

# Leo

moet naar de kapper!

Leo de leeuw moet naar de kapper, want zijn manen groeien hem letterlijk boven het hoofd. En zo gaat hij op weg naar Bobo's Kapsalon. Leo treuzelt echter maar wat en speelt liever een beetje met de dieren langs de weg. Onthoud goed welke dieren Leo onderweg tegenkomt en leid hem gezamenlijk naar de kapper, voordat zijn manen echt te lang worden!

## SPEELMATERIAAL

### 30 wegtekens

De voorkanten tonen wegwijzers of dieren:



5x wegwijzer,  
0 uur

5x zebra,  
1 uur

5x neushoorn,  
2 uur

5x krokodil,  
3 uur

5x papegaai,  
4 uur

5x leeuwin,  
5 uur

Aan elke wegwijzer en elk dier is een bepaald aantal uren (van 0 t/m 5) toegekend (zie het symbool rechtsboven op de tegel).

Elk dier is aanwezig in de kleuren blauw, geel, roze, rood en paars.

De achterkanten tonen jungle:



6x bos



6x open terrein



6x palmbomen



6x rotsen



6x meer

### 20 bewegingskaarten

met op de voorkanten Leo in beweging:



5x waarde 1



5x waarde 2



5x waarde 3



5x waarde 4

Op de achterkanten een poot:



### 1 starttegel

Leo's bed



### 1 doeltegel

Bobo's kappersstoel



### 5 puzzeldelen

Leo's manen



### 1 wekker

met 1 wijzer



### 1 houten speelstuk

Leo



### 1 drukknop

uit 2 delen om de wijzer aan de wekker te bevestigen



### De spelregels

## KORT SPELOVERZICHT

**LEO moet naar de kapper** is een coöperatief spel. De spelers proberen gezamenlijk om Leo naar Bobo's Kapsalon te brengen, voordat deze in de avonduren sluit. Ze krijgen daar 5 dagen de tijd voor. De eerste dagen raken ze bekend met de route en proberen ze deze te onthouden. Maar om te winnen, moeten ze Leo uiterlijk aan het einde van de 5<sup>e</sup> dag bij de kapper afleveren.

## VOORBEREIDING

Druk vóór het eerste spel alle onderdelen voorzichtig uit de stanstableaus. Gebruik de drukknop om de wijzer aan de wekker te bevestigen, zoals hiernaast is afgebeeld.

**Let op:** nadat de drukknop is bevestigd, kun je deze niet meer openen!

- Leg de starttegel (met Leo's bed) op tafel en zet het speelstuk "Leo" erop.
- Schud alle wegtekels gedekt (met de junglekant naar boven). Leg deze tegels daarna gedekt één voor één naast elkaar, te beginnen bij de starttegel. Zo vormen de spelers een weg. Het is niet van belang hoe de weg loopt. De weg mag bochten hebben, maar geen vertakkingen.
- Leg de doeltegel (met Bobo's kappersstoel) aan het einde van de weg.
- Leg het puzzeldeel met Leo's kop naast de starttegel en de overige puzzeldelen als voorraad ernaast.
- De speler met het kortste haar zet de wekker voor zich neer en stelt de wekker op 8 uur in.
- De speler met het langste haar wordt startspeler.
- Schud de bewegingskaarten gedekt en geef iedere speler, te beginnen met de startspeler, steeds 1 kaart totdat alle kaarten zijn verdeeld. Iedere speler neemt zijn kaarten zo in de hand dat de andere spelers de voorzijde ervan niet kunnen zien.



**Opmerking:** in een spel met 3 spelers hebben de eerste 2 spelers een kaart meer in hun hand.

Voorbeeld van een startopstelling bij 4 spelers:



## SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit maximaal 5 dagen. Elke dag verloopt op dezelfde manier:

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, speelt de speler die aan de beurt is 1 kaart uit zijn hand en legt deze open voor zich neer. Daarna beweegt hij Leo zoveel tegels over de weg als het cijfer op de gespeelde kaart. Vervolgens draait hij de tegel waar Leo eindigt om zonder de volgorde van de tegels te veranderen. Zet Leo naast de tegel, zodat alle spelers deze goed kunnen zien.



