

Leo

vai ao barbeiro

POR

Um jogo em grupo muito “animal” para 2-5 jogadores, a partir de 6 anos.

Léo, o leão, precisa muito de ir ao barbeiro porque sua juba está literalmente a tomar conta da sua cabeça. Então, ele decide ir até a barbearia do Bobo. Mas como o Léo gosta de conversar com os outros animais que encontra no caminho, ele se enrola todo. Tente memorizar quais animais ele encontra no caminho e leve o Léo ao barbeiro de maneira cooperativa antes que a juba dele fique grande demais!

COMPONENTES DO JOGO

30 fichas de caminho - Frente das fichas que mostram placas ou animais:



5 placas,
0 hora

5 zebras,
1 hora

5 rinocerontes,
2 horas

5 crocodilos,
3 horas

5 papagaios,
4 horas

5 leoas,
5 horas

A placa e cada animal têm um número específico de horas (de 0 a 5) indicado na imagem de um relógio no canto superior direito.

Todos os animais são representados nas cores: azul, amarelo, rosa, vermelho e violeta.

Verso que mostra a selva:



6 florestas

6 clareiras

6 palmeiras

6 pedras

6 lagos

20 cartas de movimento com o Léo em movimento na parte da frente:

E uma pata no verso:



5 de valor 1

5 de valor 2

5 de valor 3

5 de valor 4

Os valores existem nas cores: azul, amarelo, rosa, vermelho e violeta.

1 ficha de início

Cama do Léo



1 ficha de destino

barbeiro Bobo



5 peças de quebra-cabeças

Juba do Léo



1 relógio

Com um ponteiro



1 figura de madeira

Léo



1 peça do relógio

2 partes: para prender o ponteiro do relógio



OBJETIVO DA PARTIDA

LÉO VAI AO BARBEIRO é um jogo cooperativo. Os jogadores tentam de maneira **cooperativa** levar o Léo até a barbearia do Bobo antes de ela fechar à noite. Eles têm 5 dias para conseguir fazer isso. Nos primeiros dias, os jogadores se familiarizam com o caminho e tentam memorizá-lo. Mas, para vencer, é necessário levar o Léo à barbearia, no máximo, até a noite do 5º dia.

PREPARAÇÃO

Antes da primeira partida, retire cuidadosamente todas as peças das lâminas pré-cortadas. Depois use a peça do relógio para montar o ponteiro do relógio, como mostra a ilustração à direita.

