Ο Λεό πάει στον Κουρέα

Ένα παιχνίδι συνεργασίας στη ζούγκλα για 2-5 παίκτες, 6 ετών και άνω

Ο Λεό το λιοντάρι πρέπει οπωσδήποτε να πάει στον κουρέα, αφού η χαίτη του έχει κυριολεκτικά φτάσει στο πάτωμα. Έτσι ξεκινάει για το κουρείο του Μπόμπο. Όμως ο Λεό καθυστερεί, επειδή του αρέσει να πιάνει την κουβέντα με τα ζώα που συναντάει στο δρόμο του. Να θυμάστε ποια ζώα συναντάει για να τον βοηθήσετε να φτάσει στον κουρέα, πριν η χαίτη του γίνει υπερβολικά μεγάλη!

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

30 πλακίδια διαδρομής

Οι μπροστινές πλευρές δείχνουν πινακίδες ή ζώα:

5 πινακίδες, 0 ώρες | *5 ζέβρες, 1 ώρα* | *5 ρινόκεροι, 2 ώρες* | *5 κροκόδειλοι, 3 ώρες* | *5 παπαγάλοι, 4 ώρες* | *5 λιονταρίνες, 5 ώρες*

Σε κάθε πινακίδα και ζώο έχει δοθεί μια συγκεκριμένη χρονική διάρκεια (από 0 έως 5), όπως φαίνεται μέσα στο εικονίδιο του ρολογιού στην πάνω δεξιά γωνία.

Κάθε ζώο υπάρχει στα χρώματα **μπλε**, **κίτρινο**, **ροζ**, **κόκκινο** και **μοβ**.

Οι πλάτες δείχνουν τη ζούγκλα:

6 βάση | *6 ξέφωτα* | *6 φοίνικες* | *6 βράχοι* | *6 λίμνες*

20 κάρτες κίνησης

Δείχνουν τον Λεό να κινείται με διάφορες ταχύτητες:

5 αξίας 1 | *5 αξίας 2* | *5 αξίας 3* | *5 αξίας 4*

Έχουν μια πατούσα στην πλάτη τους:

Κάθε αξία υπάρχει στα χρώματα **μπλε**, **κίτρινο**, **ροζ**, **κόκκινο** και **μοβ**.

1 πλακίδιο εκκίνησης
το κρεβάτι του Λεό

1 πλακίδιο προορισμού
η καρέκλα κουρέα του Μπόμπο

5 κομμάτια παζλ
η χαίτη του Λεό

1 ρολόι
με ένα δείκτη

1 ξύλινη φιγούρα
ο Λεό

1 πλαστικός σύνδεσμος
σε 2 κομμάτια: για να συνδέσετε το δείκτη στο ρολόι

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι είναι συνεργασίας. Οι παίκτες προσπαθούν **όλοι μαζί** να βοηθήσουν τον Λεό να φτάσει στο κουρείο του Μπόμπο πριν αυτό κλείσει το απόγευμα. Έχουν 5 ημέρες για να τα καταφέρουν. Τις πρώτες ημέρες, εξοικειώνονται με τη διαδρομή και προσπαθούν να την απομνημονεύσουν. Για να μπορέσουν όμως να νικήσουν, πρέπει να φέρουν τον Λεό στον κουρέα μέχρι το απόγευμα της 5ης ημέρας.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

