



**Encore plus  
rapide et drôle !  
Sneller en leuker!**

**LE LYNX**

**GO!**



**Règles du jeu · Spelregels**



# Le Lynx Go !

## INCLUT :

- 70 cartes. Une face montre une grande image et l'autre 6 petites



## PRÉSENTATION :

Mettez votre œil de lynx à l'épreuve et retrouvez les images répétées sur chaque carte pour gagner la partie. Êtes-vous prêts ?

## 6 jeux en 1

## Le Lynx Rapido

### BUT DU JEU

Remporter le plus grand nombre de cartes.



### MISE EN PLACE

Formez une pioche au centre de la table avec la face 6 images visible. Ensuite, placez les 5 premières cartes de la pioche en cercle autour de celle-ci.

### COMMENT JOUER ?

### FIG.-1

Le joueur le plus jeune retourne la première carte de la pioche afin qu'on voie la grande image. Tous les joueurs, simultanément, cherchent l'image de la carte centrale dans les cartes placées autour. Lorsqu'un joueur la trouve, il touche la carte qui contient l'image centrale et la remporte. Il peut y avoir plus d'une carte avec l'image recherchée.

On continue à jouer ainsi jusqu'à qu'il ne reste plus de cartes contenant l'image centrale. Lorsque c'est le cas, ou bien s'il n'y a aucune carte présentant l'image du centre dès le début du tour, le premier joueur à toucher la carte centrale la portera. Si un joueur se trompe et la touche alors qu'il reste au moins une carte avec la même image, il perd une des cartes gagnées précédemment et la place sous la pioche.

On remplace ensuite les cartes qui manquent autour de la pioche pour en avoir à nouveau 5, et le joueur ayant remporté la carte centrale retourne la première de la pioche. Un nouveau tour commence.

### FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque la pioche est épuisée. Le joueur avec le plus de cartes remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.





# Le Lynx Recto - Verso



## BUT DU JEU

Se défausser de toutes ses cartes.

## MISE EN PLACE

Distribuez toutes les cartes entre les joueurs, qui gardent leur paquet en main avec la face 6 images vers le haut. Le joueur le plus jeune pose une de ses cartes au centre de la table, montrant la grande image.

## COMMENT JOUER ?

### FIG.-2

Tous les joueurs recherchent dans leur paquet une carte contenant la même image que celle qui est au centre, mais en petit. Lorsqu'un joueur la trouve, il la pose sur la carte du centre, sans la retourner, de façon à montrer la face avec les 6 images. Ensuite, tous les joueurs retournent leur paquet et cherchent une carte avec, en grand format, une des 6 petites images de la carte du centre.

Lorsqu'un joueur la trouve, il la pose sur la pile centrale, de façon à montrer l'image grand format. Tous les joueurs retournent à nouveau leur paquet pour rechercher la nouvelle image parmi les petites, comme ils l'ont fait au premier tour.

**Attention :** Lorsque l'on voit au centre une carte avec une grande image, les joueurs jouent avec leurs cartes côté 6 images, et vice-versa.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur réussit à poser toutes ses cartes sur le paquet du centre, remportant ainsi la victoire.

# Le Lynx Mystère



## BUT DU JEU

Deviner la carte cachée de l'un des joueurs.

## MISE EN PLACE

On forme une pioche au centre de la table, avec la face 6 images visible.





## COMMENT JOUER ?

Un joueur pioche la première carte et regarde secrètement la grande image. Les autres joueurs essaieront de la deviner.

Les autres joueurs piochent chacun 5 cartes. Le joueur dont c'est le tour choisit une de ses cartes, montre les 6 images et demande au joueur qui a la carte mystère : « Est-ce que ton image se trouve parmi celles-ci ? »

Ce dernier répond « Oui » ou « Non » et place la carte à sa gauche si elle contient l'image secrète, et à sa droite dans le cas contraire.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs continuent à proposer des cartes, que l'on place dans les colonnes « Oui » ou « Non » selon les réponses.

