

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 doorgestuurd. 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.
- **Nee?**
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.