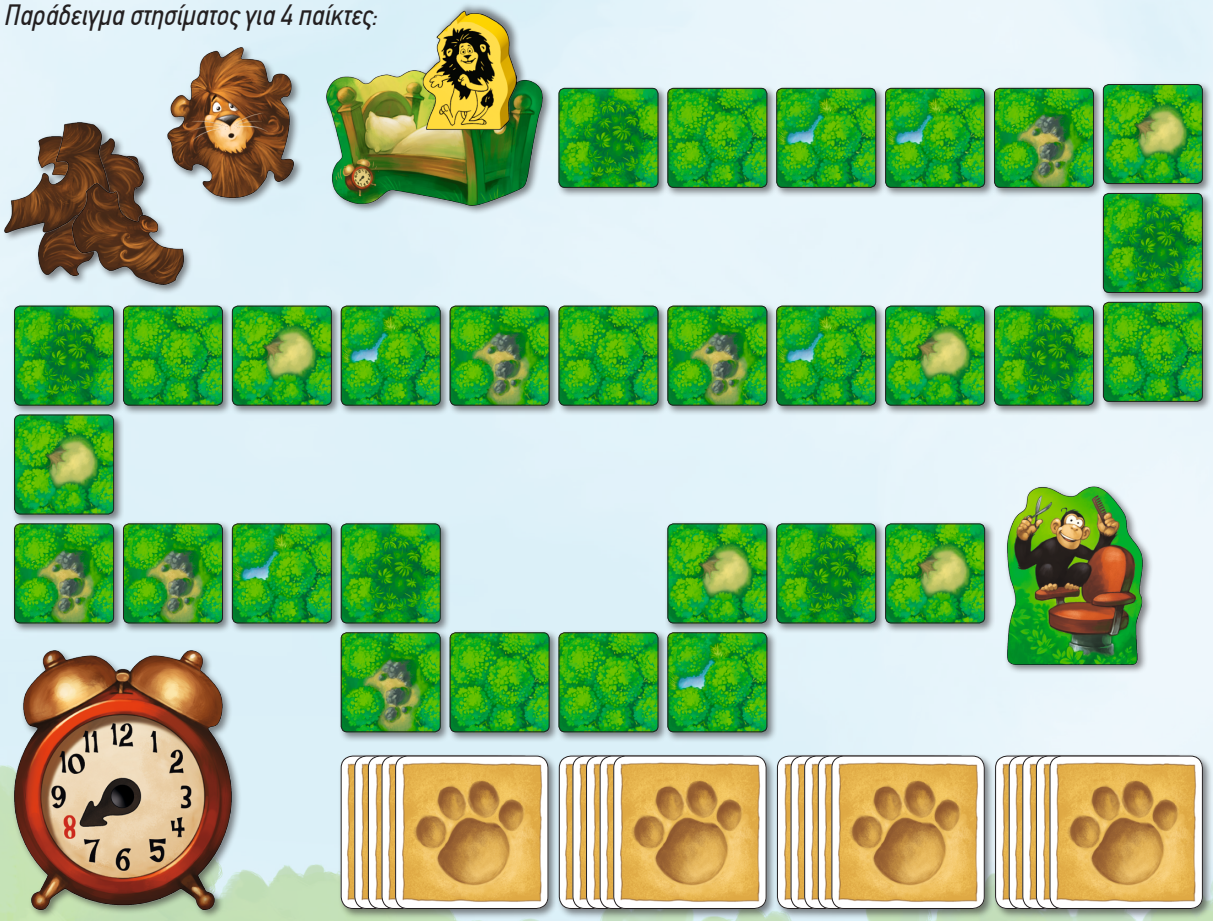
Πριν από το πρώτο σας παιχνίδι, προσεκτικά αφαιρέστε τα κομμάτια από τα πλαίσιά τους. Κατόπιν χρησιμοποιήστε τον σύνδεσμο για να ενώσετε το ρολόι με το δείκτη, όπως φαίνεται στην εικόνα στα δεξιά.

Προσοχή: Όταν ο σύνδεσμος «σφραγίσει», δεν μπορεί πια να ανοιχτεί!

- Τοποθετήστε το πλακίδιο εκκίνησης με το κρεβάτι στο κέντρο του τραπεζιού και βάλτε πάνω του την ξύλινη φιγούρα του Λεό.
- Ανακατέψτε όλα τα πλακίδια κλειστά, δηλ. με φανερή την πλευρά της ζούγκλας. Ξεκινώντας από το πλακίδιο εκκίνησης, οι παίκτες τοποθετούν τα πλακίδια, δημιουργώντας μια διαδρομή που μπορεί να έχει όσες στροφές θέλετε, αλλά όχι διακλαδώσεις.
- Τοποθετήστε το πλακίδιο προορισμού (με την καρέκλα του κουρέα) στο τέλος της διαδρομής.
- Τοποθετήστε το κομμάτι παζλ με το κεφάλι του Λεό κοντά στο πλακίδιο εκκίνησης, και τα υπόλοιπα κομμάτια δίπλα του ως απόθεμα.
- Ο παίκτης με τα πιο κοντά μαλλιά παίρνει το ρολόι και το τοποθετεί μπροστά του, γυρίζοντας το δείκτη στις 8 η ώρα.
- Ο παίκτης με τα πιο μακριά μαλλιά γίνεται ο πρώτος παίκτης.
- Ανακατέψτε τις κάρτες κίνησης κλειστές και, ξεκινώντας από τον πρώτο παίκτη, μοιράστε τις όλες στους παίκτες. Κάθε παίκτης παίρνει τις κάρτες του στο χέρι του έτσι ώστε οι μπροστινές πλευρές να μην είναι ορατές σε κανέναν άλλο.

Προσοχή: Σε παιχνίδι 3 παικτών, θα περισσέψουν 2 κάρτες. Δώστε τις στους επόμενους 2 παίκτες, οι οποίοι θα έχουν 1 κάρτα παραπάνω στο χέρι τους γι' αυτό το γύρο.

Παράδειγμα στησίματος για 4 παίκτες:



Η ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΜΙΑ ΗΜΕΡΑ

Το παιχνίδι παίζεται δεξιόστροφα, δηλ. μετά από κάθε παίκτη ακολουθεί ο διπλανός του στα αριστερά. Ξεκινάει ο πρώτος παίκτης.

