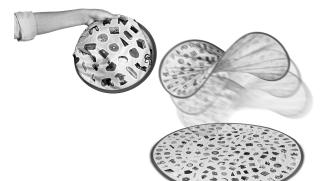




Joue avec LE LYNX et teste tes réflexes et ton sens de l'observation tout en t'amusant avec tes amis. À force de jouer, tu deviendras bientôt un véritable lynx !

**Contenu :** 1 plateau auto-montable, 186 cartes illustrées, 18 jetons de couleurs, 1 pochette de transport et instructions

LE LYNX NOMADE a été conçu pour être emmené n'importe où, grâce à sa pochette de transport comprenant un compartiment avec fermeture éclair pour ranger les jetons. Retire le plateau de la pochette, lance-le comme sur l'illustration et tu verras comment il se déplie en une seconde !



#### Comment jouer ?

Une fois le plateau installé, chaque joueur reçoit trois jetons ronds de la même couleur. Les cartes illustrées doivent être laissées dans la pochette. Nommez un chef et choisissez un mode de jeu, A ou B. Et... attention, le jeu va commencer !

#### JEU A

Dans ce mode de jeu, le chef peut participer en tant que joueur. Pour commencer, chaque joueur reçoit 3 cartes face cachée. Sur le signal du chef, chaque joueur regarde ses cartes et cherche les images correspondantes sur le plateau. À chaque fois qu'une image correspondante est trouvée, un jeton de couleur est placé dessus. Le premier qui trouve ses 3 images dit « LYNX ! » et le jeu s'arrête immédiatement, afin que les autres joueurs arrêtent de chercher leurs images. Les différents participants vérifient entre eux que chacun a bien placé des jetons correspondant aux images qu'il possède, puis chaque joueur garde les cartes qu'il a localisées sur la base et remet les autres dans la boîte. Les jetons de couleur sont ensuite retirés du plateau, et le chef donne 3 autres cartes à chaque joueur pour commencer un nouveau tour. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur réunisse 15 cartes. Le premier qui obtient 15 cartes est le gagnant.

#### JEU B

Le chef, qui ne peut pas participer en tant que joueur, sort une carte de la pochette et la montre à tous les joueurs en même temps. Ceux-ci doivent retrouver l'image représentée le plus rapidement possible sur le plateau. Le premier qui la trouve place un jeton de couleur sur l'image et le jeu s'arrête. Le joueur qui a réussi à placer le jeton sur le plateau le retire et le chef lui remet la carte. Le gagnant est le premier qui réunit 10 cartes.

#### PÉNALITÉS

- Si un joueur se trompe en plaçant un jeton sur le plateau, il doit remettre dans la pochette une des cartes qu'il a gagnées précédemment.
- Si un joueur empêche les autres de bien voir le plateau de manière répétée, il doit passer un tour.



Réf. 16248  
ATTENTION! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.  
PETITS ÉLÉMENS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.  
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.  
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT  
SUR LES PHOTOS.  
FABRIQUÉ EN ESPAGNE ET DISTRIBUÉ PAR :  
EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona, 1 • 08192  
Sant Quirze del Vallès • BARCELONE • Espagne  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



Joue avec LE LYNX et teste tes réflexes et ton sens de l'observation tout en t'amusant avec tes amis. À force de jouer, tu deviendras bientôt un véritable lynx !

**Contenu :** 1 plateau auto-montable, 186 cartes illustrées, 18 jetons de couleurs, 1 pochette de transport et instructions

LE LYNX NOMADE a été conçu pour être emmené n'importe où, grâce à sa pochette de transport comprenant un compartiment avec fermeture éclair pour ranger les jetons. Retire le plateau de la pochette, lance-le comme sur l'illustration et tu verras comment il se déplie en une seconde !



#### Comment jouer ?

Une fois le plateau installé, chaque joueur reçoit trois jetons ronds de la même couleur. Les cartes illustrées doivent être laissées dans la pochette. Nommez un chef et choisissez un mode de jeu, A ou B. Et... attention, le jeu va commencer !

#### JEU A

Dans ce mode de jeu, le chef peut participer en tant que joueur. Pour commencer, chaque joueur reçoit 3 cartes face cachée. Sur le signal du chef, chaque joueur regarde ses cartes et cherche les images correspondantes sur le plateau. À chaque fois qu'une image correspondante est trouvée, un jeton de couleur est placé dessus. Le premier qui trouve ses 3 images dit « LYNX ! » et le jeu s'arrête immédiatement, afin que les autres joueurs arrêtent de chercher leurs images. Les différents participants vérifient entre eux que chacun a bien placé des jetons correspondant aux images qu'il possède, puis chaque joueur garde les cartes qu'il a localisées sur la base et remet les autres dans la boîte. Les jetons de couleur sont ensuite retirés du plateau, et le chef donne 3 autres cartes à chaque joueur pour commencer un nouveau tour. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur réunisse 15 cartes. Le premier qui obtient 15 cartes est le gagnant.

#### JEU B

Le chef, qui ne peut pas participer en tant que joueur, sort une carte de la pochette et la montre à tous les joueurs en même temps. Ceux-ci doivent retrouver l'image représentée le plus rapidement possible sur le plateau. Le premier qui la trouve place un jeton de couleur sur l'image et le jeu s'arrête. Le joueur qui a réussi à placer le jeton sur le plateau le retire et le chef lui remet la carte. Le gagnant est le premier qui réunit 10 cartes.

#### PÉNALITÉS

- Si un joueur se trompe en plaçant un jeton sur le plateau, il doit remettre dans la pochette une des cartes qu'il a gagnées précédemment.
- Si un joueur empêche les autres de bien voir le plateau de manière répétée, il doit passer un tour.



Réf. 16248  
ATTENTION! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.  
PETITS ÉLÉMENS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.  
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.  
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT  
SUR LES PHOTOS.  
FABRIQUÉ EN ESPAGNE ET DISTRIBUÉ PAR :  
EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona, 1 • 08192  
Sant Quirze del Vallès • BARCELONE • Espagne  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



Het spel DE LYNX test je reflexen en je observatievermogen terwijl je met je vrienden speelt. Dit spel verandert je in een echte sluwe lynx.

**Inhoud:** 1 openklapbaar speelbord, 186 fiches met afbeeldingen, 18 gekleurde fiches, 1 draagtas en de spelinstucties.

Je kunt het spel DE RONDREKKENDE LYNX overal meenemen in de draagtas die voorzien is van een vak met een ritssluiting om de speelfiches in te bewaren. Haal het speelbord uit de draagtas, gooi het zoals afgebeeld op de plaats waar je wilt spelen en je zult zien hoe het vanzelf openklapt.



#### Hoe verloopt het spel?

Zodra het speelbord is opengeklapt, pak je de gekleurde fiches en geef je iedere speler drie ronde fiches van de zelfde kleur. Laat de fiches met de afbeeldingen in de tas zitten. Kies een spelleider en een van de twee manieren om te spelen: A of B. En ... opgelet, het spel gaat beginnen!

#### SPEL A

In deze spelwijze kan de spelleider zelf ook meespelen. Eerst geeft de spelleider iedere speler 3 naar beneden gedraaide fiches. Op het teken van de spelleider kijkt iedere speler naar zijn fiches en zoekt op het speelbord de overeenkomstige afbeeldingen. Telkens wanneer de speler een van de afbeeldingen vindt, legt hij daar een gekleurde fiche op. De eerste zijn de 3 afbeeldingen heeft gevonden zegt "LYNX!" en het spel stopt onmiddellijk, zodat de overige spelers geen afbeeldingen meer hoeven te zoeken. Zodra de overige spelers gecontroleerd hebben of het wel juist is, behoudt iedere speler de fiches die hij op het speelbord heeft gelegd en geeft de overige fiches terug. De gekleurde fiches worden van het speelbord gehaald en de spelleider verdeelt nogmaals 3 fiches aan iedere speler om een nieuwe ronde te starten. En zo verder tot een speler 15 fiches heeft verzameld. De eerste die 15 fiches heeft verzameld, is de winnaar.

#### SPEL B

De spelleider mag hier niet meespelen, haalt een fiche uit de zak en toont die aan alle spelers tegelijk. Zij moeten de afbeelding op het speelbord zo snel mogelijk zoeken. De eerste die de afbeelding vindt, legt een gekleurde fiche op de afbeelding en het spel stopt. De speler die erin geslaagd is zijn fiche op het speelbord te leggen, neemt deze terug weg en ontvangt van de spelleider de fiche met de afbeelding. De eerste speler die 10 fiches heeft verzameld, is de winnaar.

