

8



Leo

fodrászhoz megy

Állati jó játék 2–5 játékos részére, 6 éves kortól

Leo, az oroszlán elhatározta, hogy elmegy a fodrászhoz, mert a sörénye már nagyon megnőtt. Felkeresi tehát Bobo fodrászüzetét. Leo bizony nagy csellengő, szíves elcseveg az útja során az állatokkal. Jegyezzétek meg jól, hogy milyen állatokkal találkozott, és próbáljátok meg közösen eljuttatni a fodrászhoz, mielőtt túl hosszú lenne a sörénye!

Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

JÁTÉKELEMEK

30 ösvénylapka

egyik oldalukon irányjelző táblákkal vagy állatokkal:



Az útjelző táblákon és minden egyes állatlapkán különböző számú órák találhatóak (0–5-ig), ezek a lapkák jobb felső sarkában, az óra szimbólumban láthatók.

1

Ezt az információt, tudást fel tudják használni ahhoz, hogy a későbbiekben olyan kártyalapokat játszanak ki, amelyekkel azonos színű mezőre érkeznek, nem veszítve így időt.

Általános szabály: a játékosok adhatnak egymásnak tippeket, hogy melyik kártyát lenne érdemes kijátszani. De végül mindig a soron lévő játékos dönti el, hogy melyik kártyát fogja kijátszani.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint a két esemény közül valamelyik bekövetkezik:

1. Leo továbblép Bobo fodrászszékére, mielőtt az óra mutatója ismét elérné vagy túllépné a 8 órát egy napon belül.

Megcsinálta! Leo időben érkezett a fodrászhoz, és a játékosok nyertek.

Figyelem: Leónak nem kell pontosan a célhoz érnie. Annak érdekében, hogy elérje a célt,

nagyobb értékű lap is kijátszható, mint amekkora szükséges lenne.

2. Az 5. nap előkészületénél Leo sörénye elkészül, és a játékosoknak nem sikerült eljuttatniuk Leót a fodrászhoz. Ebben az esetben a játékosoknak nem sikerült megnyerni a játékot, és azonnal elkezdhetnek egy új játékot annak érdekében, hogy Leót időben eljuttassák a fodrászhoz.

Figyelem: meg lehet nyerni a játékot még az első nap eltelte előtt is. Ha a játékosoknak ez sikerül, szerencsések voltak, és azonnal tehetnek még egy próbát.

JÁTÉKVARIÁCIÓK

Túl bonyolult?

Hogy a játékot megkönnyítsük, a játékosok a kezükben tartott mozgáskártyákat képpel felfelé fordítva maguk elé tehetik. Ez lehetőséget biztosít arra, hogy még hatékonyabban tudjanak együtt játszani a legjobb kártyák kijátszásával.

6

megjegyezni azt. Ahhoz, hogy nyerni tudjanak, legkésőbb az ötödik nap végére el kell juttatniuk Leót a fodrászhoz.

ELŐKÉSZÜLETEK

A legelső játék előtt óvatosan távolítsuk el a játékelemeket a kartonból! Ezután a patent segítségével helyezzük el az óramutatót az óra számlapjára, lásd a jobb oldali ábrán.



Fontos: ha egyszer összepattintottuk a patentot, utána már nem lehet szétszedni!

– Helyezzük el a start mezőt Leo ágyával az asztal közepére, és Leo figuráját tegyük a lapkára. Keverjük össze képpel lefelé fordítva az ösvénylapkákat, tehát a dzsungles képpel felfelé. A start mezőtől kezdve a játékosok fektessék le az ösvény lapkákat, így kialakítva egy ösvényt, amely bármerre haladhat. Bármennyi kanyar lehet az ösvényen, de elágazás nem.

– A célt jelző lapkát (Bobo fodrászszékét) helyezzük el az ösvény végén.

– A Leo fejét ábrázoló elemet tegyük a start mezőhöz, a többi kirakóst pedig mellé.

– A legrövidebb hajú játékos maga elé teszi az órát, és a mutatót 8 órához állítja.

– A leghosszabb hajú játékos lesz a kezdő játékos.

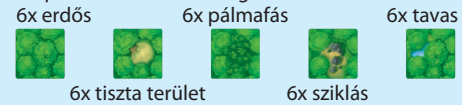
– A mozgás kártyákat képpel lefelé fordítva keverjük össze, és a kezdő játékostól kezdve osszuk szét a játékosok között. A mozgáskártyákat minden játékosnak a kezében kell tartania, úgy, hogy a többiek ne láthassák.

Figyelem: 3 játékos esetén 2 kártya meg fog maradni; ezeket osszuk ki a következő két játékosnak, így nekik egy lappal több lesz a kezükben.

