



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Wo ist Leo?



Where is Leo? • Où est Léo ? • Waar is Leo?
¿Dónde está Leo? • Dov'è Leo?



Wo ist Leo?



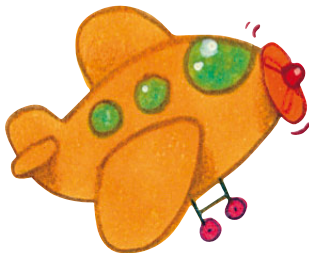
Ein rasantes Suchspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Michael Schacht
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Theo Terrier soll auf den gefährlichen Löwen Leo aufpassen. Doch oh Schreck – Leo ist ausgebücht!
Wo ist er nur hin? Theo macht sich sofort auf die Suche. Er verfolgt Leos Fährte von Tier zu Tier. Jedes sagt ihm, wo es den Löwen gesehen hat. Doch wo endet Leos Spur? Könnt ihr Theo helfen, Leos Versteck zu finden?

Spielinhalt

- 1 Theo Terrier
- 4 farbige Knochen
- 28 Ortskarten
- 13 Futternäpfe
- 1 Spielanleitung





Spielidee

Die Spieler versuchen gleichzeitig das Versteck des gefährlichen Löwen Leo zu finden. Dazu müssen sie seinen Weg in Gedanken so schnell wie möglich von Ort zu Ort nachverfolgen. Alle starten am selben Ort und werden von Karte zu Karte weitergeleitet. So finden sie am Ende den Ort, wo Leo sich versteckt. Wer Leos Versteck findet, erhält zur Belohnung einen Futternapf. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster vier Futternäpfe zu haben.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich einen Knochen und legt ihn vor sich ab. Verdeckt und mischt die Ortskarten. Stapelt vier beliebige und legt die restlichen Ortskarten zu einem verdeckten Kreis aus. Achtet darauf, dass die gerade Kante, wie abgebildet, innen in den Kreis zeigt. Stellt Theo vor eine beliebige Ortskarte. Anschließend deckt ihr alle Karten auf, bis auf die, vor der Theo steht. Haltet die Futternäpfe bereit.





Spielablauf

Wer zuletzt einen Löwen gesehen hat, beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Er deckt die Karte auf, vor der Theo Terrier steht. Jetzt wird es turbulent. Ihr spielt alle gleichzeitig und sucht nach dem Ort, wo sich Leo versteckt. Der Spieler, der zuerst den richtigen Ort findet, bekommt zur Belohnung einen Futternapf.

Wie geht ihr auf die Suche nach Leo?

Ihr sucht den Löwen Leo in Gedanken. Dazu schaut ihr die Karte, vor der Theo steht, schnell an. In der Sprechblase ist der Ort abgebildet, wo das abgebildete Tier Leo zuletzt gesehen hat:



Beispiel:

Theo steht bei der Karte mit dem Bauwagen und fragt das Schwein:
Wo ist Leo?

Das Schwein antwortet:
Leo ist bei der Tanne.

Jetzt müsst ihr schnell die Karte mit der Tanne suchen. Habt ihr sie gefunden, zeigt die Sprechblase, wo ihr Leo als nächstes suchen müsst.



Beispiel:

Theo läuft zur Tanne und fragt die Kuh:
Wo ist Leo?

Die Kuh antwortet:
Leo ist bei der Badewanne.

Jetzt müsst ihr schnell die Karte mit der Badewanne suchen.

Das geht solange weiter, bis ihr den Ort in der Sprechblase auf keiner ausliegenden Karte mehr findet. Das bedeutet, Leo ist an diesem Ort.

Wichtig:

Wie weit Leo ausgebücht ist, ist immer unterschiedlich. Er kann viele verschiedene Orte besucht haben, nur kurz unterwegs gewesen sein oder sich direkt beim ersten Ort verstecken.

