

Leo

va al barbero

Un peludo juego cooperativo para 2 a 5 jugadores a partir de 6 años

¡De hoy no pasa! Leo tiene que ir a cortarse el pelo o con una melena tan larga no verá tres en un burro. Decidido, sale de casa para ir a ver a Bubu, el barbero. Pero Leo se distrae fácilmente; le gusta charlar con los animales que se encuentra por el camino. Tendréis que ayudarlo a llegar a tiempo a la barbería de Bubu antes de que su melena crezca demasiado, recordando con qué animales se ha topado.

COMPONENTES

30 fichas de camino cuyo anverso muestra indicadores o animales:



5 indicadores,
0 horas



5 cebras,
1 hora



5 rinocerontes,
2 horas



5 cocodrilos,
3 horas



5 loros,
4 horas



5 leonas,
5 horas

Los indicadores y cada animal tienen asignados un cierto número de horas (de 0 a 5), tal como se muestra en el símbolo de reloj que hay en la esquina superior de la derecha.

Cada animal está representado en los colores azul, amarillo, rosa, rojo y violeta.

El reverso muestra la selva:



6 bosques



6 claros



6 palmeras



6 rocas



6 lagos

20 cartas de movimiento que muestran a Leo andando o corriendo en el anverso...

... y su garra en el reverso:



5 de valor 1



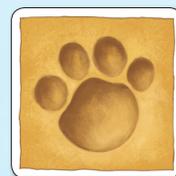
5 de valor 2



5 de valor 3



5 de valor 4



Cada valor aparece en los colores azul, amarillo, rosa, rojo y violeta.

1 ficha de inicio
la cama de Leo



1 ficha de destino
con el barbero Bubu



5 piezas de rompecabezas
la melena de Leo



1 despertador
con una manecilla



1 figura de madera
¡Leo!



1 pasador a presión
en dos piezas, para unir la manecilla al despertador



OBJETIVO DEL JUEGO

Leo va al barbero es un juego cooperativo. Los jugadores debéis intentar, todos juntos, que Leo llegue a la barbería de Bubu antes de la hora de cerrar. Tenéis cinco días para conseguirlo. Los primeros días os familiarizaréis con el camino e intentaréis memorizarlo, para poder ir más rápido los días siguientes. Para ganar, deberéis conseguir que Leo llegue al barbero antes de que termine el quinto día.

PREPARACIÓN

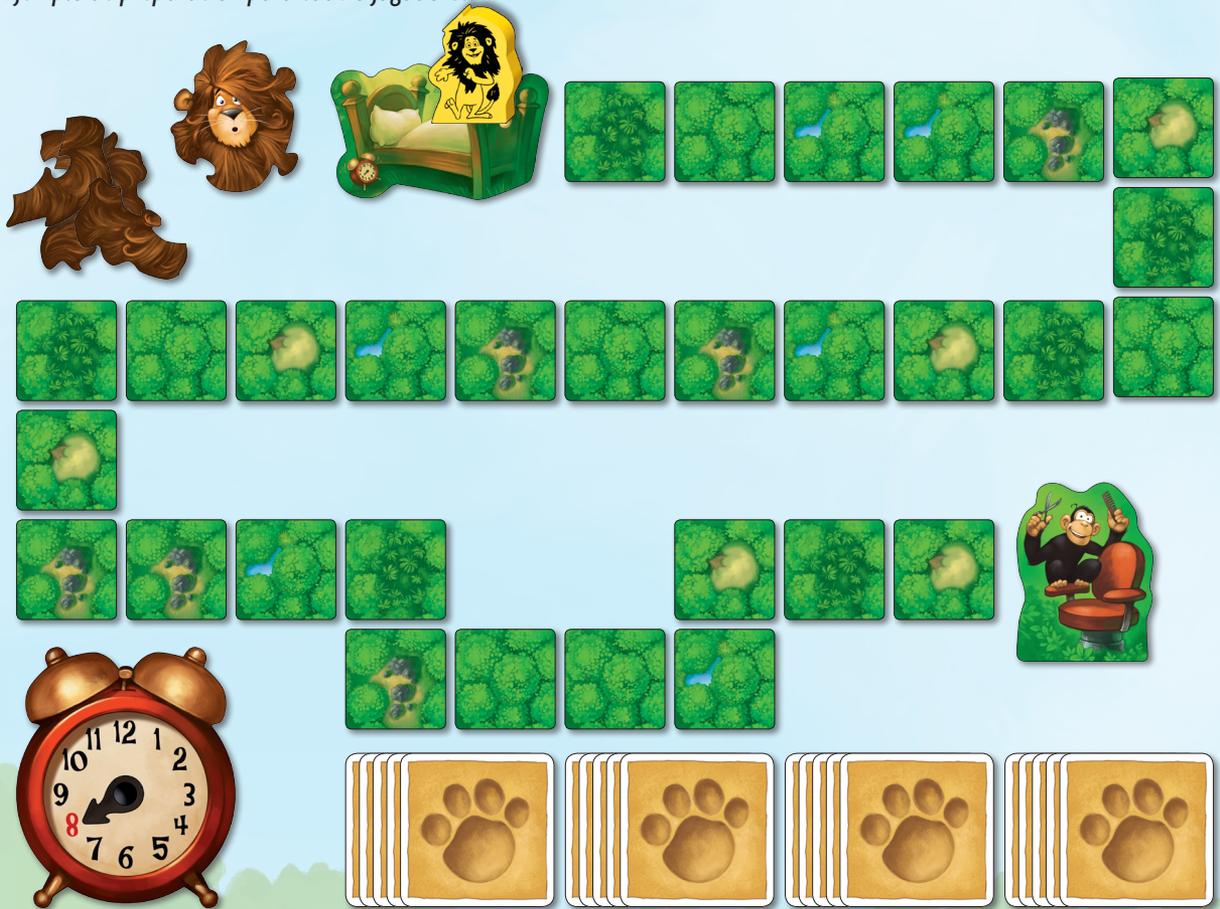
Antes de la primera partida, destroquelad con cuidado todas las piezas necesarias. Después, usad el pasador a presión para unir la manecilla al despertador, tal como se muestra en la imagen de la derecha.