Lorsqu'un joueur croit avoir deviné quelle est l'image secrète, il l'annonce lors de son tour. S'il a raison, il remporte la carte secrète. C'est alors à son tour de piocher une nouvelle carte secrète, les autres joueurs piochent 5 nouvelles cartes et on commence une nouvelle manche. S'il se trompe, il perd une des cartes qu'il a en main. Si tous les joueurs ont joué leurs cartes et que personne n'a deviné quelle était la carte secrète, le joueur qui l'avait la remporte.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur gagne 3 cartes.

# Le Lynx Bingo



## BUT DU JEU

Se défausser de 6 cartes.

## MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit 6 cartes et les pose devant lui, face grande image visible.  
On pose une carte au centre de la table, face 6 images visible.

## COMMENT JOUER ?

FIG.-3

( mise en place pour deux joueurs )

Tous les joueurs vérifient, en même temps, si parmi leurs cartes se trouve l'une des images de la carte centrale. Le premier joueur qui trouve une coïncidence annonce l'objet et place la carte avec cette image sur l'image centrale, côté petites images visible. On continue à jouer de la même manière avec la nouvelle carte. Si à un moment donné aucune image des joueurs ne coïncide avec celle du centre, on pose une nouvelle carte sur la carte centrale et on poursuit la partie.

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur parvient à se défausser de ses 6 cartes.



# Le Lynx' Attack



## BUT DU JEU

Être le dernier joueur à posséder encore une carte.

## MISE EN PLACE

On fait la même installation que pour jouer au Lynx Bingo.

## COMMENT JOUER ?

Les règles du jeu sont exactement les mêmes que celles du Lynx Bingo, MAIS au lieu de chercher les coïncidences parmi ses propres cartes, les joueurs vont les chercher parmi les cartes de leurs adversaires. Lorsque l'un d'eux trouve une carte contenant l'image centrale, il retire la carte à son propriétaire et la place au centre, en la retournant. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il est éliminé.

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec au moins une carte en main. Il remporte alors la partie.

# Le Lynx Mosaïque



## BUT DU JEU

Remporter le maximum de cartes.

## MISE EN PLACE

Formez un carré de 3x3 cartes, face 6 images visible.  
Formez une pioche avec le reste des cartes, face 6 images visibles également.

## COMMENT JOUER ?

### FIG.-4

Retournez la première carte de la pioche et laissez-la dessus, face grande image visible. Tous les joueurs cherchent en même temps l'image centrale parmi les cartes qui forment le carré.



Le joueur qui la retrouve le premier la montre du doigt et remporte la carte de la pioche. On retourne ensuite la carte suivante et on recommence à jouer.

Si un joueur pense que l'image ne se trouve sur aucune des cartes, il l'annonce à voix haute. Les autres auront 10 secondes pour vérifier si l'information est vraie. Le joueur qui a fait l'annonce comptera lentement jusqu'à 10. Si, arrivé à 10, personne n'a trouvé l'image, il remporte la carte centrale et en retourne une nouvelle pour continuer la partie. Mais si quelqu'un la retrouve, alors, s'il en a au moins une, il perd une des cartes qu'il a gagnées précédemment.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque la pioche est épuisée. Le joueur avec le plus de cartes est désigné vainqueur.

# Lynx Go

### INHOUD :

- 70 kaarten. Aan de ene kant vind je een grote afbeelding en aan de andere kant 6 kleine afbeeldingen.



### PRESENTATIE :

Laat zien dat je net zo slim bent als de lynx en vind de kaarten waarop dezelfde afbeelding terugkomt om het spel te winnen. Ben je er klaar voor?

## 6 spellen in 1

## Lynx Snell

### DOEL

Win zo veel mogelijk kaarten.

### VOORBEREIDING

Leg de kaarten in een stapel op tafel met de kant met de 6 afbeeldingen naar boven. Leg de eerste 5 kaarten op tafel om de stapel heen.

