



**El Lince Super Champion  
supone un auténtico reto para la vista  
de todos los jugadores.  
¿Estáis preparados para buscar  
las imágenes que os indique el dado  
entre las 1000 del tablero?  
¡Quien sea el más rápido  
y consiga encontrarlas antes  
será el ganador de la partida!**

**Contenido:** 1 tablero de juego, 1 dado gigante con pegatinas (en la primera partida, deberán engancharse las pegatinas del dado en cada una de sus caras.), 1026 fichas de imágenes (1000 con objetos variados + 26 con la cara del Lince), 18 fichas de colores (3 de cada color), 2 contenedores de fichas, ayuda de juego, reglas de juego.

## JUEGO DE MESA

### OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en conseguir ganar 15 fichas de imágenes al ser el primero en encontrarlas sobre el tablero.

### PREPARACIÓN

Se monta el tablero de juego en el centro de la mesa de forma que todos los jugadores puedan verlo y llegar a él cómodamente. Las 26 fichas con la cara del Lince se colocan a un lado fuera del tablero y las 1000 fichas restantes se reparten entre los dos contenedores.

Cada jugador coge tres fichas del mismo color y el jugador más joven coge el dado para empezar la partida.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

En cada turno, un jugador tira el dado y, a continuación, se realiza una de las siguientes acciones dependiendo del resultado de la tirada:

#### IMAGEN EXACTA



Cada jugador coge tres fichas de imágenes del contenedor más cercano sin mirar sus dorsos y las coloca delante del jugador de su derecha boca arriba, pero éste deberá taponarlas con la mano.

Cuando todos tienen tres fichas, cuentan hasta 3 y las destapan al mismo tiempo para buscar cada uno las suyas por **todo el tablero**.

En el momento en que un jugador encuentra una de sus imágenes, la cubre con una de sus fichas de color. El primer jugador que consiga encontrar sus tres imágenes, las gana para él y se las queda como puntos. El resto de jugadores retira del juego sus fichas de imágenes y las dejan en la caja.

#### IMAGEN CENTRAL



Cada jugador coge tres fichas con el dorso con siluetas y las deja boca abajo delante del jugador de su derecha sin mirar las imágenes.

Cuando todos tienen tres fichas, cuentan hasta 3 y les dan la vuelta al mismo tiempo para ver las imágenes que ha de buscar cada uno por la **zona central del tablero**.

El primer jugador que consiga encontrar sus tres imágenes, las gana para él y se las queda como puntos. El resto de jugadores retira del juego sus fichas y las dejan en la caja.

## IMAGEN EXTERIOR



Cada jugador coge tres fichas con el dorso totalmente de color y las deja boca abajo delante del jugador de su derecha sin mirar las imágenes.

Cuando todos tienen tres fichas, cuentan hasta 3 y les dan la vuelta al mismo tiempo para ver las imágenes que ha de buscar cada uno por la **zona exterior del tablero**.

El primer jugador que consiga encontrar sus tres imágenes, las gana para él y se las queda como puntos. El resto de jugadores retira del juego sus fichas y las dejan en la caja.

## IMAGEN IGUAL O SIMILAR



Cada jugador coge tres fichas de imágenes del contenedor más cercano sin mirar sus dorsos y las coloca delante del jugador de su derecha boca arriba pero éste deberá taparlas con la mano.

Cuando todos tienen tres fichas, cuentan hasta 3 y las destapan al mismo tiempo. Los jugadores deben buscar las imágenes exactas que aparecen en sus fichas o una similar pero con los colores cambiados **por todo el tablero**. Pero atención, no se permite tapar una imagen y su pareja por lo que si ya se ha tapado una de las imágenes y se encuentra su pareja, no puede colocarse una nueva ficha de color encima y habrá que buscar otra de las imágenes que falten por descubrir.

El primer jugador que consiga colocar sus tres fichas de color, sobre sus imágenes o sus parejas, gana sus fichas de imagen para él y se las queda como puntos. El resto de jugadores retira del juego sus fichas y las dejan en la caja.

