

Leo

va chez le coiffeur



Un jeu de coopération qui se joue souvent à un cheveu, pour 2 à 5 joueurs âgés de 6 ans et plus
 Leo le lion doit vraiment aller chez le coiffeur car sa crinière pousse à grande vitesse. Il se met donc en route pour aller chez Bobo le coiffeur. Mais Leo traîne en chemin car il aime bavarder avec les amis qu'il rencontre. Ensemble, souvenez-vous où se trouvent ses amis pour lui faire gagner du temps afin qu'il arrive à temps chez le coiffeur.

CONTENU

30 tuiles

Au recto, des panneaux ou des animaux



5 x panneau
0 heure



5 x zèbre
1 heure



5 x rhinocéros
2 heures



5 x crocodile
3 heures



5 x perroquet
4 heures



5 x lionne
5 heures

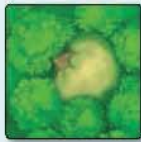
Une valeur en heures est attribuée au panneau et à chacun des animaux, allant de 0 à 5. Elle est indiquée dans l'horloge en haut à droite de la tuile.

Chaque animal est représenté avec cinq fond colorés : **bleu, jaune, rose, rouge et violet.**

Le verso de la tuile représente la jungle :



6 x forêt



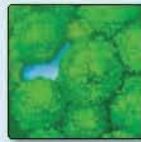
6 x clairière



6 x palmier



6 x rocher



6 x lac

20 cartes de déplacement

Avec au recto un dessin de Leo se rendant chez son coiffeur :

Et au verso une empreinte :



5 x valeur 1



5 x valeur 2



5 x valeur 3



5 x valeur 4



Chaque valeur est présente avec cinq fond colorés : **bleu, jaune, rose, rouge et violet.**

1 tuile de départ

Le lit de Leo



1 tuile d'arrivée

Le fauteuil de Bobo



5 pièces de puzzle

La crinière de Leo



1 horloge

avec une aiguille



1 figurine en bois

Leo



BUT DU JEU

Leo va chez le coiffeur est un jeu coopératif. Les joueurs essayent ensemble d'amener Leo au salon de coiffure de Bobo avant qu'il ne ferme le soir. Ils ont jusqu'à 5 jours et 5 tentatives pour y parvenir. Lors des premiers jours, ils se familiarisent avec l'itinéraire qu'ils essaient de mémoriser. Mais pour gagner, ils doivent amener Leo chez le coiffeur au plus tard le soir du 5^e jour.

PRÉPARATION

Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les pièces des planches prédécoupées.

Puis utilisez l'attache-pression pour fixer l'aiguille des heures à l'horloge, comme indiqué dans l'illustration à droite.

Attention : une fois l'attache-pression fixée, vous ne pourrez plus la retirer.



- Placez la tuile de départ avec le lit au centre de la table et placez-y la figurine de Leo.
- Mélangez toutes les tuiles face cachée, c'est-à-dire avec la face jungle visible. À partir de la tuile de départ, les joueurs disposent les tuiles à la suite les unes des autres, formant ainsi un chemin unique. Il peut y avoir n'importe quel nombre de virages, mais aucune ramification.
- Placez la tuile d'arrivée, montrant le fauteuil de Bobo le coiffeur, à la fin du chemin.
- Mettez la pièce de puzzle avec la tête de Leo à côté de la tuile de départ, et les pièces de crinière en réserve à côté.
- Le joueur aux cheveux les plus courts met l'horloge devant lui avec l'aiguille des heures sur 8 heures.
- Le joueur aux cheveux les plus longs devient le premier joueur.
- Mélangez les cartes de déplacement face cachée et distribuez-les toutes une à une à tous les joueurs, en commençant par le premier joueur. Chacun prend ses cartes en main de sorte que les autres joueurs ne puissent les voir.

Attention : dans les parties à 3 joueurs, il restera 2 cartes ; distribuez simplement ces cartes aux deux premiers joueurs qui auront 1 carte de plus en main pour la manche.

Exemple d'une préparation pour 4 joueurs :



DÉROULEMENT DU JEU

DÉROULEMENT D'UNE JOURNÉE

Le jeu se déroule dans le sens horaire. Le premier joueur commence.

À votre tour, vous jouez 1 carte de votre choix de votre main que vous posez face visible devant vous. Puis, vous avancez Leo sur le chemin d'autant de cases que la valeur de la carte jouée. Vous retournez face visible la tuile où Leo arrive, sans changer l'ordre des tuiles. Placez Leo à côté de cette tuile, afin que tous les joueurs puissent facilement la voir.



