

Правила предназначены для чтения взрослыми детям.

# Львиная стрижка

## ПРАВИЛА ИГРЫ

И отправился царь зверей Лёва к парикмахеру. Грива отросла так, что в глаза лезет! Да вот проблема: у Лёвы подданных много и со всеми хочется поболтать. За разговором время летит незаметно... а парикмахерская работает строго по расписанию, и даже царю зверей исключений не делают.

Помогите общительному льву добраться до парикмахера Бобо как можно скорее! Грива у Лёвы растёт с каждым днём, и скоро он в ней совсем запутается!

### Состав игры

#### 30 квадратов пути

На лицевой стороне изображены указатели и животные:



5 × указатель,  
0 часов

5 × зебра,  
1 час

5 × носорог,  
2 часа

5 × крокодил,  
3 часа

5 × попугай,  
4 часа

5 × львица,  
5 часов

Количество часов показано числами (от 0 до 5) в правом верхнем углу квадратов. Каждое животное представлено в 5 цветах: голубом, жёлтом, розовом, красном и фиолетовом.

Обратная сторона с джунглями:



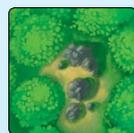
6 × лес



6 × поляна



6 × пальмы



6 × камни



6 × озеро

#### 20 карт движения

Лицевая сторона с Лёвой и цифрами:



5 × значение «1»    5 × значение «2»    5 × значение «3»    5 × значение «4»

Каждое значение представлено в 5 цветах: голубом, жёлтом, розовом, красном и фиолетовом.

Обратная сторона с отпечатком лапы:



1 фигурка  
Лёвы



1 кровать  
Лёвы



1 парик-  
махерская  
Бобо





5 жетонов гривы



1 будильник



1 палитра  
с кисточкой

## Цель игры

«Львиная стрижка» — это командная игра. Игроки **вместе** пытаются провести Лёву в парикмахерскую Бобо, пока та не закрылась на ночь ровно в 8 вечера. На это у них есть 5 дней. В первые несколько дней они изучают маршрут Лёвы и пытаются его запомнить. Для того чтобы игроки победили, Лёва должен оказаться в парикмахерской **до 8 часов вечера пятого дня**.

## Подготовка к игре

Перед первой партией осторожно отделите все картонные компоненты от листов.

- Положите кровать в центр стола и поставьте на неё фигурку Лёвы.
- Положите палитру с кисточкой в центр стола лицевой стороной вверх.
- Перемешайте все квадраты пути лицевой стороной вниз (так, чтобы сторона с джунглями была сверху). С помощью квадратов пути создайте маршрут для Лёвы, начиная от кровати. Маршрут может изгибаться, но не может делать ответвлений.
- Положите парикмахерскую Бобо в конце маршрута.
- Положите жетон гривы (с головой Лёвы) рядом с кроватью, а оставшиеся жетоны гривы — рядом с ним.
- Игрок с самыми короткими волосами кладёт будильник перед собой и ставит стрелку **на 8 часов**.
- Игрок с самыми длинными волосами ходит первым.
- Перемешайте карты движения и, начиная с первого игрока, раздайте их игрокам поровну. Каждый игрок берёт полученные карты на руку, не показывая их другим игрокам.

**Важно:** при игре втроем останутся две лишние карты. Раздайте их второму и третьему игроку, у них будет по семь карт в этом раунде.

Пример подготовки на четырёх игроков:



## Ход игры

### НАЧАЛО ДНЯ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход вы разыгрываете одну из карт движения с руки, выкладывая её перед собой. После этого двигайте Лёву вперёд по маршруту на столько квадратов, какое число изображено на сыгранной карте. Затем переверните квадрат, на котором оказался Лёва, не меняя порядок квадратов в маршруте. Поставьте Лёву рядом с этим квадратом так, чтобы все игроки видели, где он оказался.



Дальше есть **3 варианта**:

1. На квадрате изображено животное, и его **цвет не совпадает** с цветом только что сыгранной карты: О нет! Лёва заболтался и потерял драгоценное время. **Передвиньте стрелку будильника** на столько часов вперёд, сколько указано на квадрате.