Er kunnen nu **3 situaties** ontstaan:

1. De wegtegel toont een dier en de kleur ervan komt **niet** overeen met de kleur van de juist gespeelde kaart:

O, o! Leo verliest kostbare tijd. Zet de wijzer van de wekker zoveel uur vooruit als het kloksymbool op de omgedraaide wegtegel aangeeft.



2. De wegtegel toont een dier en de kleur ervan komt **wel** overeen met de kleur van de juist gespeelde kaart:

Wat een geluk! Leo verliest geen tijd. De wijzer van de wekker gaat niet vooruit.



3. De wegtegel toont een wegwijzer:

Dat is mooi! Leo verliest geen tijd. De wijzer van de wekker gaat niet vooruit.



Nadat de spelers hebben gecontroleerd of de wijzer van de wekker al dan niet vooruitgaat, zetten ze Leo terug op de juist omgedraaide tegel. Deze blijft open liggen. De volgende speler (met de klok mee) is aan de beurt.

## EINDE VAN EEN DAG

Bereikt of passeert de wijzer van de wekker opnieuw 8 uur, dan sluit Bobo's kappersalon en moet Leo het de volgende dag opnieuw proberen. Bereid de volgende dag als volgt voor:

- Zet Leo op de starttegel.
- Leo's manen zijn gegroeid. De spelers voegen 1 puzzeldeel aan Leo's kop toe.
- Zet de wijzer van de wekker op 8 uur.
- De speler die aan de beurt zou zijn geweest als de vorige dag niet was geëindigd, wordt de nieuwe startspeler.
- Schud alle bewegingskaarten en verdeel deze zoals onder "Voorbereiding" beschreven onder de spelers.
- De spelers proberen tijdens deze voorbereidingen de open tegels te **onthouden**. Daarna draaien ze deze weer naar hun junglekant zonder de volgorde van de wegtegels te veranderen.



## EEN NIEUWE DAG

Nadat de voorbereidingen zijn afgerond, begint een nieuwe dag. Deze verloopt gelijk aan de vorige.

De spelers hebben nu echter meer informatie over de wegtekels en kunnen van die kennis gebruikmaken. Zo kunnen ze wellicht vaker kaarten spelen met dezelfde kleur als de wegtegel waar Leo eindigt.

**Algemene spelregel:** de spelers mogen elkaar tips geven over het spelen van bepaalde kaarten en hun kennis over de wegtekels met elkaar delen. De speler die aan de beurt is, beslist echter uiteindelijk zelf welke kaart hij speelt.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is direct afgelopen als 1 van de volgende situaties optreedt:

1. Leo beweegt naar Bobo's kappersstoel voordat de wijzer van de wekker op 1 dag opnieuw 8 uur bereikt of passeert.

Gelukt! Leo is op tijd bij de kapper aangekomen. Alle spelers winnen gezamenlijk!

**Let op:** Leo hoeft de doeltegel niet exact te bereiken. Het is toegestaan om een kaart met een hogere waarde dan noodzakelijk te spelen.

2. Is Leo na de vijfde dag (de dag dat het laatste puzzeldeel zijn manen heeft afgemaakt) nog altijd niet bij de kapper aangekomen, dan verliezen alle spelers gezamenlijk!

**Let op:** het is mogelijk dat de spelers het spel al op de eerste dag winnen. In dat geval hebben ze extreem veel geluk gehad en doen ze er goed aan om het nog eens te proberen.

