

Leo va dal barbiere

Un gioco cooperativo per un team di 2 – 5 giocatori, da 6 anni in su

Il leone Leo deve andare di corsa dal barbiere perché la criniera gli sta crescendo davvero troppo! Decide così di recarsi al salone di Bobo. Ma a Leo piace fermarsi a fare due chiacchiere con gli amici animali che incontra lungo la via... e potrebbe arrivare tardi e trovare chiuso! Cercate di ricordare quali animali Leo incontra e portatelo dal barbiere prima che la criniera gli cresca a dismisura!

CONTENUTO

30 tessere percorso

Il fronte delle tessere mostra un cartello oppure un animale:



5 cartelli,
0 ore

5 zebre,
1 ora

5 rinoceronti,
2 ore

5 coccodrilli,
3 ore

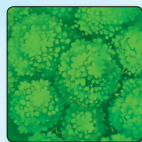
5 pappagalli,
4 ore

5 leonesse,
5 ore

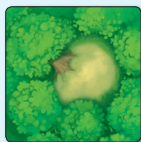
Il cartello e ogni animale indicano un certo numero di ore (da 0 a 5) specificato all'interno del simbolo di sveglia in alto a destra.

Ogni animale è presente nei colori **blu**, **giallo**, **rosa**, **rosso** e **viola**.

Il retro delle tessere mostra la giungla:



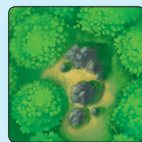
6 foreste



6 radure



6 palmeti



6 rocce



6 laghi

20 carte movimento

Il fronte mostra Leo in movimento

il retro mostra un'impronta



5 di valore 1



5 di valore 2



5 di valore 3



5 di valore 4



Ogni carta è presente nei colori **blu**, **giallo**, **rosa**, **rosso** e **viola**.

1 tessera di partenza

Il letto di Leo



1 tessera d'arrivo

La poltrona da barbiere di Bobo



Un puzzle di 5 pezzi

La criniera di Leo



1 sveglia

con una sola lancetta



1 pedina di legno

Leo



1 bottone a pressione

in due parti, per attaccare la lancetta alla sveglia



SCOPO DEL GIOCO

Leo va dal barbiere è un gioco cooperativo: tutti i giocatori **giocano assieme nella stessa squadra**, e cercano di portare Leo dal barbiere prima che arrivi sera e il salone chiuda. Avete 5 giorni per riuscirci. Durante i primi giorni, familiarizzerete col percorso e cercherete di memorizzarlo. Ma per vincere dovrete portare Leo dal barbiere al massimo entro la sera del quinto giorno!