2. На квадрате изображено животное, и его **цвет совпадает** с цветом только что сыгранной карты: Вам повезло! Лёва быстро обсудил с подданным важные дела и не потерял лишнего времени. **Стрелка будильника не двигается.**



3. На квадрате изображён **указатель**: Вам повезло! Лёва не задерживается. **Стрелка будильника не двигается.**



После того как игроки проверили, нужно ли двигать стрелку будильника, поставьте Лёву на только что открытый квадрат. Квадрат остаётся лежать лицевой стороной вверх. Следующий игрок (по часовой стрелке) начинает свой ход.

### КОНЕЦ ДНЯ

Как только стрелка часов вновь достигает отметки в 8 часов или пересекает её, парикмахерская Бобо закрывается на ночь. Лёве придётся попробовать снова добраться до неё на следующий день. Подготовьтесь к следующему дню:

- Поставьте Лёву обратно на кровать.
- Грива Лёвы отросла: добавьте ещё один жетон гривы к голове Лёвы. Если кусочков не осталось, игра заканчивается.
- Поставьте стрелку будильника на 8 часов.
- Первым будет ходить игрок, чей ход был бы следующим.
- Перемешайте все карты движения и раздайте их игрокам, как при подготовке к игре.
- При подготовке к следующему дню игроки пытаются запомнить открытые квадраты пути. После этого переверните все квадраты пути лицевой стороной вниз. Их порядок в маршруте при этом не меняется.



### НАЧАЛО НОВОГО ДНЯ

После завершения всех приготовлений начинается новый день. Он проходит так, как описано выше (см. «Начало дня»).

Игроки теперь знают чуть больше о маршруте Лёвы. Они могут использовать полученные знания, чтобы лучше планировать свои передвижения, играть карты в цвет известных квадратов и не терять время.

**Золотое правило:** игроки могут советовать друг другу, какую карту лучше всего сыграть, и делиться информацией о квадратах пути. Тем не менее окончательное решение, какую карту сыграть, остаётся за текущим игроком.

## Конец игры

Есть **два варианта** завершения игры:

1. Лёва оказался в парикмахерской Бобо до того, как стрелка будильника достигла 8 часов в течение дня или пересекла её.

Добрались! Лёва успел к парикмахеру, и игроки побеждают.

**Важно:** Лёве необязательно оказаться точь-в-точь в парикмахерской. Игрок может сыграть карту с бóльшим значением, чем количество квадратов пути, оставшихся до цели.

2. Грива Лёвы отросла, но на пятый день он так и не добрался до парикмахерской вовремя. В этом случае игроки проиграли. Пусть попробуют сыграть ещё раз.

**Важно:** победить можно даже в первый день. Если игрокам это удаётся, то им просто повезло, и стоит попытаться сыграть заново.

## Варианты игры

### Слишком сложно?

Чтобы сделать игру чуть легче, игроки могут выложить карты движения перед собой лицевой стороной вверх. Так все игроки знают, у кого какие карты, и могут сообща решить, какую карту лучше всего сыграть текущему игроку.

### Слишком легко?

1. Чтобы сделать игру чуть сложнее, игроки могут не переговариваться между собой с начала каждого нового дня и до того момента, когда будет сыграна первая карта движения. После этого они могут разговаривать, как обычно.

2. Чтобы сделать игру ещё сложнее, пусть игроки ведут льва не напрямую к парикмахерской. Вместо этого они останавливаются на последнем квадрате и проверяют его по обычным правилам. Если после этого у Лёвы осталось время, он добрался до пункта назначения и игроки побеждают.

## Вариант игры «Палитра с кисточкой»

Один раз за игру один из игроков может воспользоваться палитрой с кисточкой, чтобы изменить цвет карты, которую он разыгрывает. Игрок «перекрашивает» карту в выбранный цвет и передвигает Лёву на столько квадратов, какое число изображено на карте. Затем он переворачивает жетон палитры лицевой стороной вниз. До конца игры этот жетон больше не используется.



## Создатели игры

**Автор:** Лео Коловини

**Иллюстрации:** Михаэль Менцель



© 2016 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str.

121, D-63303 Dreieich

All rights reserved. abacusspiele.de

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Илья Семёнов

**Редакторы:** Евгения Некрасова, Валентин Матюша

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Предпечатная подготовка:** Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно