



Jugando con EL LINCE pondrás a prueba tu rapidez de reflejos y capacidad de observación mientras te diviertes con tus amigos. Con este juego pronto te convertirás en todo un Lince.

Contenido: 1 tablero desplegable, 186 fichas con imágenes, 18 fichas de colores, 1 bolsa de transporte e instrucciones.

EL LINCE VIAJERO está pensado para que puedas llevártelo donde quieras gracias a su bolsa de transporte, que incluye un compartimento cerrado con cremallera para guardar las fichas de juego. Saca el tablero de la bolsa, lánzalo como te mostramos en la imagen y verás cómo se despliega al instante.



¿Cómo jugar?

Una vez montado el tablero, coge las fichas de colores y reparte a cada jugador tres fichas redondas de un mismo color. Deja las fichas de imagen en la bolsa. Elegid un director de juego y una de las dos maneras de jugar: A o B. Y... ¡Atención, el juego va a empezar!

JUEGO A

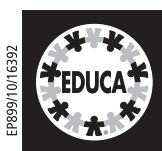
En esta modalidad, el director puede participar como jugador. Este empieza repartiendo a cada jugador 3 fichas boca abajo. A la señal del director, cada jugador mira sus fichas y busca en el tablero de juego las imágenes que le han correspondido. Cada vez que localice una de las imágenes, colocará encima una ficha de color. El primero que encuentra las 3 imágenes dice "¡LINCE!" y el juego se detiene inmediatamente, de manera que el resto de los jugadores deja de buscar sus imágenes. Una vez hechas las comprobaciones entre todos los participantes, cada jugador se queda con las fichas que ha localizado en el tablero y devuelve a la caja las restantes. Las fichas de color se retiran del tablero y el director reparte otra vez 3 fichas a cada jugador para empezar una nueva ronda. Y así sucesivamente hasta que un jugador consiga reunir 15 fichas. El primero que consigue las 15 fichas es el ganador.

JUEGO B

El director de juego, que no puede participar como jugador, saca una ficha de la bolsa y la muestra a todos los jugadores a la vez. Estos buscan lo más rápidamente posible la imagen en el tablero. El primero que la encuentra, coloca una ficha de color encima de la imagen y el juego se detiene. El jugador que ha logrado colocar la ficha en el tablero, la retira y recibe del director de juego la ficha de imagen. Gana el primero que consigue reunir 10 fichas.

PENALIZACIONES

- Si un jugador comete un error en la colocación de una ficha en el tablero, devolverá a la bolsa una de las tarjetas ganadas anteriormente.
- Si un jugador dificulta repetidamente la visión del tablero al resto de jugadores, se quedará un turno sin jugar.



¡ADVERTENCIA!
No conveniente para niños menores de 3 años.
Partes pequeñas.
Peligro de atragantamiento.
Guarde esta información para futuras referencias.
Los contenidos de este juego pueden variar de lo mostrado en las fotografías.

Ref. 16392

Fabricado en España por
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192
Sant Quirze del Vallés • España

www.educaborras.com



Jugando con EL LINCE pondrás a prueba tu rapidez de reflejos y capacidad de observación mientras te diviertes con tus amigos. Con este juego pronto te convertirás en todo un Lince.

Contenido: 1 tablero desplegable, 186 fichas con imágenes, 18 fichas de colores, 1 bolsa de transporte e instrucciones.

EL LINCE VIAJERO está pensado para que puedas llevártelo donde quieras gracias a su bolsa de transporte, que incluye un compartimento cerrado con cremallera para guardar las fichas de juego. Saca el tablero de la bolsa, lánzalo como te mostramos en la imagen y verás cómo se despliega al instante.



¿Cómo jugar?

Una vez montado el tablero, coge las fichas de colores y reparte a cada jugador tres fichas redondas de un mismo color. Deja las fichas de imagen en la bolsa. Elegid un director de juego y una de las dos maneras de jugar: A o B. Y... ¡Atención, el juego va a empezar!