PREPARAZIONE

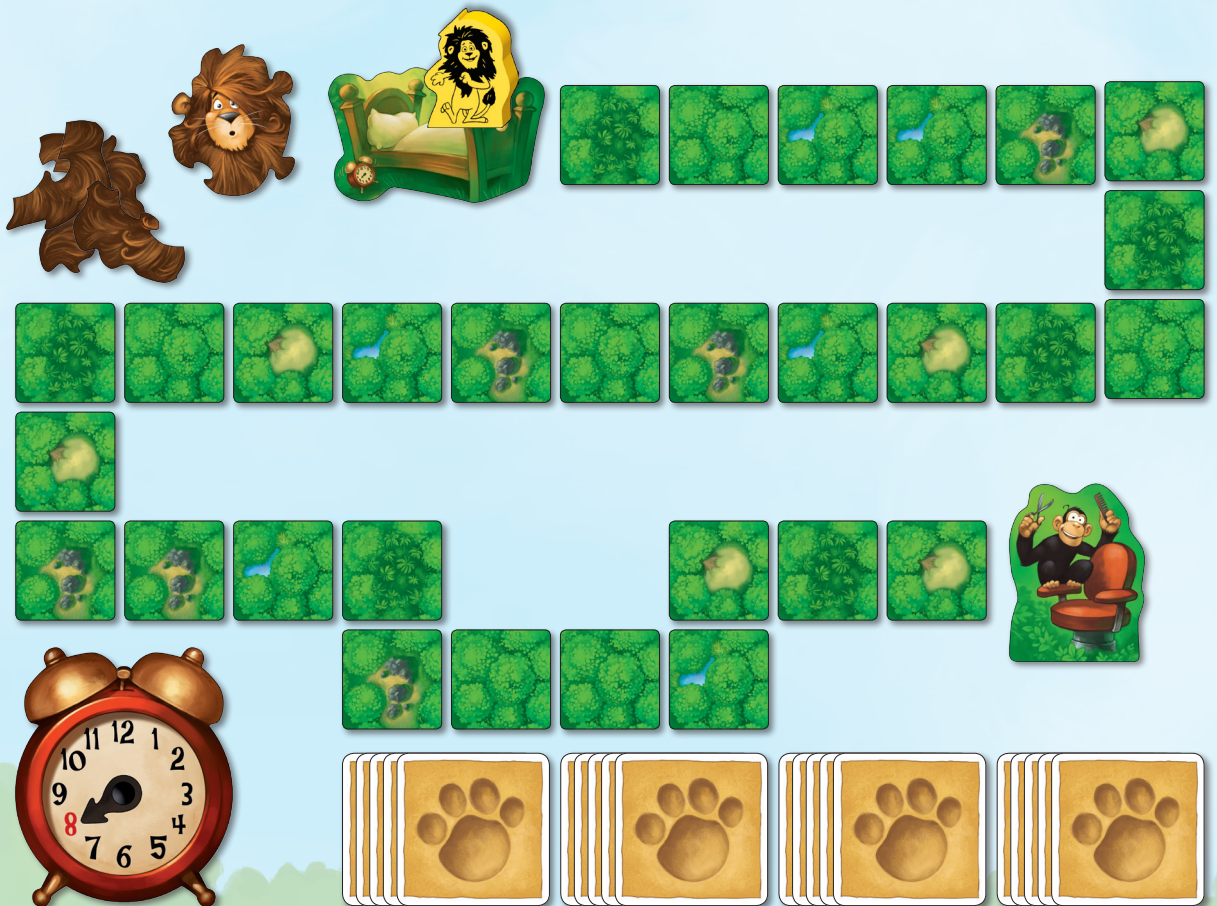
Prima della prima partita togliete con cura tutti i pezzi dalle fustelle. Usate il bottone a pressione per attaccare la lancetta alla sveglia come mostrato in figura.

Attenzione! Una volta che scatta, non sarà più possibile aprire il bottone!

- Mettete la tessera di partenza (il letto di Leo) in mezzo al tavolo e piazzateci sopra Leo.
- Mescolate tutte le tessere percorso a faccia in giù (cioè con il lato giungla visibile). Iniziando dalla tessera di partenza costruite quindi un percorso con le tessere disponendole come preferite: potete fare quante curve volete, ma non potete fare "anelli" o biforcazioni.
- Mettete la tessera d'arrivo (la poltrona di Bobo) al termine del percorso.
- Mettete il pezzo di puzzle che mostra la faccia di Leo accanto alla tessera di partenza, e tenete i pezzi di criniera lì vicino.
- Il giocatore coi capelli più corti tiene la sveglia davanti a sé e punta la lancetta alle 8.
- Il giocatore coi capelli più lunghi è il giocatore che inizia.
- Mischiate le carte movimento a faccia in giù, e distribuitele tutte ai giocatori, cominciando dal giocatore iniziale. Ogni giocatore prende le carte in mano e le tiene segrete agli altri.

Attenzione! Distribuendo tutte le carte in 3 giocatori, due di essi riceveranno una carta in più.

Esempio di preparazione per 4 giocatori.



IL GIOCO

UN GIORNO

Si gioca a turno in senso orario a partire dal giocatore iniziale.

Al tuo turno, scegli una delle carte che hai in mano e giocala mettendola scoperta davanti a te. Muovi quindi Leo in avanti lungo il percorso di tanti passi quanti ne sono indicati sulla carta che hai giocato. Gira a faccia in su la tessera percorso su cui Leo termina il movimento. (Attento a non cambiare mai l'ordine delle tessere.) Per consentire a tutti di vedere bene la tessera su cui arriva, sposta per il momento Leo a fianco di essa.

Ci sono tre possibilità:

1. La tessera mostra un **animale di colore diverso** da quello della carta appena giocata.

Mannaggia! Leo si ferma a chiacchierare e perde tempo prezioso. Spostate in avanti la lancetta della sveglia del numero di ore indicato sulla tessera percorso.



