

Živočišně zábavná týmová hra pro 2–5 hráčů od 6 let



Leo

musí ke kadeřníkovi

Lev Leo už nutně potřebuje jít ke kadeřníkovi, protože mu jeho hříva doslova přerůstá přes hlavu. Objednal se tedy do Bonobova salónu. Leo se ale cestou loudá, protože se vždy zapovídá se zvířátky, která potká cestou. Pamatujte si, která zvířátka potkal, a společně ho doved'te ke kadeřníkovi dřív, než bude jeho hříva příliš dlouhá!

OBSAH HRY

30 destiček cesty

Na přední straně je ukazatel nebo zvířátko:



5× ukazatel
o hodin

5× zebra
1 hodina

5× nosorožec
2 hodiny

5× krokodýl
3 hodiny

5× papoušek
4 hodiny

5× lvice
5 hodin

Ukazatel a každé zvířátko mají přidělený určitý počet hodin (od 0 do 5), které vidíte na hodinách v pravém horním rohu destičky. Každé zvířátko je zastoupené na modré, žluté, červené, růžové a fialové barvě pozadí.

Zadní strana zobrazuje džungli:



6× les

6× mýtina

6× palmový
háj

6× skály

6× jezírko

20 hracích karet

s pohybujícím se Leem na přední straně:

...a otiskem tlapky na zadní straně:



5× hodnota 1

5× hodnota 2

5× hodnota 3

5× hodnota 4

Každá hodnota je zastoupena v modré, žluté, červené a fialové barvě.

1 startovní destička

Leův domov



1 cílová destička

Bonobův salón



5 kousků puzzle

Leova hříva



1 destička hodin

s jednou ručičkou



1 dřevěná figurka

Leo



1 patent

2 části: na připevnění ručičky k hodinám

CÍL HRY

Leo musí ke kadeřníkovi je hra založená na spolupráci. Hráči se *společně* snaží dovést Lea do Bonobova salónu dříve, než večer zavře. Mají na to maximálně 5 dní.

První den se seznámí s cestou a snaží se si ji co nejlépe zapamatovat.

Ale aby vyhráli, musí dovést Lea do kadeřnictví nejdéle večer pátého dne.

PŘÍPRAVA

Před první hrou opatrně vyjměte všechny destičky z rámečků (u nás tomu říkáme plokání). Potom za pomoci patentu přidělejte ručičku k hodinám tak, jak je ukázáno na obrázku vpravo.