Der Spieler, der als Erster das Versteck entdeckt hat, legt so schnell wie möglich seinen farbigen Knochen darauf. Jetzt können die anderen Spieler noch eine andere Ortskarte markieren, wenn sie denken, Leo ist dort. Es darf aber immer nur ein Knochen auf einer Karte liegen.

Anschließend kontrolliert ihr gemeinsam, wo Leo sich versteckt hat.

Ist Leo an dem Ort einer markierten Karte?

- **Ja?**

Super! Leo ist eingefangen! Zur Belohnung bekommt der Spieler, der die Karte mit seinem Knochen markiert hat, einen Futternapf und legt ihn vor sich ab.

- **Nein?**

Schade! Es gibt leider keine Belohnung. Hat der betreffende Spieler bereits Futternäpfe vor sich liegen, muss er einen in den Vorrat zurücklegen. Falls er noch keinen bekommen hat, muss er natürlich auch keinen abgeben.



Anschließend nehmt ihr eine beliebige Ortskarte aus dem Kreis und legt sie unter den verdeckten Stapel. Danach legt ihr die oberste Karte des Stapels verdeckt an die freie Stelle und stellt Theo Terrier daneben.

Mit dem Aufdecken der verdeckten Karte beginnt eine neue Runde und alle suchen wieder nach Leo.

Spielende

Der Spieler, der zuerst vier Futternäpfe vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Where is Leo?



A rapid searching game for 2 - 4 players ages 5 - 99.

Author: Michael Schacht
Illustrations: Martina Leykamm
Length of game: 10 - 15 minutes

Terry Terrier is in charge of looking after the dangerous lion, Leo. But "oh dear" – Leo has wandered away! Where has he gone? Terry immediately sets off to look for him. He retraces Leo's escape route, from animal to animal, asking each one if they have seen the lion. But where does Leo's track end? Can you help Terry find Leo's hiding place?

Contents

- 1 Terry Terrier
- 4 colored bones
- 28 location cards
- 13 feeding dishes
- Set of game instructions



Game Idea

The players simultaneously try to find the hiding place of the dangerous lion, Leo. To do so they have to mentally retrace his route, from one location to the next. Everybody sets off from the same location and is guided from card to card until they eventually spot Leo's hiding place. Whoever finds Leo's hiding place gets a feeding bowl as a reward. The aim of the game is to be the first to collect four feeding bowls.

Preparation

Each player gets a bone and places it in front of him. Turn the location cards face down and shuffle them. Place any four cards in a pile and arrange the remaining ones in a circle. Make sure that the straight edge is towards the inside of the circle, as shown. Now place Terry Terrier next to any location card. Then all the cards, except the one next to Terry, are turned over. Get the feeding dishes ready.





How to Play

Whoever has most recently seen a lion starts the game. If you can't agree the youngest player starts turning over the card next to Terry. Now players start searching with their eyes. Simultaneously you search for the location where Leo is hiding. The player who is the first to find the corresponding location receives a feeding bowl as a reward.

How is the search done?

Mentally you try to work out where Leo is hiding. To do so, have a quick look at the card next to Terry Terrier. The speech bubble shows the location where the animal last saw Leo.



Example:

Terry stands next to the card with the workers' cart and asks the pig: Where is Leo?

*The pig answers:
Leo is next to the pine tree.*

At this point you quickly have to look for the location card showing the pine tree. If you spot it you will find out, once again from the speech bubble, where the animal last saw Leo.



Example:

Terry runs to the pine tree and asks the cow: Where is Leo?

*The cow answers:
Leo is next to the bath tub.*



Now you quickly have to search for the bath tub.

The search goes on until you can't find the location of a speech bubble on any location card. This means Leo is hiding at the location of the speech bubble.

Important:

You never know how far Leo has escaped. He may have passed through many different locations, or only have been out and about for a very short time or may even be hiding at the very first location.

The first player to discover the hiding spot places his bone on the card as quickly as possible, to mark it. The other players can mark any other location cards if they think Leo is somewhere else. However, there can be only one bone on each card.