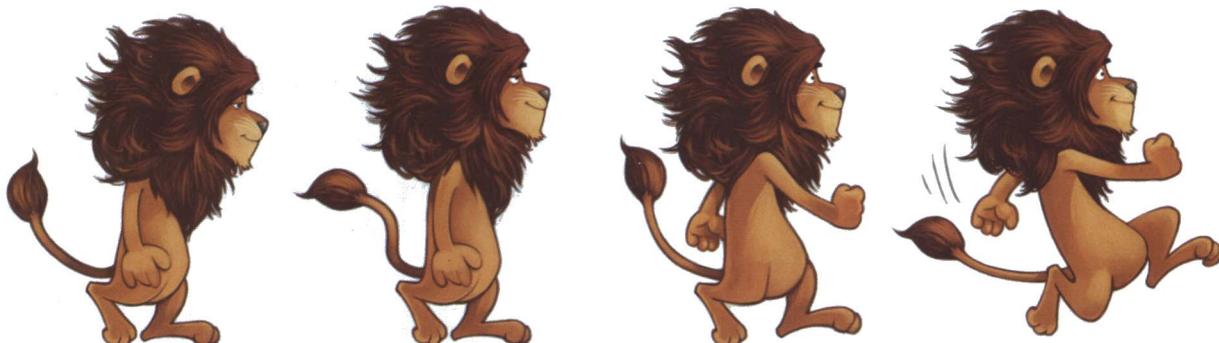
## VARIANTEN

### TE MOEILIJK?

De spelers kunnen het spel eenvoudiger maken door hun handkaarten open voor zich neer te leggen. Ze bespreken nu gezamenlijk welke kaart de speler die aan de beurt is het beste kan spelen.

### TE EENVOUDIG?

1. De spelers mogen aan het begin van een nieuwe dag niet met elkaar praten. Pas als Leo op een tegel met een papegaai is geëindigd, mogen de spelers tot het einde van de dag met elkaar praten.
2. De spelers kunnen het spel op de volgende manier nog moeilijker maken: ze mogen Leo niet direct naar de kappersstoel bewegen. Ongeacht de waarde van de gespeelde kaart, moet Leo op de laatste wegtegel vóór de kappersstoel stoppen. De spelers draaien deze zoals gebruikelijk om en verzetten indien nodig de wijzer van de wekker. Is het daarna nog geen 8 uur, dan winnen de spelers!



© 2016 ABACUSSPIELE

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

[www.999games.nl](http://www.999games.nl)

Klantenservice: 0900 - 999 0000

[999games.nl/klantenservice](http://999games.nl/klantenservice)

Auteur: Leo Colovini

Illustraties: Michael Menzel

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.

Made in EU



# Leo

doit aller chez le coiffeur !

*Leo le lion a besoin d'une coupe de cheveux, parce que sa crinière dépasse littéralement sa tête. Il poursuit ainsi son chemin vers le Salon de coiffure Bobo. Mais Leo s'attarde et préfère jouer un peu avec les animaux le long du chemin. Rappelez-vous bien quels animaux Léo rencontre le long du parcours et emmenez-le avec vous chez le coiffeur avant que sa crinière ne devienne vraiment trop longue !*

## MATERIEL DE JEU

### 30 tuiles de chemin

La face visible présentent des panneaux ou des animaux :



5x panneau,  
0 heure



5x zèbre,  
1 heure



5x rhinocéros,  
2 heure



5x crocodile,  
3 heure



5x perroquet,  
4 heure



5x lionne,  
5 heure

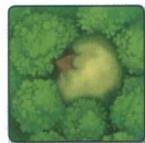
A chaque panneau et à chaque animal un certain nombre d'heures (de 0 à 5) est accordé (voir l'icône en haut à droite sur la tuile).

Chaque animal est présent dans la couleur bleu, jaune, rose, rouge et mauve.

Le dos présente une jungle :



6x forêt



6x pays ouvert



6x palmiers



6x roches



6x pond

### 20 cartes mouvement

avec Leo en mouvement sur la face visible :



5x valeur 1



5x valeur 2



5x valeur 3



5x valeur 4

Le dos présente une patte :



Chaque valeur est présente dans la couleur bleu, jaune, rose, rouge et mauve.