Atención: una vez que hayáis unido la manecilla al despertador, ya no la podréis sacar.

- Colocad la ficha de inicio (la cama) en medio de la mesa y, encima, poned la figura de Leo.
- Mezclad todas las fichas de camino boca abajo, de manera que se vea el dibujo de la selva. Empezando por el jugador inicial (que podría ser el que tenga el pelo más largo), los jugadores iréis poniendo fichas de camino de manera que formen un camino, con la forma que más os guste; la única condición es que no puede tener bifurcaciones.
- Dejad la ficha de destino (la silla de barbero) al final del camino.
- Dejad todas las piezas del rompecabezas cerca de la ficha inicial.
- El jugador con el pelo más corto deja el despertador delante de él y pone la manecilla en las 8.
- El jugador con el pelo más largo será el jugador inicial.
- Mezclad las cartas de movimiento boca abajo y, empezando por el jugador inicial, repartidlas todas entre los jugadores. Cada jugador coge sus cartas de manera que los otros jugadores no puedan ver los anversos.

Atención: en una partida de tres jugadores, sobrarán dos cartas; repartidlas a los dos jugadores siguientes, quienes, por tanto, tendrán una carta más en esta ronda.

Ejemplo de preparación para cuatro jugadores:



¿CÓMO SE JUEGA?

UN DÍA

Los jugadores juegan sus turnos en sentido horario. Empieza el jugador inicial.

En tu turno tienes que jugar una carta de tu mano y dejarla boca arriba, delante de ti. Luego, mueve a Leo tantas fichas de camino como indique el valor de la carta que acabas de jugar. Allí donde llegue Leo, debes voltear la ficha, sin cambiar el orden de estas en el camino. Deja a Leo junto a la ficha, para que todos la puedan ver.



Ahora hay tres posibilidades:

1. La ficha de camino muestra un animal y su color **no coincide** con el color de la carta que acabas de jugar:

¡Vaya! ¡Leo tiene ganas de cháchara y pierde un tiempo precioso! Avanzad la manecilla del despertador tantas horas como el número que aparece en el símbolo de reloj de la ficha de camino.



2. La ficha de camino muestra un animal y su color **coincide** con el color de la carta que acabas de jugar:

¡Perfecto! Leo no se entretiene y el despertador no avanza.



3. La ficha de camino muestra un indicador:

¡Fantástico! Leo no se entretiene y el despertador no avanza.



Después de que los jugadores hayan comprobado si el despertador avanza o no, dejad a Leo sobre la ficha de camino que acabáis de voltear; esta ficha permanece boca arriba en su lugar. A continuación, es el turno del siguiente jugador.

¡YA OSCURECE!

Así que el despertador marque las 8, o supere esa hora, Bubu cierra la barbería y Leo deberá regresar al día siguiente. ¡No ha llegado a tiempo para cortarse el pelo! Preparad el nuevo día de la siguiente forma:

- Volved a poner a Leo en la ficha de inicio.
- La melena de Leo ha crecido un poco: añadid una pieza del rompecabezas a la cabeza de Leo.
- Poned la manecilla del despertador otra vez en las 8.
- El nuevo jugador inicial es aquél al que le habría tocado el siguiente turno al terminar el día anterior.
- Mezclad todas las cartas de movimiento (tal como habéis hecho durante la preparación) y repartiéndlas entre los jugadores.
- Durante la preparación del nuevo día, los jugadores debéis intentar memorizar las fichas de camino que están boca arriba. Después, dadles de nuevo la vuelta para que muestren la selva, sin cambiar su orden.