JUEGO A

En esta modalidad, el director puede participar como jugador. Este empieza repartiendo a cada jugador 3 fichas boca abajo. A la señal del director, cada jugador mira sus fichas y busca en el tablero de juego las imágenes que le han correspondido. Cada vez que localice una de las imágenes, colocará encima una ficha de color. El primero que encuentra las 3 imágenes dice "¡LINCE!" y el juego se detiene inmediatamente, de manera que el resto de los jugadores deja de buscar sus imágenes. Una vez hechas las comprobaciones entre todos los participantes, cada jugador se queda con las fichas que ha localizado en el tablero y devuelve a la caja las restantes. Las fichas de color se retiran del tablero y el director reparte otra vez 3 fichas a cada jugador para empezar una nueva ronda. Y así sucesivamente hasta que un jugador consiga reunir 15 fichas. El primero que consigue las 15 fichas es el ganador.

JUEGO B

El director de juego, que no puede participar como jugador, saca una ficha de la bolsa y la muestra a todos los jugadores a la vez. Estos buscan lo más rápidamente posible la imagen en el tablero. El primero que la encuentra, coloca una ficha de color encima de la imagen y el juego se detiene. El jugador que ha logrado colocar la ficha en el tablero, la retira y recibe del director de juego la ficha de imagen. Gana el primero que consigue reunir 10 fichas.

PENALIZACIONES

- Si un jugador comete un error en la colocación de una ficha en el tablero, devolverá a la bolsa una de las tarjetas ganadas anteriormente.
- Si un jugador dificulta repetidamente la visión del tablero al resto de jugadores, se quedará un turno sin jugar.



¡ADVERTENCIA!
No conveniente para niños menores de 3 años.
Partes pequeñas.
Peligro de atragantamiento.
Guarde esta información para futuras referencias.
Los contenidos de este juego pueden variar de lo mostrado en las fotografías.

Ref. 16392

Fabricado en España por
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192
Sant Quirze del Vallés • España

www.educaborras.com



Ao jogar com o LINCE colocas à prova a tua rapidez de reflexos e capacidade de observação enquanto te divertes com os teus amigos. Com este jogo rapidamente te tornarás um verdadeiro Lince.

Conteúdo: 1 tabuleiro auto-montável, 186 cartões com imagens, 18 fichas de cores, 1 bolsa de transporte e instruções.

O LINCE VIAJANTE foi pensado para o poderes levar para onde quiseses graças à sua bolsa de transporte que inclui um compartimento fechado com fecho-éclair para guardar as fichas de jogo. Tira o tabuleiro da bolsa, lança-o como mostramos na imagem e vais ver como se desdobra em apenas um segundo.



Como se joga?

Assim que o tabuleiro estiver montado, pega nas fichas de cores e distribui por cada jogador três fichas redondas da mesma cor. Deixar os cartões de imagem na bolsa. Escolham o árbitro do jogo e uma das duas formas de jogar, A ou B. E... Atenção, o jogo vai começar!

JOGO A

Nesta modalidade, o árbitro pode participar como jogador. Este começa por dar a cada jogador 3 cartões virados com a face para baixo. Ao sinal do árbitro, cada jogador vê os seus cartões e procura no tabuleiro de jogo as imagens correspondentes. Cada vez que localizar uma das imagens, colocará em cima uma ficha de cor. O primeiro a encontrar as 3 imagens diz "LINCE!" e o jogo cessa imediatamente, de maneira que os restantes jogadores deixam de procurar as suas imagens. Uma vez feitas as verificações entre todos os participantes, cada jogador fica com os cartões que localizou no tabuleiro e devolve os restantes à caixa. As fichas de cor são retiradas do tabuleiro e o árbitro dá novamente 3 cartões a cada jogador para começar uma nova ronda. E assim sucessivamente até um jogador conseguir reunir 15 cartões. O primeiro a conseguir os 15 cartões é o vencedor.

JOGO B

O árbitro de jogo, que não pode participar como jogador, tira um cartão da bolsa e mostra-o a todos os jogadores ao mesmo tempo. Estes procuram o mais rapidamente possível a imagem no tabuleiro. O primeiro a encontrar, coloca uma ficha de cor em cima da imagem e o jogo é interrompido. O jogador que conseguir colocar a ficha no tabuleiro, retira-a e recebe do árbitro de jogo o cartão. Vence o primeiro a conseguir reunir 10 cartões.

PENALIZAÇÕES

- Se um jogador cometer um erro na colocação de uma ficha no tabuleiro, devolverá à bolsa um dos cartões ganhos anteriormente.
- Se um jogador dificultar repetidamente a visão do tabuleiro aos restantes jogadores, ficará uma vez sem jogar.

EP099/1016392



ATENÇÃO!
Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos.
Pequenas partes. Risco de asfixia.
Guarde esta informação para futuras referências.
Os conteúdos deste jogo podem variar do que aparece nas fotografias.

Ref. 16392

Fabricado em Espanha por
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés
Espanha

www.educaborras.com



Ao jogar com o LINCE colocas à prova a tua rapidez de reflexos e capacidade de observação enquanto te divertes com os teus amigos. Com este jogo rapidamente te tornarás um verdadeiro Lince.

Conteúdo: 1 tabuleiro auto-montável, 186 cartões com imagens, 18 fichas de cores, 1 bolsa de transporte e instruções.

O LINCE VIAJANTE foi pensado para o poderes levar para onde quiseses graças à sua bolsa de transporte que inclui um compartimento fechado com fecho-éclair para guardar as fichas de jogo. Tira o tabuleiro da bolsa, lança-o como mostramos na imagem e vais ver como se desdobra em apenas um segundo.



Como se joga?

Assim que o tabuleiro estiver montado, pega nas fichas de cores e distribui por cada jogador três fichas redondas da mesma cor. Deixar os cartões de imagem na bolsa. Escolham o árbitro do jogo e uma das duas formas de jogar, A ou B. E... Atenção, o jogo vai começar!

JOGO A

Nesta modalidade, o árbitro pode participar como jogador. Este começa por dar a cada jogador 3 cartões virados com a face para baixo. Ao sinal do árbitro, cada jogador vê os seus cartões e procura no tabuleiro de jogo as imagens correspondentes. Cada vez que localizar uma das imagens, colocará em cima uma ficha de cor. O primeiro a encontrar as 3 imagens diz "LINCE!" e o jogo cessa imediatamente, de maneira que os restantes jogadores deixam de procurar as suas imagens. Uma vez feitas as verificações entre todos os participantes, cada jogador fica com os cartões que localizou no tabuleiro e devolve os restantes à caixa. As fichas de cor são retiradas do tabuleiro e o árbitro dá novamente 3 cartões a cada jogador para começar uma nova ronda. E assim sucessivamente até um jogador conseguir reunir 15 cartões. O primeiro a conseguir os 15 cartões é o vencedor.

JOGO B

O árbitro de jogo, que não pode participar como jogador, tira um cartão da bolsa e mostra-o a todos os jogadores ao mesmo tempo. Estes procuram o mais rapidamente possível a imagem no tabuleiro. O primeiro a encontrar, coloca uma ficha de cor em cima da imagem e o jogo é interrompido. O jogador que conseguir colocar a ficha no tabuleiro, retira-a e recebe do árbitro de jogo o cartão. Vence o primeiro a conseguir reunir 10 cartões.

PENALIZAÇÕES

- Se um jogador cometer um erro na colocação de uma ficha no tabuleiro, devolverá à bolsa um dos cartões ganhos anteriormente.
- Se um jogador dificultar repetidamente a visão do tabuleiro aos restantes jogadores, ficará uma vez sem jogar.

EP099/1016392



ATENÇÃO!
Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos.
Pequenas partes. Risco de asfixia.
Guarde esta informação para futuras referências.
Os conteúdos deste jogo podem variar do que aparece nas fotografias.

Ref. 16392

Fabricado em Espanha por
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés
Espanha

www.educaborras.com