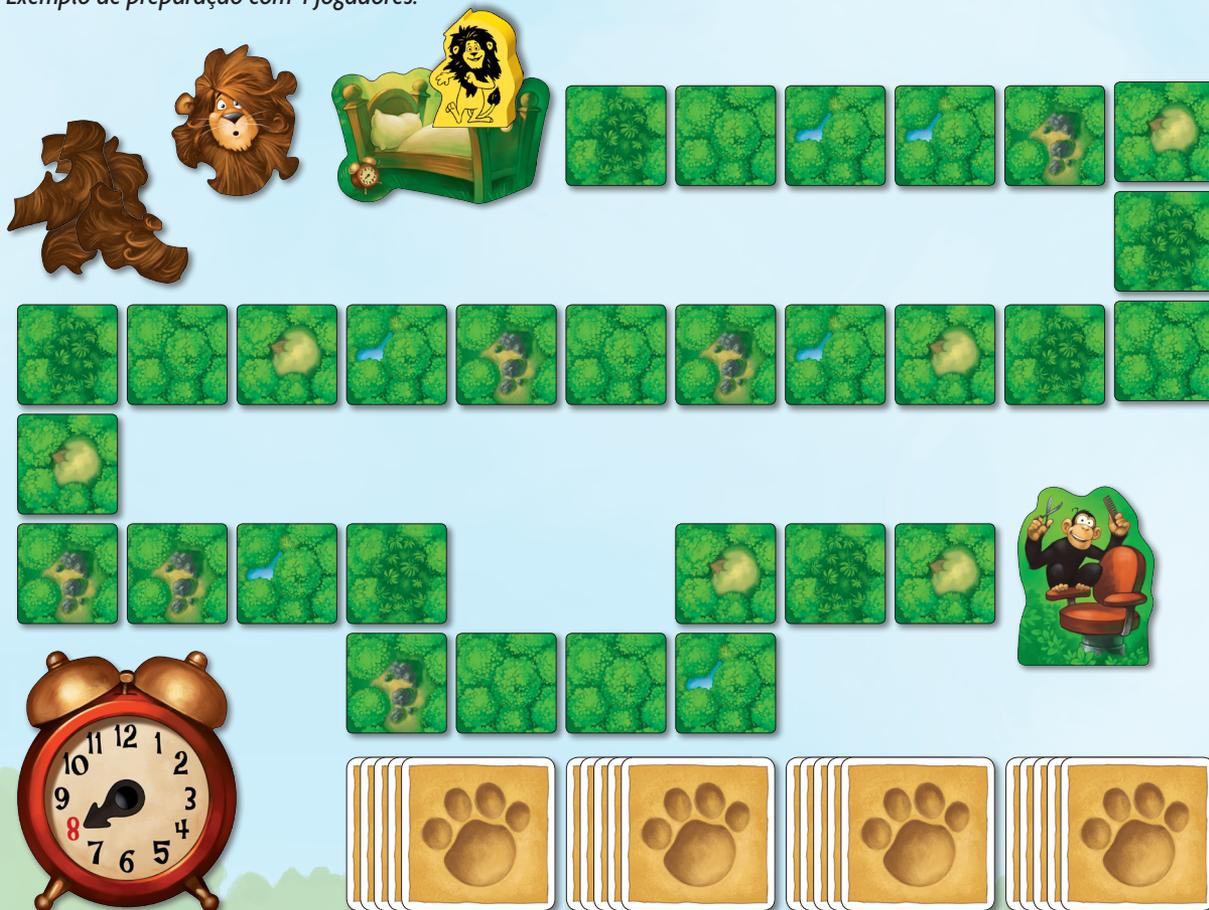


Atenção: depois de colocar a peça do relógio, você não pode mais retirá-la!

- Coloque a ficha inicial da cama no meio da mesa e coloque a figura de madeira do Léo sobre a cama.
- Misture todas as fichas de caminho, viradas para baixo (com o lado da selva virado para cima). Começando pela ficha inicial, os jogadores colocam as fichas do caminho, formando uma trilha que pode ter qualquer quantidade de curvas, mas não pode bifurcar.
- Coloque a ficha de destino (que mostra a cadeira de barbeiro do Bobo) no final do caminho.
- Coloque a peça de quebra-cabeça (com a cabeça do Léo) perto da ficha inicial, e o resto da juba fica ao lado, como reserva.
- O jogador com o cabelo mais curto coloca o relógio na sua frente e acerta o ponteiro para as 8 horas.
- O jogador com o cabelo mais comprido é o jogador inicial.
- Embaralhe as cartas de movimento, viradas para baixo, e, partindo do jogador inicial, distribua todas as cartas para os jogadores. Cada jogador compra (apanha) as suas cartas e as segura em sua mão de modo que os outros jogadores não vejam a frente das cartas.

Atenção: em uma partida com 3 jogadores, vão sobrar 2 cartas. Distribua essas cartas para os dois jogadores seguintes, que vão ter 1 carta a mais em suas mãos nesta rodada (volta).

Exemplo de preparação com 4 jogadores:



DESENVOLVIMENTO DA PARTIDA

UM DIA

A partida segue em sentido horário. O jogador inicial começa.

Em seu turno, você pode jogar 1 carta da sua mão, à sua escolha, e colocá-la virada para cima à sua frente. Depois disso, você move o Léo pelo caminho conforme o valor que a carta jogada indica. Você vira a ficha de caminho em que o Léo termina o movimento, sem mudar a ordem das fichas. Coloque o Léo ao lado dessa ficha, para que os jogadores possam ver com facilidade.



Agora, temos 3 possibilidades:

1. A ficha de caminho mostra um animal e a cor **não** é igual à cor da carta jogada:

Oh, céus! O Léo perde tempo precioso. O ponteiro do relógio avança conforme o número no símbolo de relógio na ficha de caminho.



2. A ficha de caminho mostra um animal e a cor é igual à cor da carta jogada:

Que sorte! O Léo não perde tempo. O ponteiro do relógio não avança.



3. A ficha de caminho mostra uma placa:

Que sorte! O Léo não perde tempo. O ponteiro do relógio não avança.



Depois de os jogadores verem se o ponteiro precisa avançar ou não, você coloca o Léo de volta sobre a ficha recém-virada. A ficha continua no lugar, virada para cima. Em seguida, o próximo jogador (no sentido horário) começa o seu turno.

FIM DO DIA

Assim que o ponteiro do relógio alcançar ou passar as 8 horas, a barbearia do Bobo fecha e o Léo precisa tentar novamente no dia seguinte. Prepare-se para o novo dia assim:

- Coloque o Léo de volta sobre a ficha inicial.
- A juba do Léo cresceu, portanto, os jogadores adicionam mais uma peça de sua reserva de juba à cabeça do Léo.
- Acerte o ponteiro do relógio para as 8 horas.
- O jogador que teria a sua vez no fim do dia anterior se torna o novo jogador inicial.
- Embaralhe todas as cartas de movimento, como descrito acima (em "Preparação") e distribua as cartas para os jogadores.
- Durante a preparação para o novo dia, os jogadores tentam memorizar as fichas de caminho viradas para cima. Depois disso, as fichas são viradas para baixo (para o lado da selva), sem mudar a sua ordem.