Then together you check to see where Leo is hiding.

Has the right location card been marked with a bone?

- **Yes?**

Great! Leo has been caught. As a reward the player who marked the card with his bone receives a feeding bowl and places it in front of him.

- **No?**

Pity! There is no reward. If a player who placed his bone has already collected feeding bowls he has to return one to the pile. If he doesn't have any yet, of course, he doesn't have to return one.

Then you take any location card out of the circle and place it underneath the pile, face down. Then you place the card off the top of the pile in the empty spot, facedown and Terry Terrier next to it.

Then this card is turned over and a new round starts. All players once again search simultaneously for Leo.

End of the Game

The player who is the first to collect four feeding bowls wins the game.



Où est Léo ?



Un jeu d'action pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Michael Schacht
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : 10 - 15 minutes

FRANÇAIS

Théo Terrier a pour tâche de surveiller Léo le redoutable lion, mais voilà que Léo s'est sauvé !
Où est-il allé ? Théo se met immédiatement à sa recherche. Il suit sa trace en allant d'animal en animal et en demandant à chacun d'eux où il a vu le lion. Où les traces de Léo vont-elles aboutir ? Pouvez-vous aider Théo à trouver la cachette ?

Contenu du jeu

- 1 Théo Terrier
- 4 os de différentes couleurs
- 28 cartes de lieux
- 13 écuelles
- 1 règle du jeu



Idée

Les joueurs essaient en même temps de trouver la cachette du redoutable lion Léo. Pour cela, ils doivent suivre sa piste en associant des indices et en allant le plus vite possible de lieu en lieu. Tous partent du même lieu et sont guidés de carte en carte. A la fin, ils trouveront le lieu où se cache Léo. Celui qui découvre la cachette de Léo prend une écuëlle en récompense. Le but du jeu est de récupérer quatre écuëlles en premier

Préparatifs

Chaque joueur prend un os et le pose devant lui. Retourner les cartes de lieu, faces cachées, et les mélanger. En empiler quatre et répartir les autres en cercle. Le bord droit des cartes doit être tourné vers le milieu de la table (voir l'illustration). Mettre Théo à côté de n'importe quelle carte de lieu et, sauf celle-ci, retourner toutes les cartes posées en cercle. Préparer les écuëlles.



FRANÇAIS



Déroulement de la partie

Celui qui a vu un lion en dernier commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il retourne la carte qui se trouve à côté de Théo Terrier. C'est alors à tous de jouer et de chercher le lieu où Léo se cache. Le joueur qui trouve le bon lieu en premier prend une écuelle en récompense.

Comment se diriger pour chercher Léo ?

Les joueurs cherchent Léo en associant des indices : ils regardent vite la carte retournée posée à côté de Théo. Dans la bulle est représenté le lieu où l'animal montré sur la carte a vu Léo en dernier.



Exemple :

Théo se trouve à côté de la carte représentant la remorque et demande au cochon : « Où est Léo ? »

Le cochon répond :
« Léo est près du sapin. »

Tous doivent alors vite trouver la carte avec le sapin. Quand celle-ci est trouvée, la bulle correspondante indique où les joueurs doivent ensuite chercher Léo.



Exemple :

Théo va vers le sapin et demande à la vache :
« Où est Léo ? »

La vache répond :
« Léo est près de la baignoire. »

Tous doivent alors vite chercher la carte représentant la baignoire.

La recherche continue de cette façon jusqu'à ce que le lieu indiqué dans la bulle ne soit plus trouvable sur aucune carte, c'est-à-dire que ce lieu est la cachette de Léo.

N. B. :

La longueur du parcours de fuite de Léo est toujours différente. Léo peut s'être rendu à de nombreux endroits, il peut se trouver dans les proches environs ou s'être caché directement sur le premier lieu.