#### STRAFFEN

- Als een speler zich vergist als hij een fiche op het speelbord legt, moet hij een eerder gewonnen fiche terug in de zak stoppen.
- Als een speler het zicht op het speelbord voor de andere spelers meermaals belemmt, moet hij een beurt overslaan.



Ref. 16248

WAARSCHUWING: NIET GESCHIKT VOOR KINDEREN JONGER DAN 3 JAAR.  
KLEINE ONDERDelen. VERSTIKKINGSGEVAAR. BEWAAR DEZE INFORMATIE VOOR LATERE NASLAG. DE inhOUD KAN VERSCHILLEN MET HET GETOONDE OP DE FOTO'S.

GEFABRICEERD IN SPANJE  
DISTRIBUEERD DOOR: EDUCA BORRAS, S.A.U.  
OSONA, 1 • 08192 SANT QUIRZE DEL VALLES (BARCELONA) • SPAIN  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



Het spel DE LYNX test je reflexen en je observatievermogen terwijl je met je vrienden speelt. Dit spel verandert je in een echte sluwe lynx.

**Inhoud:** 1 openklapbaar speelbord, 186 fiches met afbeeldingen, 18 gekleurde fiches, 1 draagtas en de spelinstucties.



Je kunt het spel DE RONDREKKENDE LYNX overal meenemen in de draagtas die voorzien is van een vak met een ritssluiting om de speelfiches in te bewaren. Haal het speelbord uit de draagtas, gooi het zoals afgebeeld op de plaats waar je wilt spelen en je zult zien hoe het vanzelf openklapt.

#### Hoe verloopt het spel?

Zodra het speelbord is opengeklapt, pak je de gekleurde fiches en geef je iedere speler drie ronde fiches van de zelfde kleur. Laat de fiches met de afbeeldingen in de tas zitten. Kies een spelleider en een van de twee manieren om te spelen: A of B. En ... opgelet, het spel gaat beginnen!

#### SPEL A

In deze spelwijze kan de spelleider zelf ook meespelen. Eerst geeft de spelleider iedere speler 3 naar beneden gedraaide fiches. Op het teken van de spelleider kijkt iedere speler naar zijn fiches en zoekt op het speelbord de overeenkomstige afbeeldingen. Telkens wanneer de speler een van de afbeeldingen vindt, legt hij daar een gekleurde fiche op. De eerste zijn de 3 afbeeldingen heeft gevonden zegt "LYNX!" en het spel stopt onmiddellijk, zodat de overige spelers geen afbeeldingen meer hoeven te zoeken. Zodra de overige spelers gecontroleerd hebben of het wel juist is, behoudt iedere speler de fiches die hij op het speelbord heeft gelegd en geeft de overige fiches terug. De gekleurde fiches worden van het speelbord gehaald en de spelleider verdeelt nogmaals 3 fiches aan iedere speler om een nieuwe ronde te starten. En zo verder tot een speler 15 fiches heeft verzameld. De eerste die 15 fiches heeft verzameld, is de winnaar.

#### SPEL B

De spelleider mag hier niet meespelen, haalt een fiche uit de zak en toont die aan alle spelers tegelijk. Zij moeten de afbeelding op het speelbord zo snel mogelijk zoeken. De eerste die de afbeelding vindt, legt een gekleurde fiche op de afbeelding en het spel stopt. De speler die erin geslaagd is zijn fiche op het speelbord te leggen, neemt deze terug weg en ontvangt van de spelleider de fiche met de afbeelding. De eerste speler die 10 fiches heeft verzameld, is de winnaar.

#### STRAFFEN

- Als een speler zich vergist als hij een fiche op het speelbord legt, moet hij een eerder gewonnen fiche terug in de zak stoppen.
- Als een speler het zicht op het speelbord voor de andere spelers meermaals belemmt, moet hij een beurt overslaan.



Ref. 16248

WAARSCHUWING: NIET GESCHIKT VOOR KINDEREN JONGER DAN 3 JAAR.  
KLEINE ONDERDelen. VERSTIKKINGSGEVAAR. BEWAAR DEZE INFORMATIE VOOR LATERE NASLAG. DE inhOUD KAN VERSCHILLEN MET HET GETOONDE OP DE FOTO'S.

GEFABRICEERD IN SPANJE  
DISTRIBUEERD DOOR: EDUCA BORRAS, S.A.U.  
OSONA, 1 • 08192 SANT QUIRZE DEL VALLES (BARCELONA) • SPAIN  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)