### 1 tuile de départ

Le lit de Leo



### 1 tuile de but

Chaise de coiffeur de Bobo



### 5 pièces de puzzle

La crinière de Leo



### 1 réveil

avec 1 aiguille



### 1 jeton en bois

Leo



### 1 bouton-pression

en 2 parties pour attacher l'aiguille au réveil



Les règles du jeu

## BREF APERÇU DU JEU

**LEO doit aller chez le coiffeur** est un jeu coopératif. Les joueurs tentent ensemble d'emmener Leo chez le coiffeur avant la fermeture de ce dernier au soir. Ils ont droit à 5 jours pour y arriver. Les premiers jours ils s'accoutumant avec le parcours et tentent de le mémoriser. Mais pour gagner, ils devront emmener Leo chez le coiffeur au plus tard à la fin du 5ème jour.

## PRÉPARATION

Avant la première partie, retirez soigneusement tous les composants des tableaux standards. Utilisez le bouton-pression pour attacher l'aiguille au réveil, comme indiqué à côté.

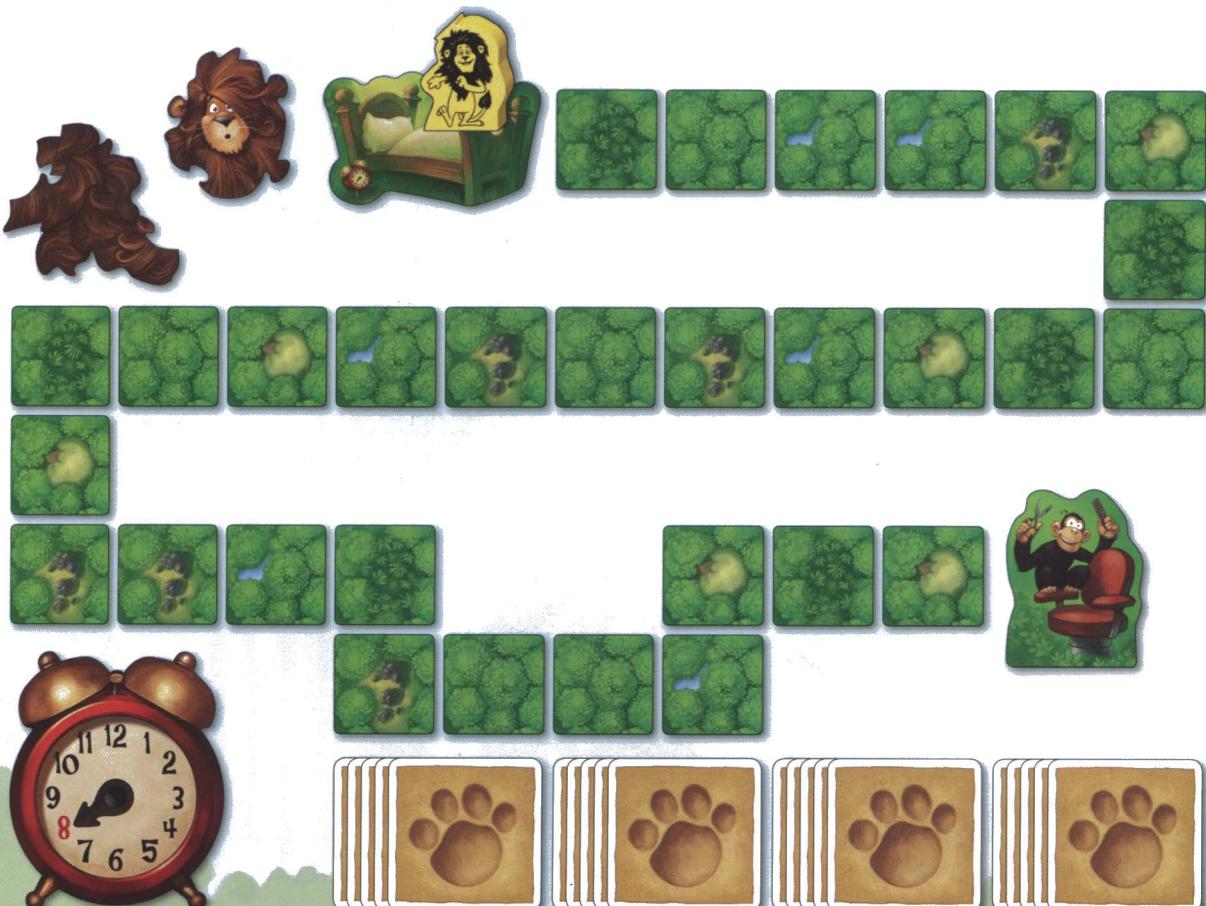


**Attention :** après avoir fixé le bouton-pression, vous ne pourrez plus l'ouvrir !

- Placez la tuile de départ (avec le lit de Leo) sur la table et posez-y le jeton Leo.
- Secouez toutes les tuiles de chemin face cachée (avec la face jungle visible).  
Ensuite, alignez les tuiles face cachée un à un, à commencer avec la tuile de départ. Ainsi les joueurs forment un parcours. Peu importe la forme du parcours. Le chemin peut avoir des virages, mais pas de sentiers.
- Placez la tuile de but (avec la chaise de coiffeur de Bobo) à la fin du parcours.
- Posez la pièce du puzzle qui présente la tête de Leo à côté de la tuile de départ et mettez les autres pièces du puzzle de côté
- Le joueur aux cheveux les plus courts, place le réveil en face de lui et règle l'alarme à 8 heures.
- Le joueur aux cheveux les plus longs a le droit de commencer la partie.
- Secouez les cartes mouvement face cachée et distribuez-les à chaque joueur, à commencer avec le joueur de départ, 1 carte à la fois jusqu'à ce que le tas soit entièrement partagé. Chaque joueur prend ses cartes en main de façon à ne pas montrer la face visible aux autres joueurs.

**Remarque :** dans une partie de jeu avec 3 joueurs, les 2 premiers joueurs détiennent une carte de plus en main.

*Exemple de mise en place avec 4 joueurs :*



## DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue en 5 jours au maximum. Chaque jour se déroule de la même manière :

A commencer avec le joueur de départ et ensuite suivant le sens des aiguilles, c'est le tour au joueur de jouer 1 carte en main et de la placez devant lui. Ensuite, il bougera Leo le long du chemin autant de tuiles qu'indiqué sur la carte utilisée. Il retourne ensuite la tuile où Leo se trouve, sans changer l'ordre des tuiles. Placez Leo à côté de la tuile, afin que les joueurs puissent bien la voir.



Cela peut donner 3 situations :

1. La tuile de chemin présente un animal dont la couleur ne correspond pas à la couleur de la carte tout juste jouée :

Oh non ! Leo perd du temps précieux ! Placez l'aiguille du réveil tant d'heures en avance qu'indiqué par le symbole réveil sur la tuile de chemin retournée.



2. La tuile de chemin présente un animal dont la couleur correspond bien à la couleur de la carte tout juste jouée :

Quelle chance ! Leo ne perd pas de temps. L'aiguille du réveil n'avance pas.



3. La tuile de chemin présente un panneau :

C'est magnifique ! Leo ne perd pas de temps. L'aiguille du réveil n'avance pas.



Après que les joueurs aient contrôlé si l'aiguille du réveil avance oui ou non, ils placent Leo de nouveau sur la tuile retournée correcte. Celle-ci reste visible. C'est le tour au joueur suivant (dans le sens de l'aiguille).

## FIN D'UNE JOURNÉE

Lorsque l'aiguille du réveil atteint ou dépasse à nouveau les 8 heures, le salon de coiffure Bobo ferme et Leo devra tenter sa chance le jour suivant. Préparez le jour suivant de la façon suivante :

- Placez Leo sur la tuile de départ.
- La crinière de Leo a poussée. Les joueurs ajoutent 1 pièce de puzzle à la tête de Leo.
- Mettez l'aiguille du réveil à 8 heure.
- Le joueur qui aurait eu droit à son tour la veille, devient le nouveau joueur de départ.
- Secouez toutes les cartes mouvement et distribuez-les comme indiqué sous «Préparation» entre les joueurs.
- Les joueurs tentent de mémoriser les tuiles visibles pendant cette préparation. Il retournent ensuite la tuile côté jungle sans changer l'ordre des tuiles de chemin.