### SPELVERLOOP

### FIG.-1

De jongste speler draait de bovenste kaart van de stapel om zodat de kant met de grote afbeelding zichtbaar wordt. Nu moeten alle spelers tegelijk zoeken naar die grote afbeelding op de kaarten die om de stapel heen liggen. Als





een speler zo'n kaart vindt, moet hij/zij de kaart met de afbeelding aanraken en mag hij/zij deze kaart houden. Er kan meer dan één kaart met de afbeelding zijn.

Speel verder totdat er geen kaarten meer zijn waarop de grote afbeelding van de kaart van de stapel staat. Als dit gebeurt, of als er aan het begin van de ronde geen enkele kaart met de afbeelding is, mag de eerste speler die de kaart op de stapel aanraakt deze houden. Als een speler zich vergist en de kaart aanraakt terwijl er nog een kaart is met dezelfde afbeelding, verliest deze een van zijn/haar kaarten en moet deze onder op de stapel gelegd worden.

Nu moeten de ontbrekende kaarten rond de stapel worden aangevuld totdat er weer 5 zijn en draait de speler die de kaart op de stapel heeft gewonnen de volgende kaart op de stapel om. Daarmee begint een nieuwe spelronde.

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra er geen kaarten meer op de stapel in het midden liggen. Wie de meeste kaarten heeft, is de winnaar.

In het geval van gelijkspel wordt de overwinning gedeeld tussen de spelers met hetzelfde aantal kaarten.

## Lynx Kwijtraken



### DOEL

Raak al je kaarten kwijt.

### VOORBEREIDING

Alle kaarten worden onder de spelers verdeeld en deze vormen allemaal hun eigen stapel met de kant met de 6 afbeeldingen naar boven. De jongste speler legt een van zijn/haar kaarten midden op tafel met de grote afbeelding naar boven.

### SPELVERLOOP

### FIG.-2

Alle spelers moeten nu snel in hun stapel zoeken naar kaarten met dezelfde afbeelding in het klein als de kaart die op tafel ligt. Als een speler er een vindt, legt hij/zij deze boven op de stapel op tafel zonder deze om te draaien, zodat de kaart met de 6 afbeeldingen zichtbaar is. Nu draaien alle spelers de stapel kaarten in hun handen om en zoeken naar een kaart met een van de 6 kleine afbeeldingen van de kaart op de stapel, maar dan in het groot.

Als een speler er een vindt, legt hij/zij deze op de stapel op tafel, met de kant met de grote afbeelding naar boven en draaien alle spelers opnieuw hun stapel kaarten om. Nu moeten ze opnieuw op zoek gaan naar deze afbeelding tussen de kleine afbeeldingen op hun kaarten.

**Let op:** Telkens als er op de stapel in het midden van de tafel een grote afbeelding zichtbaar is, moeten de spelers hun kaarten met de kant van de 6 kleine afbeeldingen spelen, en vice versa.

8







## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler al zijn/haar kaarten kwijt is en deze dus op de stapel in het midden heeft gelegd. Deze speler is de winnaar.

# Lynx Rader



## DOEL

Raad de verborgen kaart van een van de spelers.

## VOORBEREIDING

Leg de kaarten in een stapel midden op tafel met de kant met de 6 afbeeldingen naar boven.

## SPELVERLOOP

Een speler neemt de eerste kaart en bekijkt in het geheim de grote afbeelding. De overige spelers moeten deze proberen te raden.

De rest van de spelers pakken elk 5 kaarten van de stapel. De speler die aan de beurt is, kiest een van zijn/haar kaarten en laat de 6 kleine afbeeldingen op deze kaart zien en vraagt: "Zit je geheime afbeelding hiertussen?" De speler antwoordt "ja" of "nee" en legt de desbetreffende kaart aan zijn/haar linkerkant als de geheime afbeelding er op staat en rechts als dat niet het geval is.

Om beurten stellen de spelers dezelfde vraag en worden de kaarten toegevoegd aan de rijen "ja" en "nee", naargelang ze de afbeelding bevatten of niet.

Als een speler denkt te weten wat de geheime afbeelding is, mag deze dit tijdens zijn/haar beurt zeggen. Als dit klopt, wint hij/zij de geheime kaart. Degene die de kaart geraden heeft, mag een nieuwe geheime kaart pakken. De overige spelers pakken 5 nieuwe kaarten en er wordt een nieuwe ronde gespeeld. Als het niet klopt, verliest de speler een van de kaarten uit zijn/haar hand.

Als geen enkele speler nog kaarten in zijn/haar hand heeft en niemand raadt de geheime kaart, wint de speler die de geheime kaart had.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler 3 kaarten heeft gewonnen.



# Lynx Bingo



## DOEL

Zorg dat je 6 kaarten kwijtraakt.

## VOORBEREIDING

Elke speler pakt 6 kaarten en legt deze voor zich op tafel, met de kant met de grote afbeelding naar boven. Leg een kaart midden op tafel met de 6 kleine afbeeldingen naar boven.

## SPELVERLOOP

### FIG.-3

Alle spelers kijken op hetzelfde moment of de grote afbeelding van de kaart midden op tafel in het klein op een van hun kaarten terug te vinden is. De eerste speler die een overeenkomst vindt, benoemt de overeenkomende afbeelding en legt de kaart met de afbeelding boven op de kaart midden op tafel. Hij/zij draait deze kaart daarbij om zodat de kleine afbeeldingen zichtbaar worden. Er wordt op dezelfde manier verder gespeeld met de nieuwe kaart.

Als er op een bepaald moment geen overeenkomst is tussen de kaart in het midden en de kaarten van de spelers, wordt er een nieuwe kaart op de stapel in het midden gelegd om door te spelen.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler erin slaagt om al zijn/haar 6 kaarten kwijt te raken.

# Lynx Attack



## DOEL

Wees de laatste speler die nog een kaart heeft.

## VOORBEREIDING

De kaarten worden klaargelegd zoals bij Lynx Bingo.

## SPELVERLOOP

De spelregels zijn precies dezelfde als die van Lynx Bingo, maar in plaats van op zoek te gaan naar overeenkomsten tussen hun eigen kaarten en de kaart in het midden, gaan spelers op zoek bij elkaars kaarten.





Als ze een afbeelding vinden die op de kaart midden op tafel staat, pakken ze deze kaart van de speler en leggen ze deze omgedraaid op de stapel in het midden van de tafel.  
Als een speler geen kaarten meer heeft, doet deze niet meer mee met het spel.

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als er nog maar één speler met een of meerdere kaarten overblijft. Deze wint het spel.

## Lynx Mozaïek



### DOEL

Win zo veel mogelijk kaarten.

### VOORBEREIDING

Vorm een vierkant van 3 bij 3 kaarten met de kant met de 6 kleine afbeeldingen naar boven.  
De overige kaarten worden op een stapel gelegd met eveneens de kant met de 6 afbeeldingen naar boven.

### SPELVERLOOP

### FIG.-4

Draai de eerste kaart op de stapel om zodat de grote afbeelding zichtbaar wordt. Alle spelers moeten tegelijk zoeken naar de afbeelding op de kaarten die het vierkant vormen.

De speler die de afbeelding het eerst terugvindt op een van de negen kaarten moet deze aanwijzen en wint de kaart van de stapel. Draai daarna de volgende kaart om en speel opnieuw.

Als een speler denkt dat de afbeelding niet op een van de kaarten staat, zegt deze dat hardop. De anderen hebben dan 10 seconden om te controleren of het waar is of niet. De speler die het heeft gezegd moet langzaam tot 10 tellen. Als de andere spelers binnen die tijd de afbeelding niet vinden, wint de speler de kaart met de grote afbeelding en draait hij/zij een nieuwe kaart om zodat het spel verder gespeeld kan worden. Maar als iemand de afbeelding toch vindt, verliest de speler een van de eerder gewonnen kaarten, als hij/zij die heeft.

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra er geen kaarten meer op de stapel liggen. Wie de meeste kaarten heeft, is de winnaar.





NC899/04/18716



18716

Fabriqué par / Gefabriceerd  
**EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès  
(Barcelona) • ESPAGNE



CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.  
BEWAAR DEZE INFORMATIE VOOR LATERE NASLAG.