Maintenant, il y a **3 possibilités** :

1. La tuile montre un animal, et sa couleur **ne correspond pas** à la couleur de la carte jouée :
Pas de chance ! Leo perd un temps précieux. L'aiguille de l'horloge est avancée d'autant d'heures que la valeur qui apparaît dans l'horloge sur la tuile découverte.
2. La tuile montre un animal, et sa couleur **correspond** à la couleur de la carte jouée :
Quel chanceux vous êtes ! Leo ne perd pas de temps. L'aiguille de l'horloge n'est pas avancée.
3. La tuile montre un panneau :
Veinard ! Leo ne perd pas de temps. L'aiguille de l'horloge n'est pas avancée.



Lorsque les joueurs ont vérifié si l'aiguille de l'horloge doit être avancée ou non, remettez Leo sur la tuile qui vient d'être retournée ; la tuile reste en place, face visible. Puis, c'est au tour du joueur suivant en sens horaire.

FIN DE LA JOURNÉE

Dès que l'aiguille de l'horloge atteint ou dépasse 8 heures, le salon de coiffure de Bobo ferme et Leo doit tenter à nouveau d'y aller le lendemain. Préparez la nouvelle journée comme suit :

- Remettez Leo sur la tuile de départ.
- La crinière de Leo a poussé. Par conséquent, les joueurs ajoutent une pièce de crinière sur la tête de Leo.
- Réglez l'aiguille de l'horloge sur 8 heures.
- Le joueur qui aurait du jouer au prochain tour à la fin de la journée précédente devient le nouveau premier joueur.
- Mélangez toutes les cartes de déplacement, comme décrit ci-dessus (au chapitre "Préparation") et distribuez-les aux joueurs.
- Pendant la préparation de la nouvelle journée, les joueurs essaient de bien mémoriser les tuiles qui ont été rendues visibles. Après quoi, les tuiles sont retournées face jungle, sans en changer l'ordre.



NOUVELLE JOURNÉE

Une fois les préparatifs achevés, une nouvelle journée commence ; elle se déroule comme décrit au-dessus.

Maintenant, les joueurs en savent un peu plus sur les tuiles le long du chemin vers le salon de coiffure. Ils peuvent utiliser ces connaissances pour jouer des cartes qui leur permettent d'arriver sur des tuiles de même couleur que la carte jouée et ainsi de ne pas perdre de temps.

Règle générale : les joueurs peuvent se donner des conseils les uns aux autres quant à quelle carte serait la plus appropriée, et partager leurs connaissances sur les tuiles qu'ils ont mémorisées. Mais finalement, le joueur dont c'est le tour doit prendre sa propre décision sur quelle carte jouer.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine immédiatement dans l'un des cas suivants :

1. Leo arrive chez Bobo le coiffeur avant que l'aiguille de l'horloge n'atteigne ou dépasse 8 heures. Bravo ! Leo est arrivé au salon de coiffure à temps, et les joueurs gagnent.

Attention : Leo n'a pas besoin d'atteindre la case d'arrivée exactement. Afin de parvenir à destination, vous pouvez jouer une carte d'une valeur supérieure à celle nécessaire.

2. Après que la crinière de Leo a entièrement poussé pendant la préparation de la 5^e journée, les joueurs ne parviennent toujours pas au salon de coiffure à temps lors de cette 5^e journée. Dans ce cas, malheureusement, les joueurs perdent et recommencent immédiatement une nouvelle partie afin d'enfin amener Leo au salon de coiffure.

Attention : Il est possible de gagner la partie dès le 1^{er} jour. Si les joueurs réussissent cela, ils ont eu beaucoup de chance et devraient immédiatement jouer à nouveau.

VARIANTES

TROP DIFFICILE ?

Pour rendre le jeu un peu plus facile, les joueurs peuvent poser leurs cartes face visible devant eux. Ils sont autorisés à déterminer ensemble quelle carte serait la meilleure à jouer parmi celles du joueur actif.

TROP FACILE ?

1. Pour rendre le jeu un peu plus difficile, les joueurs ne peuvent pas parler les uns aux autres au début de chaque nouvelle journée. Toutefois, dès que Leo a atterri sur une tuile avec un perroquet, ils sont autorisés à se parler et à se donner des conseils les uns aux autres jusqu'à la fin de la journée.
2. Pour rendre le jeu encore plus difficile, les joueurs ne peuvent pas se déplacer directement sur la tuile d'arrivée. Ils doivent d'abord s'arrêter sur l'avant dernière tuile, devant le fauteuil de Bobo, quelle que soit la valeur de la carte jouée. Ils retournent alors la tuile et vérifient (comme d'habitude) si l'aiguille de l'horloge doit être avancée ou non. Si 8 heures n'est ni atteint ni dépassé, alors les joueurs gagnent.



Auteur : Leo Colovini

Illustrations : Michael Menzel

Traduction française : François Haffner, Escale à jeux

© 2016 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich

Fabriqué en Allemagne. Tous droits réservés.

www.abacusspiele.de