## UN JOUR NOUVEAU

Une fois les préparatifs terminés, commence une nouvelle journée. Cela se déroule de la même façon que la précédente. Les joueurs disposent cependant de plus d'informations sur les tuiles de chemin et peuvent jouir de cette connaissance. Ainsi, ils sont en mesure de jouer plus souvent des cartes de la même couleur que la tuile de chemin où Leo termine.

**Règle générale :** les joueurs peuvent se donner des conseils au sujet de certaines cartes et partager leur connaissance sur les tuiles de chemin. Lorsque vient son tour, le joueur décidera lui-même la carte à jouer.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'une des situations suivantes se manifeste :

1. Leo avance jusqu'au siège de coiffeur avant que l'aiguille du réveil n'atteigne ou ne passe les 8 heures en 1 journée.  
**Réussi !** Leo est arrivé à temps chez le coiffeur. Tous les joueurs gagnent en même temps !  
**Attention :** Leo n'est pas obligé d'atteindre la tuile de but. Il est permis de jouer une carte avec une valeur majeure à celle requise.
2. Si, au bout de cinq jours (le jour pendant lequel la dernière pièce de puzzle a détruit sa dernière crinière) Leo n'est toujours pas arrivé chez le coiffeur, alors les joueurs perdent tous à la fois !  
**Attention :** Dans ce cas, ils ont été extrêmement chanceux et feraient bien d'essayer à nouveau.

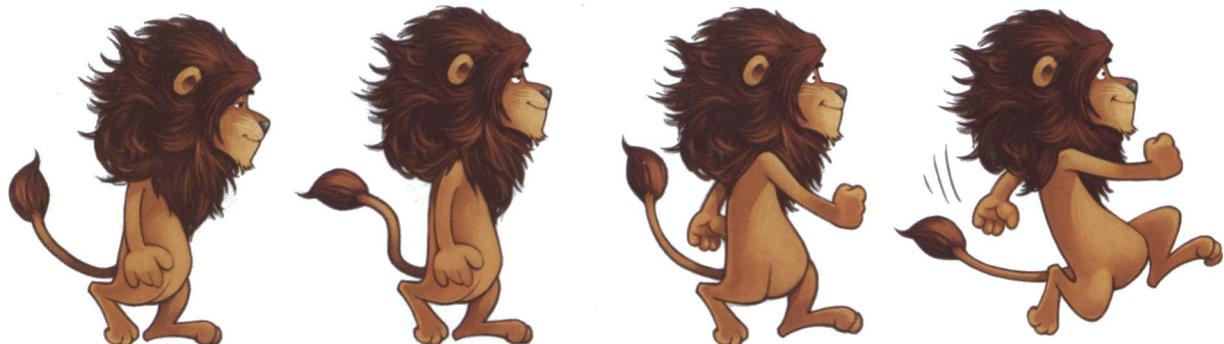
## VARIANTES

### TROP DIFFICILE ?

Les joueurs peuvent faciliter le jeu en alignant leurs cartes en main face visible devant soi. Ils discutent ensemble quelle carte il est préférable de jouer.

### TROP FACILE

1. Les joueurs ne peuvent pas s'adresser la parole au début d'une nouvelle journée. Seulement si Leo fini avec un perroquet, les joueurs pourront se parler jusqu'en fin de journée.
2. Les joueurs peuvent rendre le jeu plus complexe de la façon suivante : ils ne peuvent pas emmener Leo directement vers la chaise de coiffeur. Peu importe la valeur de la carte jouée, Leo devra s'arrêter devant la chaise de coiffeur à la dernière tuile de chemin. Les joueurs la retournent comme d'habitude et changent l'aiguille du réveil au besoin. Si après il n'est pas encore 8 heures, alors les joueurs gagnent !



© 2016 ABACUSSPIELE

Editeur et distributeur :

999 Games b.v.

Boîte postale 60230

NL - 1320 AG Almere

[www.999games.nl](http://www.999games.nl)

Service client :

[999games.nl/serviceclient](http://999games.nl/serviceclient)

Auteur : Leo Colovini

Illustrations : Michael Menzel

Traduction et rédaction finale : 999 Games b.v.

Tous droits réservés.

Made in EU