FRANÇAIS

Le joueur qui découvre en premier la cachette pose son os le plus rapidement possible sur la carte correspondante. Les autres joueurs peuvent encore marquer une autre carte s'ils pensent que Léo s'y trouve. On ne peut cependant poser qu'un seul os sur une carte.

Ensuite, tous vérifient ensemble où Léo s'est caché.

La carte indiquant la bonne cachette a-t-elle été marquée ?

- **Oui ?**

Super ! Léo est rattrapé ! En récompense, le joueur qui a marqué la carte avec son os prend une écuelle et la pose devant lui.

- **Non ?**

Domage ! Il n'y a pas de récompense. Si le joueur a déjà récupéré des écuelles, il doit les remettre dans la réserve. S'il n'en a encore pas remporté, il n'en redonne pas.

Ensuite, une carte de lieu quelconque est retirée du cercle et glissée en dessous de la pile, face cachée. La carte posée en haut de la pile est mise à la place de la carte retirée et Théo est posé à côté de cette carte.

Un nouveau tour commence dès que cette carte est retournée : tous se mettent à la recherche de Léo.

Fin de la partie

Le joueur qui a récupéré en premier quatre écuelles gagne la partie.



Waar is Leo?



Een razendsnel zoekspel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Michael Schacht
Illustraties: Martina Leykamm
Speelduur: 10 - 15 minuten

Theo Terriër moet op de gevaarlijke leeuw Leo passen. Maar wat een schrik!– Leo is ontsnapt.

Waar is hij naartoe? Theo gaat onmiddellijk op zoek. Hij volgt Leo's spoor van het ene dier naar het andere en vraagt aan iedereen waar ze de leeuw hebben gezien. Maar waar eindigt Leo's spoor? Kun je Theo helpen om Leo's schuilplaats te vinden?

NEDERLANDS



Spelinhoud

- 1 Theo Terriër
- 4 gekleurde botten
- 28 plaatskaarten
- 13 etensbakjes
- spelregels



Spelidee

De spelers proberen tegelijk de schuilplaats van de gevaarlijke leeuw Leo te vinden. Daarvoor moeten ze zo snel mogelijk zijn vluchtroute in gedachten van de ene plaats naar de andere nalopen. Iedereen begint op dezelfde plek en wordt van de ene kaart naar de andere doorgeleid. Zo vinden ze tenslotte de plaats waar Leo zich verstopt. Wie Leo's schuilplaats vindt, krijgt als beloning een etensbakje. Het doel van het spel is om als eerste vier etensbakjes te hebben.

Spelvoorbereiding

Iedere speler pakt een bot en legt het voor zich neer. Keer de plaatskaarten om en schud ze. Leg vier willekeurige plaatskaarten op een stapel en leg de overige in een cirkel. De rechte zijden van de kaarten moeten, zoals afgebeeld, naar het midden van de cirkel wijzen. Zet Theo naast een plaatskaart naar keuze en draai behalve deze kaart alle kaarten van de cirkel om. Leg de etensbakjes klaar.



Spelverloop

Wie als laatste een leeuw heeft gezien, begint het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en draait de kaart naast Theo Terriër om. Nu wordt het spannend. Iedereen speelt tegelijk en gaat op zoek naar de plaats waar Leo zich schuilhoudt. De speler die als eerste de juiste plaats vindt, krijgt als beloning een etensbakje.

Hoe ga je op zoek naar Leo?

Je gaat in gedachten op zoek naar Leo. Hiervoor bekijk je snel de omgedraaide kaart naast Theo Terriër. In het tekstballonnetje is de plaats te zien waar het afgebeelde dier Leo voor het laatst heeft gezien:



Voorbeeld:

Theo staat naast de kaart met de bouwkeet en vraagt aan het varken: Waar is Leo?

*Het varken antwoordt:
Leo is bij de dennenboom.*

Nu moet je snel de kaart met de dennenboom zoeken. Als je die hebt gevonden, vertelt het tekstballonnetje waar je Leo vervolgens moet zoeken.