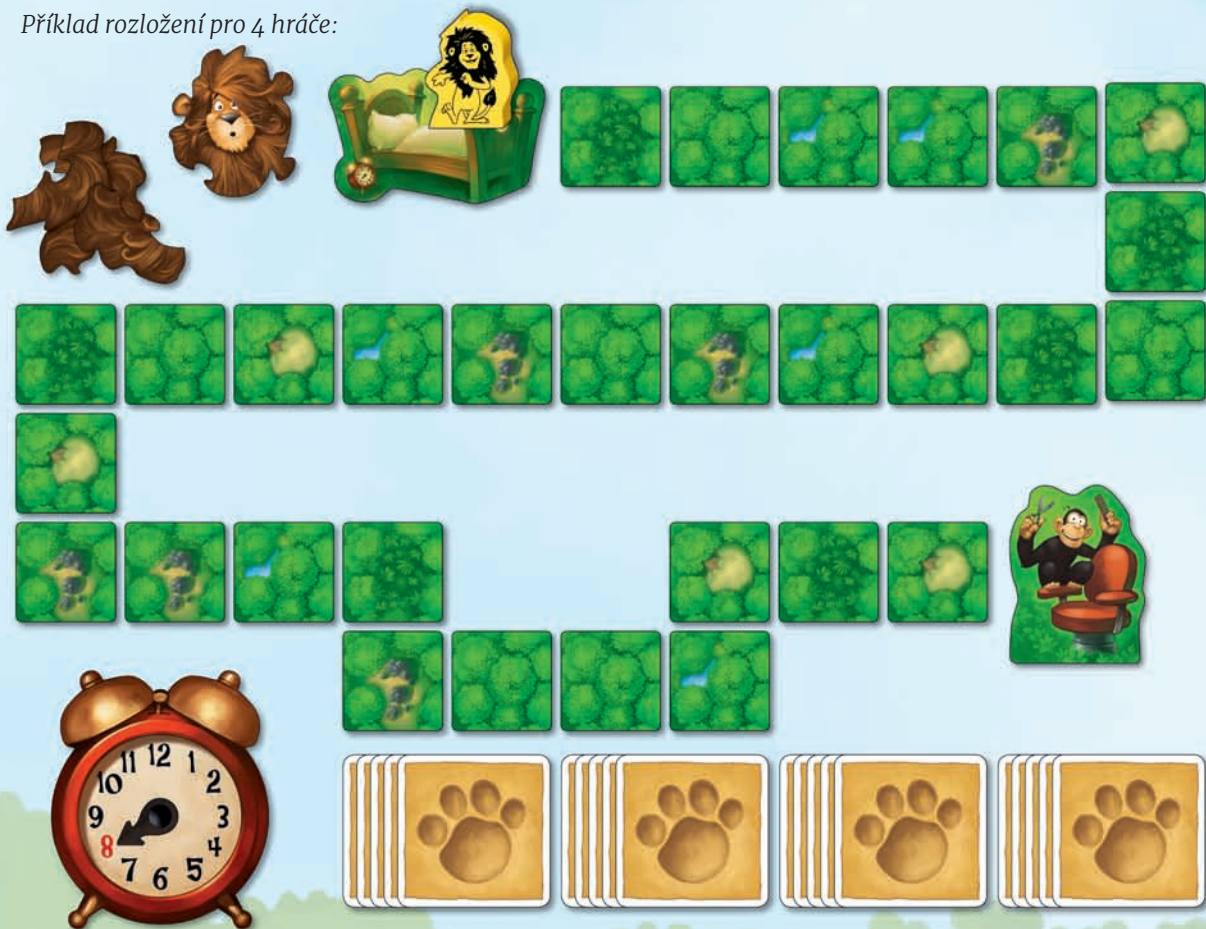


Pozor: Jakmile obě části patentu jednou spojíte, už nepůjdou znovu rozdělit.

- Položte startovní destičku Leova domova doprostřed stolu a umístěte na ni dřevěnou figurku Lea.
- Zamíchejte všechny destičky přední stranou dolů. To znamená, že uvidíte jen obrázky džungle. Vedle startovní destičky přikládají hráči destičky cesty tak, aby vytvořili pěšinu v libovolném směru. Může mít mnoho zatáček, ale žádnou odbočku.
- Na konec pěšiny umístěte cílovou destičku (s Bonobovým salónem).
- Kousek puzzle s Leovou hlavou položte vedle startovní destičky a zbývající kousky puzzle s Leovou hřívou do zásoby poblíž.
- Hráč s nejkratšími vlasy si před sebe položí hodiny a nastaví je na 8 hodin.
- Hráč s nejdelšími vlasy začíná.
- Zamíchejte hrací karty přední stranou dolů a postupně je rozdejte všem hráčům. Začínající hráč pak dostane kartu jako první.

Pozor: Při hře ve 3 hráčích zbudou dvě karty. Jednoduše je rozdejte následujícím dvěma hráčům, kteří budou mít v ruce pro toto kolo jednu kartu navíc.

Příklad rozložení pro 4 hráče:



PRŮBĚH HRY:

Jeden den

Hra postupuje podle směru hodinových ručiček. Když jste na řadě, zahrajete jednu libovolnou kartu ze svojí ruky a položíte ji na stůl přední stranou nahoru. Poté posunete figurku Lea dopředu po cestě o tolik kroků, kolik ukazuje právě zahrnaná karta. Poslední destičku cesty, na které se Leo zastaví, otočíte (bez toho, abyste změnili pořadí destiček). Figurku Lea umístíte vedle ní tak, aby na právě otočenou destičku všichni hráči dobře viděli.



Teď máme **tři možnosti**:

1. **Na destičce cesty je zvíře a barva pozadí se neshoduje s barvou právě zahrnané karty:**
Ale ne! Leo právě přišel o drahocenný čas. Ručička hodin se posune dopředu o tolik hodin, kolik udává číslo na hodinách v pravém rohu destičky.



2. **Na destičce cesty je zvíře a barva pozadí je stejná jako barva právě zahrnané karty:**
Máme štěstí! Leo žádný čas nepromarnil a ručička hodin se dopředu nepohne.