UN NUEVO DÍA

Después de prepararlo todo para el nuevo día, la partida continúa tal como hemos explicado antes.

Ahora los jugadores sabréis un poco más sobre las fichas que hay en el camino, y deberéis aprovechar este conocimiento para jugar cartas que os permitan moveros a aquellas fichas del mismo color que la carta jugada y, así, hacer que Leo no se entretenga.

Regla general: los jugadores se pueden dar consejos y discutir cuál puede ser la mejor carta que hay que jugar, pero siempre es el jugador que tiene el turno quien decide, finalmente, qué carta quiere jugar.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina inmediatamente de una de las dos formas siguientes:

1. Leo llega a la barbería de Bubu antes de que el despertador marque las 8.

¡Lo habéis conseguido! Leo ha llegado a tiempo y se podrá cortar el pelo. ¡Habéis ganado!

Atención: no es necesario que Leo llegue a la barbería con un movimiento exacto; podéis jugar una carta de valor más alto que el necesario para llegar.

2. Después de que la melena de Leo haya crecido hasta el máximo durante la preparación del quinto día, los jugadores tampoco consiguen llevarlo al barbero antes de las 8. En este caso, los jugadores han perdido y deberán intentarlo en una nueva partida.

Atención: si tenéis mucha suerte, puede pasar que ganéis la partida el primer día... pero, sin duda, habéis sido extraordinariamente afortunados. ¡A ver si sois capaces de repetirlo!

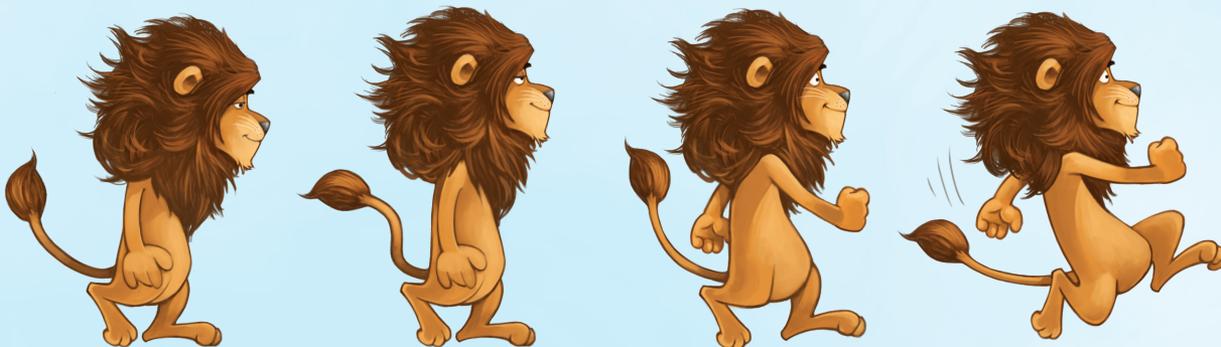
VARIANTES

¿DEMASIADO DIFÍCIL?

Si queréis que el juego sea un poco más fácil, podéis jugar con las cartas descubiertas, de modo que todos puedan ver las cartas que tienen los otros jugadores. Así podréis discutir juntos qué carta hay que jugar.

¿DEMASIADO FÁCIL?

1. Para hacer que el juego sea un poco más difícil, podéis prohibir que los jugadores hablen entre ellos al comienzo de cada día. Solo podréis hablar, y daros consejos, cuando Leo llegue a una ficha de camino que tenga un loro.
2. Aún así, ¿no os basta? ¿Lo queréis aún más difícil? Pues haced que no se pueda llegar directamente a la ficha del barbero; antes tendréis que deteneros en la última ficha de camino, justo antes de la barbería de Bubu, independientemente del valor de la carta que hayáis jugado. De la manera habitual, deberéis voltear la ficha de camino y comprobar si el despertador avanza o no. Si todavía no son las 8, los jugadores ganarán.



Créditos:

Autor: Leo Colovini

Ilustraciones: Michael Menzel

De la presente edición

Producción editorial: David Esbrí

Traducción: Marià Pitarque y Marc Figueras

Adaptación gráfica: Antonio Catalán

DEVIR

Editado por:
Devir Iberia, S.L.
Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com



© 2016 ABACUSSPIELE
www.abacusspiele.de
Made in Germany.
All rights reserved.