Voorbeeld:

Theo loopt naar de dennenboom en vraagt aan de koe: Waar is Leo?

*De koe antwoordt:
Leo is bij de badkuip.*

Nu moet je snel de kaart met de badkuip zoeken.

Dit gaat net zolang door tot je de plaats in het tekstballonnetje op geen enkele openliggende kaart meer kunt vinden. Dat wil zeggen dat de plaats in dit tekstballonnetje Leo's schuilplaats is.

Belangrijk:

Hoe ver Leo is weggevlucht, is altijd verschillend. Hij kan een heleboel verschillende plaatsen hebben bezocht, heel kort onderweg zijn geweest of zich direct bij de eerste plaats verstoppen.

De speler die als eerste de schuilplaats heeft ontdekt, legt zo snel mogelijk zijn gekleurde bot op de bijpassende kaart. Nu mogen de andere spelers nog een bot op een andere plaatskaart leggen als ze denken dat Leo zich daar bevindt. Er mag echter nooit meer dan één bot tegelijk op een kaart liggen.

Vervolgens wordt gezamenlijk gecontroleerd waar Leo zich verstopt heeft.

Ligt er een bot op de kaart met de juiste schuilplaats?

- **Ja?**

Geweldig! Leo is weer gevangen! Als beloning krijgt de speler die zijn/haar bot op deze kaart heeft gelegd een etensbakje en legt dit voor zich neer.

- **Neen?**

Jammer! Hiervoor krijg je helaas geen beloning. Als de betreffende speler al een of meer etensbakjes voor zich heeft liggen, moet hij/zij er één in de voorraad terugleggen. In het geval dat de speler er nog geen enkele heeft, hoeft hij/zij er natuurlijk ook geen terug te leggen.



Vervolgens wordt een willekeurige plaatskaart uit de cirkel genomen en onderop de verdekte stapel gelegd. Daarna wordt de bovenste kaart van de stapel verdekt op de vrijgekomen plek gelegd en wordt Theo Terriër ernaast gezet.

Door deze kaart om te draaien begint er een nieuwe ronde en gaat iedereen weer op zoek naar Leo.

Einde van het spel

De speler die als eerste vier etensbakjes voor zich heeft liggen, wint het spel.



¿Dónde está Leo?



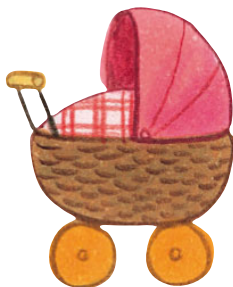
Un velocísimo juego de búsqueda para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autor: Michael Schacht
Ilustraciones: Martina Leykamm
Duración de una partida: 10 - 15 minutos

A Teo Terrier le han encargado que vigile al peligroso león Leo. Pero ¡oh maldición! De Leo no hay ni rastro.
¿Adónde diablos se habrá ido? Teo se pone enseguida a buscarlo y sigue la pista de Leo preguntando por su paradero a cada animal con el que se encuentra. Pero ¿dónde acaba la pista de Leo? ¿Podéis ayudar a Teo a encontrar el escondite de Leo?

Contenido del juego

- 1 Teo Terrier
- 4 huesos de colores
- 28 cartas de lugares
- 13 comederos
- 1 instrucciones del juego



ESPAÑOL



El juego

Los jugadores intentan encontrar todos a la vez el escondite del peligroso león Leo. Para ello tienen que seguir su recorrido lo más rápidamente posible con el pensamiento. Todos empiezan en el mismo lugar y una carta les va llevando a otra. Así encontrarán finalmente el lugar en el que se esconde Leo. Quien encuentra el escondite de Leo, recibe de premio un comedero. El objetivo del juego es ser el primero en obtener cuatro comederos.

Preparativos

Cada jugador coge un hueso y se lo coloca delante. Barajad las cartas de lugares boca abajo. Apilad cuatro cartas de lugares cualesquiera y poned las restantes formando un círculo. El canto recto de las cartas debe estar orientado al centro del círculo tal como se muestra en la ilustración. Colocad a Teo junto a cualquier carta de lugar y destapad todas las demás del círculo menos ésta. Tened preparados los comederos.