3. **Na destičce cesty je ukazatel:**
Máme štěstí! Leo žádný čas nepromarnil a ručička hodin se dopředu nepohne.

Poté, co hráči zkontrolovali, jestli se ručička hodin pohne nebo ne, umístíte Lea zpátky na právě otočenou destičku, která zůstane otočená na svém místě přední stranou nahoru. Potom hraje další hráč (po směru hodinových ručiček).

Konec dne

Jakmile ručička hodin znovu ukáže nebo překročí osm hodin, Bonobův salón je zavřený a Leo to musí zkusit další den znovu. Takhle se na to připravíte:

- Umístíte Lea zpět na startovní destičku.
- Leova hříva vyrostla, a proto na jeho hlavu přidělte jeden kousek hřívy ze zásoby.
- Nastavte ručičku hodin zpátky na 8 hodin.
- Hráč, který byl na řadě na konci předchozího dne, bude teď prvním hráčem nového dne a začíná.
- Zamíchejte všechny hrací karty tak, jak je popsáno v *Přípravě*, a rozdejte je hráčům. Během přípravy na nový den se hráči snaží dobře si zapamatovat otočené destičky. Potom se tyto destičky otočí zpátky na obrázek džungle bez toho, aby se změnilo jejich pořadí.



Nový den

Když jsou přípravy hotové, začíná nový den; postupuje se stejně, jak bylo popsáno výše.

Ted' už hráči znají destičky cesty vedoucí do kadeřnictví o trochu lépe. Tuto výhodu můžou použít tak, aby zahráli karty, které jim umožní zastavit se na destičkách cesty ve stejné barvě a neztratit žádný čas.

Obecné pravidlo: Hráči si pomáhají v tom, kterou kartu by bylo nejlepší zahrát, a také si mohou radit ohledně destiček cesty, které si pamatují. Ale nakonec je to vždy rozhodnutí hráče, který je na řadě, aby vybral, kterou kartu zahraje.

KONEC HRY

Hra končí hned jedním z následujících způsobů:

1. Leo dojde do Bonobova salónu před tím, než ručička hodin znovu ukáže nebo přesáhne 8 hodin během jednoho dne.
Zvládli jste to! Leo dorazil do kadeřnictví včas a hráči vyhrávají.
Pozor: Leo nemusí dojít do cíle přesně. Abyste Lea posunuli do cíle, můžete zahrát i kartu s vyšší hodnotou, než je nutné.
2. Pokud je připojen poslední dílek Leovy hřívy v rámci přípravy pátého dne a Leo stále nedojde ani pátý den do kadeřnického salónu, aby se nechal ostříhat, pak hráči bohužel prohrávají. Ihned však začnou novou hru, protože Leo nový sestřih nutně potřebuje!
Pozor: Hru je možné vyhrát už první den. Pokud to hráči zvládli, měli velké štěstí a musí se pokusit tento úspěch ihned zopakovat.

VARIANTY

Příliš obtížné?

Hru můžete trochu zjednodušit tím, že hráči položí svoje karty z ruky před sebe, přední stranou nahoru. Můžou spolupracovat a dohromady pomoci hráči na tahu s rozhodováním, kterou kartu je nejlepší zahrát.

Příliš lehké?

1. Hru můžeme i trochu ztížit tím, že hráči spolu na začátku žádného nového dne nesmí mluvit. Mohou začít komunikovat a radit si až ve chvíli, kdy se Leo zastaví na destičce s papouškem. Poté už spolu mohou mluvit po celý zbytek dne.
2. Aby byla hra ještě obtížnější, hráči nepostoupí rovnou na cílovou destičku. Nejdřív se musí zastavit na předposlední destičce před Bobonovým kadeřnickým křeslem bez ohledu na hodnotu na právě zahrané kartě. Destičku otočí a zkontrolují (jako obvykle), jestli se ručička hodin pohne nebo ne. Pokud je i potom stále ještě před 8. hodinou, hráči vyhrávají!



Autor: Leo Colovini
Ilustrace: Michael Menzel
Český překlad: Marie Rydlová
© 2016 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich
Vyrobeno v Německu.
Všechna práva vyhrazena.

Výrobce distributor pro ČR:
Albi Česká republika a. s.,
Thámova 13
186 00 Praha 8
www.albi.cz
eshop.albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010

Distribútor pre SR:
Albi, s. r. o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
www.albi.sk