Στο γύρο σας, επιλέγετε 1 κάρτα από το χέρι σας και την τοποθετείτε ανοιχτή μπροστά σας. Κατόπιν, μετακινείτε τον Λεό τόσα βήματα προς τα εμπρός στη διαδρομή όση η αξία της κάρτας που μόλις κατεβάσατε. Ανοίγετε το πλακίδιο διαδρομής όπου κατέληξε ο Λεό, χωρίς να αλλάξετε τη σειρά των πλακιδίων. Τοποθετήστε τον Λεό δίπλα σε αυτό το πλακίδιο, έτσι ώστε όλοι οι παίκτες να μπορούν να το δουν.

Τώρα, υπάρχουν **3 περιπτώσεις:**

1. Το πλακίδιο διαδρομής δείχνει ένα ζώο, και το χρώμα δεν ταιριάζει με το χρώμα της κάρτας που μόλις παίχτηκε:

   Ωχ όχι! Ο Λεό χάνει πολύτιμο χρόνο. Ο δείκτης του ρολογιού μετακινείται προς τα εμπρός τόσες ώρες όσος ο αριθμός στο εικονίδιο του ρολογιού που έχει το πλακίδιο.

2. Το πλακίδιο διαδρομής δείχνει ένα ζώο, και το χρώμα ταιριάζει με το χρώμα της κάρτας που μόλις παίχτηκε:

   Τι τύχη! Ο Λεό δεν χάνει χρόνο. Ο δείκτης δεν μετακινείται.

3. Το πλακίδιο διαδρομής δείχνει μια πινακίδα:

   Τι τύχη! Ο Λεό δεν χάνει χρόνο. Ο δείκτης δεν μετακινείται.

Αφού οι παίκτες ελέγξουν αν ο δείκτης του ρολογιού πρέπει να μετακινηθεί ή όχι, τοποθετείτε και πάλι τον Λεό πάνω στο πλακίδιο που μόλις άνοιξε. Το πλακίδιο μένει στη θέση του, **ανοιχτό**. Κατόπιν ο επόμενος (δεξιόστροφα) παίκτης παίζει το γύρο του.

ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΗΜΕΡΑΣ

Μόλις ο δείκτης του ρολογιού φτάσει ή περάσει τις 8 ή ώρα ξανά, το κουρείο του Μπόμπο κλείνει και ο Λεό πρέπει να προσπαθήσει ξανά την επόμενη ημέρα. Προετοιμαστείτε για την επόμενη ημέρα ως εξής:

- Επιστρέψτε τον Λεό στο πλακίδιο εκκίνησης.
- Η χαίτη του Λεό έχει μεγαλώσει, οπότε οι παίκτες προσθέτουν ένα οποιοδήποτε κομμάτι χαίτης από το απόθεμα στο κεφάλι του Λεό.
- Γυρίστε το δείκτη του ρολογιού στις 8 η ώρα.
- Ο παίκτης που θα έπαιζε τον επόμενο γύρο στο τέλος της προηγούμενης ημέρας γίνεται ο νέος πρώτος παίκτης.
- Ανακατέψτε όλες τις κάρτες κίνησης, όπως περιγράψαμε παραπάνω (στην «Προετοιμασία») και μοιράστε τις όλες στους παίκτες.
- Κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας για την επόμενη ημέρα, οι παίκτες προσπαθούν να **απομνημονεύσουν** τα ανοιχτά πλακίδια διαδρομής. Κατόπιν, όλα τα πλακίδια **αναποδογυρίζονται στην πλευρά της ζούγκλας**, χωρίς να αλλάξει η σειρά τους.

ΜΙΑ ΝΕΑ ΗΜΕΡΑ

Μετά την ολοκλήρωση της προετοιμασίας, ξεκινάει μια νέα ημέρα. Εξελίσσεται όπως περιγράψαμε παραπάνω.

Τώρα οι παίκτες γνωρίζουν κάτι περισσότερο για τα πλακίδια της διαδρομής προς τον κουρέα. Μπορούν να αξιοποιήσουν αυτή τους τη γνώση για να παίξουν κάρτες που τους επιτρέπουν να καταλήξουν σε πλακίδια με το ίδιο χρώμα και έτσι να μην χάσουν χρόνο.

Γενικός κανόνας: Οι παίκτες μπορούν να δίνουν συμβουλές ο ένας στον άλλο για το ποια είναι η καλύτερη κάρτα για να παίξουν, και να μοιραστούν τις γνώσεις τους για τα πλακίδια. Όμως στο τέλος ο παίκτης που παίζει το γύρο του θα αποφασίσει ποια κάρτα θα παίξει.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει αμέσως για έναν από τους **ακόλουθους δυο λόγους:**

1. Ο Λεό φτάνει στην καρέκλα του κουρέα πριν ο δείκτης του ρολογιού φτάσει ξανά στις 8 η ώρα την ίδια μέρα.

   Τα καταφέρατε! Ο Λεό έφτασε στον κουρέα έγκαιρα, και οι παίκτες νικούν.

   Προσοχή: ο Λεό δεν χρειάζεται να φτάσει στον προορισμό ακριβώς. Για να μπορέσετε να μετακινήσετε τον Λεό στον προορισμό, μπορείτε να παίξετε και μια κάρτα με μεγαλύτερη αξία αν είναι απαραίτητο.

2. Την 5η ημέρα, αφού ολοκληρωθεί η χαίτη του Λεό, οι παίκτες δεν καταφέρουν να τον φτάσουν στον κουρέα πριν τις 8. Σε αυτή την περίπτωση, οι παίκτες δυστυχώς χάνουν και αμέσως ξεκινάει ένα νέο παιχνίδι για να μπορέσουν επιτέλους να πάνε τον Λεό στον κουρέα.

   Προσοχή: Είναι πιθανό να νικήσετε το παιχνίδι ακόμα και την 1η ημέρα. Αν οι παίκτες καταφέρουν να το κάνουν αυτό, ήταν πολύ τυχεροί και θα πρέπει να προσπαθήσουν ξανά.

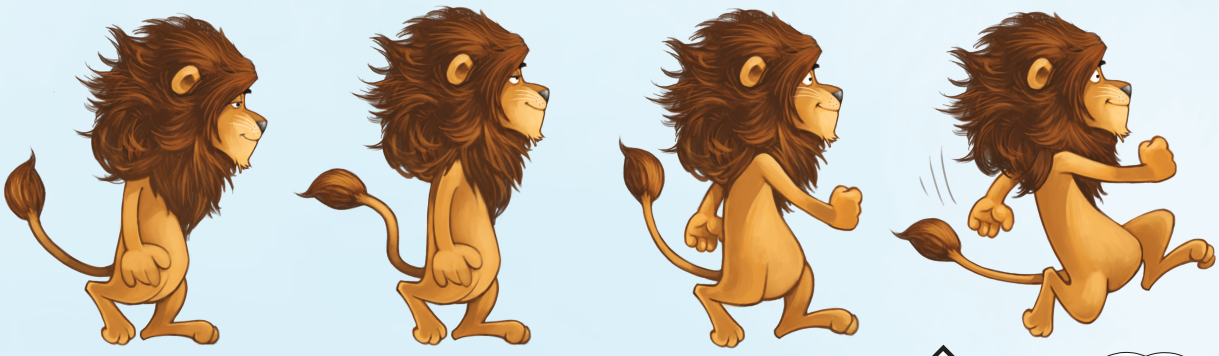
ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

ΠΟΛΥ ΔΥΣΚΟΛΟ;

Για να κάνουν το παιχνίδι λίγο πιο εύκολο, οι παίκτες μπορούν να τοποθετήσουν τις κάρτες τους ανοιχτές μπροστά τους. Επιτρέπεται να αποφασίσουν συνεργατικά ποια κάρτα είναι προτιμότερο να παίξει ο ενεργός παίκτης.

ΠΟΛΥ ΕΥΚΟΛΟ;

1. Για να κάνετε το παιχνίδι λίγο πιο δύσκολο, οι παίκτες μπορούν να μην μιλάνε μεταξύ τους στο ξεκίνημα κάθε νέας ημέρας. Μόνο όταν ο Λεό καταλήξει σε πλακίδιο διαδρομής με παπαγάλο τους επιτρέπεται να μιλάνε και να δώσουν συμβουλές ο ένας στον άλλο μέχρι το τέλος της ημέρας.
2. Για να κάνουν το παιχνίδι ακόμα πιο δύσκολο, οι παίκτες μπορούν να μην μετακινούνται κατευθείαν στο κουρείο του Μπόμπο. Πρώτα θα πρέπει να ελέγξουν το προτελευταίο πλακίδιο πριν την καρέκλα του Μπόμπο για το αν ο δείκτης του ρολογιού πρέπει να μετακινηθεί ή όχι. Αν εξακολουθεί να είναι πριν τις 8, τότε οι παίκτες νικούν.



Δημιουργός: Leo Colovini
Εικονογράφηση: Michael Menzel
Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος
© 2016 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich
©2017 Κάισσα, Καραϊσκάκη 20, 14343 Ν. Χαλκηδόνα
Κατασκευάζεται στη Γερμανία. Όλα τα δικαιώματα είναι κατοχυρωμένα.
www.abacusspiele.de
www.kaissastores.gr • www.kaissa.gr