



En jouant au LYNX 400 images,
vous pourrez mettre vos réflexes et
votre capacité d'observation à l'épreuve
tout en vous amusant avec vos
compagnons de jeu.

6-99
ans

Contenu : 1 plateau composé de 9 pièces • 401 cartes
illustrées • 18 jetons de 6 couleurs • 1 pot à monter.

JEU DE SOCIÉTÉ

PRÉPARATION

Montez le plateau de jeu au centre de la table, en emboîtant toutes les pièces du puzzle. Peu importe l'ordre, de cette manière chaque partie sera différente. Montez le pot en emboîtant le carton dans le socle plastique hexagonal et placez à l'intérieur les cartes illustrées. Distribuez à chaque joueur trois jetons ronds de même couleur. Choisissez un maître de jeu et une des deux façons de jouer, A ou B. Et... Attention ! Le jeu va commencer !

JEU A

Dans cette modalité, le maître de jeu peut participer, en tant que joueur. Il distribue, sans les montrer, 3 cartes à chaque joueur, qui les placera devant lui, toujours à l'envers. À un signal donné et convenu entre tous les participants, chaque joueur regarde ses cartes et essaie de repérer les images sur le plateau de jeu. Chaque fois qu'il en repère une, il placera dessus un jeton de couleur. Le premier qui trouve les 3 images dit « Gagné ! » et le jeu cesse immédiatement, de sorte que les autres joueurs arrêtent de chercher leurs images.

Après vérification entre tous les joueurs, chacun garde les cartes illustrées qu'il a eu le temps de repérer. Les autres sont remises en jeu dans le pot et elles sont mélangées. Les jetons de couleurs sont retirés du plateau de jeu. Le maître de jeu redistribue 3 cartes à chaque joueur et on recommence. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à réunir 25 cartes ou qu'il n'y ait plus de cartes. Et ainsi de suite. Le joueur qui aura réuni le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

JEU B

Dans cette modalité, chaque joueur reçoit un jeton de couleur différente. Le maître de jeu (qui ne peut pas participer en tant que joueur) prend une carte dans le pot et la montre à tous les joueurs qui doivent repérer l'image sur le plateau. Le premier à repérer l'image doit placer son jeton dessus. Le jeu cesse alors. Le joueur retire son jeton et gagne la carte. Le premier joueur qui aura réuni 15 cartes gagne la partie.

PÉNALITÉS

- Si un joueur commet une erreur en plaçant un jeton sur le plateau, il devra rendre la dernière carte et une des cartes gagnées auparavant, en les remettant dans le pot.
- Si un joueur empêche les autres joueurs de voir le plateau, il sera pénalisé, et il choisira entre remettre une carte gagnée dans le pot ou passer son tour.

EP899/001604Z



Attention !
Ne convient pas aux enfants de
moins de 3 ans. Petits éléments.
Danger d'étouffement.
Conservez ces informations pour
de futures références.

Réf. 16042

Fabriqué en Espagne par
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès
• Espagne
www.educaborras.com