2. La tessera mostra un **animale di colore uguale** a quello della carta appena giocata.

Che fortuna! Leo non perde tempo. La lancetta della sveglia non si muove.



3. La tessera mostra il **cartello**.

Che fortuna! Leo non perde tempo. La lancetta della sveglia non si muove.



Dopo aver verificato se la lancetta vada mossa o meno, rimetti Leo sulla tessera appena girata (lascia la tessera a faccia in su). Il tuo turno è finito e tocca al giocatore che segue in senso orario.



FINE DEL GIORNO

Non appena la lancetta fa un intero giro, cioè raggiunge o supera le 8, il salone di Bobo chiude, e a Leo non resta altro che provare il giorno seguente. Preparatevi a un nuovo giorno come segue:

- Rimettete Leo sulla tessera di partenza.
- La criniera di Leo è cresciuta! Aggiungete un pezzo di criniera al puzzle di Leo (l'ordine dei pezzi non ha importanza).
- Ripuntate la sveglia alle 8.
- Il prossimo giocatore che avrebbe dovuto giocare alla fine del giorno precedente diventa il giocatore che inizia.
- Raccogliete e mischiate tutte le carte movimento e distribuitele di nuovo tutte ai giocatori.
- Cercate di memorizzare le tessere percorso a faccia in su. Quindi, rovesciatele di nuovo a faccia in giù (col lato giungla visibile) stando sempre attenti a non cambiarne l'ordine.



UN NUOVO GIORNO

Dopo aver ultimato i preparativi, iniziate un nuovo giorno con le regole viste sopra.

Ora avete qualche informazione in più sulle tessere del percorso che porta al barbiere. Usate queste informazioni per giocare carte che portano Leo su tessere dello stesso colore, così da non perdere tempo!

Regola generale: i giocatori possono condividere le informazioni sulle tessere percorso, e possono dare suggerimenti su quale sia la migliore carta da giocare. Tuttavia, il giocatore di turno resta l'unico a poter prendere la decisione definitiva su quale carta giocare.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente in uno dei due casi seguenti:

1. Leo arriva sulla poltrona da barbiere di Bobo prima che la lancetta raggiunga o superi le 8, durante un giorno. Evviva! Leo è arrivato dal barbiere in tempo, e i giocatori vincono.
Attenzione! Leo non deve arrivare esattamente sulla poltrona. Per raggiungere l'arrivo potete anche giocare una carta con un valore più alto del necessario.
2. Dopo che la criniera di Leo è completa, cioè in preparazione al quinto e ultimo giorno, i giocatori non riescono a portare Leo dal barbiere entro le 8 neanche durante questo quinto e ultimo giorno. In questo caso i giocatori perdono, e iniziano subito un'altra partita per portare finalmente Leo dal barbiere.

Attenzione! È possibile vincere anche durante il primo giorno. Se ci riuscite, avete una buona dose di fortuna, e dovrete quindi giocare subito un'altra partita.

VARIANTI DI GIOCO

TROPPO DIFFICILE?

Per rendere il gioco più facile, potete giocare a carte scoperte. I giocatori si consultano e determinano assieme qual è la migliore carta da giocare del giocatore di turno.

TROPPO FACILE?

1. Per rendere le cose un po' più difficili, ai giocatori non è consentito parlare, dall'inizio di ciascun giorno. Solo quando Leo arriva su una tessera col pappagallo è di nuovo consentito parlare e dare suggerimenti, fino alla fine del giorno.
2. Per rendere le cose ancora più difficili, ai giocatori non è consentito muovere Leo direttamente sulla tessera d'arrivo, ma devono fermarsi sull'ultima tessera che viene prima della poltrona da barbiere, indipendentemente dal valore della carta giocata. La tessera viene girata, e si verifica se la lancetta debba essere mossa in avanti, come al solito. Se la lancetta non arriva alle 8, allora i giocatori hanno vinto.



Ideazione: Leo Colovini **Illustrazioni:** Michael Menzel

©2016 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co.
KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich
Pubblicato in Italia da daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG)
Tutti i diritti riservati.

Vietata la riproduzione di regole, materiali
o illustrazioni senza previo consenso scritto.

Per domande, commenti o suggerimenti:
info@dvgiochi.com www.dvgiochi.com



Servizio clienti
+39.075.6211323

Tariffe ordinarie