UM NOVO DIA

Depois de acabar a preparação, um novo dia começa; este continua como descrito acima.

Agora os jogadores conhecem um pouco mais sobre as fichas de caminho até ao barbeiro. Eles podem usar tal conhecimento para jogar cartas que façam com que fiquem em fichas de cor compatível e não percam tempo.

Regra geral: Os jogadores podem dar dicas uns aos outros, sobre qual carta seria melhor jogar, e compartilhar seu conhecimento sobre as fichas de caminho. Mas, no final das contas, o jogador da vez deve decidir sozinho qual carta ele vai jogar

FIM DA PARTIDA

A partida pode terminar imediatamente de uma dessas **duas maneiras**:

1. O Léo chega na barbearia do Bobo antes de o relógio marcar ou passar as 8 horas do mesmo dia. Missão cumprida!! O Léo chegou na barbearia a tempo e os jogadores vencem.

Atenção: O Léo não precisa chegar exatamente ao seu destino. Para levar o Léo ao seu destino, você também pode jogar uma carta com um valor maior do que o necessário.

2. Assim que a juba do Léo é completada na preparação do 5º dia, os jogadores falham em levá-lo ao barbeiro até ao quinto dia. Neste caso, infelizmente, os jogadores perdem e começam uma partida imediatamente para tentar levar o Léo ao barbeiro de novo.

Atenção: É possível vencer a partida no 1º dia. Se os jogadores conseguirem essa façanha, é sinal de que tiveram muita sorte e devem tentar mais uma vez sem pestanejar.

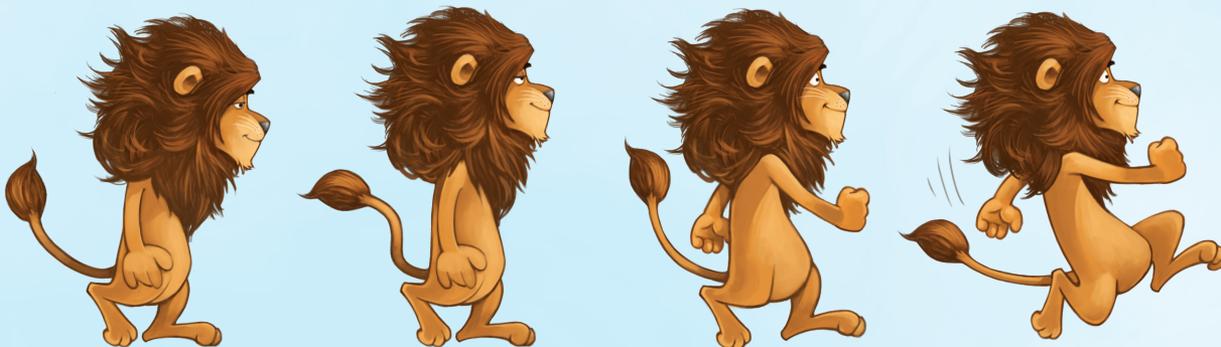
VARIANTES

MUITO DIFÍCIL?

Para deixar a partida mais fácil, os jogadores podem colocar suas cartas viradas para cima à sua frente. Eles podem decidir em conjunto qual carta é a melhor a ser jogada.

MUITO FÁCIL?

1. Para deixar a partida um pouco mais difícil, os jogadores podem proibir conversas uns com os outros, no começo de cada novo dia. Apenas quando o Léo chegar numa ficha de caminho com um papagaio é que os jogadores vão poder conversar e dar dicas até o final do dia.
2. Para deixar a partida ainda mais difícil, os jogadores não podem se mover diretamente até a ficha de destino. Primeiro, devem parar sobre a última ficha de caminho antes da cadeira de barbeiro do Bobo, independentemente do valor da carta jogada. Eles viram a ficha e verificam (como de costume) se o ponteiro precisa ser movido ou não. Se ainda for mais cedo do que 8 horas, os jogadores vencem.



DEVIR

DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos
de Carreiros
Escritório 2,
Olhos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.pt

Distribuído no Brasil pela

DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodoreto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

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

Créditos:

Autor: Leo Colovini
Ilustrações: Michael Menzel
Créditos da edição em português
Produção editorial: David Esbri
Tradução: Rodrigo Sponchiado Uemura
Adaptação gráfica: Antonio Catalán