¿Cómo se juega?

Comienza la partida quien más recientemente haya visto un león. Si no os podéis poner de acuerdo comenzará el jugador más pequeño descubriendo la carta junto a la que está Teo Terrier en ese momento. La cosa se pone ahora turbulenta. Todos jugáis al mismo tiempo buscando el lugar donde se esconde Leo. El jugador que primero encuentre el lugar correcto recibe de premio un comedero.

¿Cómo os ponéis a la búsqueda de Leo?

Buscáis al león Leo siguiendo su pista con el pensamiento. Mirad rápidamente la carta girada junto a la que se encuentra Teo Terrier. En el bocadillo de la imagen está dibujado el lugar donde el animal representado en ella ha visto a Leo por última vez:



Ejemplo:

Teo está en la carta con el tráiler y pregunta al cerdo:
¿Dónde está Leo?

El cerdo responde:
Leo está en junto al abeto.

Ahora tenéis que buscar a toda prisa la carta con el abeto. Cuando la encontréis, el bocadillo os mostrará dónde tenéis que buscar el siguiente paradero de Leo.



Ejemplo:

Teo corre al abeto y pregunta a la vaca:
¿Dónde está Leo?

La vaca responde:
Leo está junto a la bañera.



Ahora tenéis que buscar todos rápidamente la carta con la bañera.

La cosa continúa así hasta que no halléis el lugar indicado en el bocadillo de la imagen en ninguna de las cartas expuestas. Eso significa que el lugar del bocadillo de la imagen es el escondite de Leo.

Importante:

Nunca es igual la distancia que ha recorrido Leo en su fuga. Puede haber visitado muchos lugares diferentes, haber estado sólo de paso o haberse escondido directamente en el primer lugar que encontró.

El jugador que primero descubra el escondite pondrá lo más rápidamente posible su hueso de color sobre la correspondiente carta. En ese momento, los demás jugadores pueden marcar otra carta de lugar si creen que Leo se encuentra ahí. Pero sólo puede haber un hueso sobre una carta.

A continuación controláis todos juntos dónde está escondido Leo.

¿Marcó alguien la carta con el escondite correcto?

- **¿Sí?**
¡Perfecto! ¡Habéis atrapado a Leo! El jugador que ha marcado la carta con su hueso recibe de premio un comedero y se lo coloca delante.
- **¿No?**
¡Lástima! No hay premio esta vez. Si ese jugador ha conseguido algún comedero anteriormente tendrá que devolverlo. En el caso de que no tenga ninguno, tampoco podrá devolver ninguno, como es natural.



ESPAÑOL

Coged a continuación una carta de lugar cualquiera del círculo y colocadla bajo el mazo de las cartas tapadas. Poned luego la carta superior del mazo en el lugar que queda libre y colocad a Teo Terrier a su lado.

Al descubrir la carta da comienzo una nueva ronda y todos os ponéis de nuevo a buscar a Leo.

Final del juego

Gana la partida el primer jugador en conseguir cuatro comederos.



Dov'è Leo?



Un gioco di ricerca per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Ideazione: Michael Schacht
Illustrazioni: Martina Leykamm
Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Sergio Segugio deve fare la guardia al pericoloso leone Leo. Mamma mia! Leo ha tagliato la corda!

Dove sarà mai finito? Sergio si mette subito alla ricerca, ne segue le tracce da animale ad animale e chiede a tutti dove ricordano d'aver visto per l'ultima volta il leone. Ma dove finiscono le tracce di Leo? Volete aiutare Sergio a scovare il nascondiglio di Leo?