3

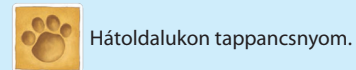
Minden állatlapka kék, sárga, rózsaszín, piros és lila színben jelenik meg.

A lapkák hátoldalai dzsungelt ábrázolnak:



20 mozgáskártya

Leo mozgásával az elülső oldalukon.



Minden mozgáskártya kék, sárga, rózsaszín, piros és lila színben jelenik meg.

1 startmező

Leo ágya



1 cél lapka

Bobo fodrászszéke



5 kirakóslapka

Leo sörénye



1 óra

1 mutatóval



1 fafigura

Leo



A JÁTÉK CÉLJA

Ebben a kooperációs játékban Leónak el kell jutnia a fodrászhoz. A játékosok közösen próbálják meg elérni, hogy Leo eljusson Bobo fodrászszületébe. Őt napjuk van arra, hogy befejessék a feladatot. Az első napokban megismerik az utat, és próbálják

2

Túl egyszerű?

1. Hogy a játék egy kicsit nehezebb legyen, a játékosok nem beszélhetnek egymással egy új nap kezdetén. Csak akkor lehet egymásnak tippeket adni egészen a nap végéig, amikor Leo egy papagájmezőn fejezi be a lépését.

2. Hogy még egy kicsit nehezsünk a játékon, a játékosok nem léphetnek közvetlenül a cél lapkára. Először meg kell állniuk az utolsó mezőn, mielőtt elérnék Bobo fodrászszékét, függetlenül a kijátszott lapjukon látható értéktől. Meg kell fordítaniuk az ösvénylapkát, amelyre érkeztek (ahogy szokták), megnézni, hogy kell-e mozdítani az óra mutatóját vagy sem. Ha ezután még mindig korábbi az időpont az órán, mint 8 óra, a játékosok nyertek.



7

Példa négy játékos részére:



A JÁTÉK MENETE

Első nap

A játékosok az óramutató járásának irányában követik egymást. A kezdő játékos kezd.

A játékos a körében kijátszik egy általa választott kártyát a kezéből, és képpel felfelé fordítva leteszi maga elé.

Ezután Leo figurájával annyit lép előre az ösvényen, amennyit a kijátszott lap mutat.



Azt az ösvénylapkát, amelyre Leo figurája érkezett, képpel felfelé fordítja, anélkül, hogy a lapkák sorrendjét megváltoztatná. A figurát a lapka mellé kell helyezni, hogy minden játékos láthassa a felfordított ösvénylapkát.

Ekkor az alábbi 3 lehetőség fordulhat elő:

1. A felfordított ösvénylapka egy állatot ábrázol, amelynek a színe nem egyezik meg a játékos által kijátszott kártyalap színével:

Óh, Istenem! Leo értékes időt veszített! Az óra mutatóját annyival előrébb kell állítani, amilyen érték a felfordított ösvénylapkán az óra szimbólumban látható.

2. A felfordított ösvénylapka egy állatot ábrázol, és a színe megegyezik a játékos által kijátszott kártyalap színével: Szerencsénk van! Leo nem veszít időt. Az óra mutatója nem mozdul.



4

3. A felfordított ösvénylapkán útjelző tábla látható: Szerencsénk van! Leo nem veszít időt. Az óra mutatója nem mozdul.



Miután a játékosok megállapították, hogy az óra mutatóját kell-e mozdítani vagy sem, Leo figuráját vissza kell tenni a felfordított ösvénylapkára; a lapka képpel felfelé fordítva marad. Ezután a következő (óramutató járás szerinti) játékos kerül sorra.

A nap vége

Amint az óra mutatója ismét eléri a 8 órát vagy túlhalad azon, Bobo fodrászszülete bezár, és Leónak a következő napon kell megpróbálnia eljutni hozzá.



Az új napot az alábbiak szerint kell előkészíteni:
– Leo figuráját helyezük vissza a start mezőre.

– Leo sörénye növekszik; ezért a játékosoknak egy sörénydarabot kell Leo fejéhez illeszteniük.



– Az óra mutatóját állítsuk 8 órára.

– Az új napot az a játékos kezdi, aki az előző nap végén került volna sorra.

– Az összes mozgáskártyát keverjük meg a fent leírtak (Előkészületek) szerint, és osszuk szét a játékosok között.

– Az újabb nap előkészítése során a játékosoknak meg kell próbálniuk alaposan megjegyezni a képpel felfelé fordított ösvénylapkákat. Ezután a felfordított lapkákat képpel lefelé kell fordítanunk anélkül, hogy a sorrendjükön változtattak volna.

Egy új nap

Amint az előkészületekkel készen vagyunk, elkezdődhet egy újabb nap; a fent leírtak alapján. A játékosoknak ekkor már segítség, hogy a fodrászhoz vezető út egyes lapkái ismerik.

5