Contenuto del gioco

- 1 Sergio Segugio
- 4 ossi colorati
- 28 carte di luoghi
- 13 ciotole di cibo
- Istruzioni per giocare



Ideazione

I giocatori cercano di trovare tutti insieme il nascondiglio del feroce Leo e per farlo dovranno mentalmente ricostruire a ritroso il più velocemente possibile le mosse di Leo di luogo in luogo. Tutti iniziano allo stesso posto e avanzano di carta in carta, trovando così alla fine il luogo in cui si nasconde Leo. Chi trova il nascondiglio riceve in premio una ciotola di cibo. Scopo del gioco è avere per primi 4 ciotole.

Preparativi del gioco

Ogni giocatore prende un osso e lo mette davanti a sé. Coprite e mescolate le carte dei luoghi. Formate un mazzo con 4 carte a scelta e le restanti carte le disponete in cerchio. Il lato retto delle carte deve essere rivolto verso il centro del cerchio (vedi figura). Collocate Sergio vicino ad una qualsiasi carta e scoprite insieme a questa, anche tutte le carte del cerchio. Preparate le ciotole del cibo.



Svolgimento del gioco

Inizia chi per ultimo ha visto un leone. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo che scopre la carta a fianco di Sergio. E adesso ci si scatena! Giocate tutti contemporaneamente e cercate il luogo dove si nasconde Leo. Il giocatore che per primo scopre il luogo giusto, riceve in premio una scodella di cibo.

Come cercare Leo?

Cercate il leone mentalmente osservando rapidamente la carta scoperta accanto a Sergio Segugio. Nel fumetto è illustrato il luogo dove l'animale della carta ha visto l'ultima volta Leo:



Esempio:

Sergio è accanto alla carta con il capanno del cantiere e chiede al maialino:

Dov'è Leo?

Il maialino risponde:

E' vicino al pino.

Adesso dovete cercare in fretta la carta con il pino. Quando l'avete trovata, il fumetto vi indicherà il seguente luogo dove cercare Leo.



Esempio:

Sergio corre al pino e chiede alla mucca:

Dov'è Leo?

La mucca risponde:

Leo è vicino alla vasca da bagno

Ora dovete cercare velocemente la carta con la vasca da bagno.

E così via fino a quando non trovate più il luogo indicato dal fumetto sulle carte esposte. Vale a dire che il luogo indicato dal fumetto è il nascondiglio di Leo.

Importante:

Durante la sua fuga Leo può essere più o meno lontano. Può essere passato per molti luoghi diversi, oppure essere stato in giro per breve tempo oppure ancora essersi nascosto nel primo luogo.

Il giocatore che per primo ha scoperto il nascondiglio mette rapido come un fulmine il suo osso colorato sulla corrispondente carta. Gli altri giocatori possono marcare ancora un'altra carta se pensano che lì ci sia nascosto Leo. Su una carta può però esserci soltanto un osso.

Controllate poi insieme dove si nasconde Leo.

Avete marcato la carta con il nascondiglio?

- **Sì?**

Magnifico! Leo è stato catturato! Il giocatore che ha marcato la carta con il suo osso riceve in premio una ciotola di cibo e la mette davanti a sé.

- **No?**

Peccato! Niente premio, purtroppo! Se il giocatore in causa ha delle ciotole di cibo davanti a sé, dovrà restituirne una. In caso non abbia ciotole, non dovrà ovviamente fare nulla.

Infine prendete una carta qualsiasi dal circolo e la mettete sotto il mazzo coperto. Mettete poi la prima carta del mazzo coperta al posto rimasto libero e mettetevi accanto Sergio Segugio.

Si scopre la carta e si inizia un nuovo giro alla ricerca di Leo.

Conclusione del gioco

Vince il giocatore che per primo raccoglie quattro ciotole di cibo.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

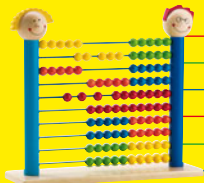
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

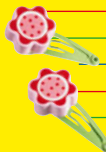
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Habitación infantil

Camera dei bambini



Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.



Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.



Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !



Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes que despertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.



I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA®

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de