## IMAGEN IGUAL + IMAGEN SIMILAR



Cada jugador coge una ficha de imagen sin mirar su dorso y la coloca delante del jugador de su derecha boca arriba pero éste deberá tapar la imagen con la mano.

Cuando todos tienen su ficha de imagen, cuentan hasta 3 y la destapan al mismo tiempo.

Los jugadores deben buscar la imagen exacta que le ha correspondido y una similar pero con los colores cambiados **por todo el tablero**.

El primer jugador que consiga colocar sus dos fichas de color, una sobre la imagen exacta y la otra sobre su pareja, gana su ficha de imagen más otra con la cara del Lince, que al inicio del juego se habían dejado a un lado, fuera del tablero. El resto de jugadores deja su ficha en la caja.

## FIN DE JUEGO

El primer jugador que consiga ganar 15 fichas de imágenes o más será el ganador de la partida.

## VARIANTES DE JUEGO

### LINCE RÁPIDO

En esta variante, se juega de la misma manera que en la modalidad básica pero, en vez de coger 3 fichas, se coge solo una. ¡Los turnos son todavía más rápidos!

### LINCE COMPETITIVO

Pero si aún queréis más rapidez y emoción, podéis jugar directamente sin tirar el dado. Simplemente colocad una ficha en el centro del tablero. El primero que la encuentre la ganará para él y se colocará una nueva para buscar. ¡Este es un nivel apto solo para auténticos expertos!



¡Advertencia!

No conviene para niños menores de tres años. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Guarde esta información para futuras referencias.

19432

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

[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



Atenção!  
Conta-indicada para crianças com  
menos de 3 anos.  
Pequenas partes. Risco de asfixia.  
Guarde esta informação para futuras  
referências.

1943Z  
Fabricado em Espanha por  
**EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osoma, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès  
www.educaborras.com

## IMAGEM EXTERIOR



Cada jogador busca três fichas com o verso colorido, sem ver as imagens, colocando-as à frente do jogador que se encontra à sua direita.  
Quando todos tiverem três fichas, conta-se até 3, em simultâneo, viram-nas para perceberem que imagens tem cada um de procurar na **zona exterior do tabuleiro**.  
O primeiro jogador a conseguir três imagens ganha essas fichas, que contará como pontos. Os restantes deverão retirar de jogo as suas fichas e colocá-las na caixa.

## IMAGEM IGUAL OU SIMILAR



Cada jogador busca três fichas do dispensador mais próximo de si, sem ver os versos, colocando-as com a face voltada para cima à frente do jogador que se encontra à sua direita. Este deverá tapá-las com a mão.  
Quando todos tiverem três fichas, conta-se até 3, em simultâneo, todos destapam as fichas e começam a procurar em **todo o tabuleiro**, as imagens exatas que aparecem nas suas fichas ou numa similar, mas com as cores trocadas. Mas, atenção, não é permitido tapar uma das imagens e o seu "par", isto é, se se encontrar uma das imagens, não é permitido tapar de futuro com uma ficha colorida o seu "par", devendo o jogador procurar outra das imagens que ainda falte descobrir.  
O primeiro a conseguir colocar as suas três fichas coloridas, sobre as imagens ou as suas similares, ganha essas fichas, que contará como pontos. Os restantes deverão retirar de jogo as suas fichas e imagens e colocá-las dentro da caixa.

## IMAGEM IGUAL + IMAGEM SIMILAR



Cada jogador busca uma ficha de imagem, sem ver os versos, colocando-a com a face voltada para cima à frente do jogador que se encontra à sua direita. Este deverá tapá-la com a mão.  
Quando todos tiverem a sua ficha, conta-se até 3 e, em simultâneo, destapam a ficha e começam a procurar em **todo o tabuleiro** a imagem exata que aparece na sua ficha e uma similar (com as cores trocadas).  
O primeiro a conseguir colocar as suas duas fichas coloridas, uma sobre a imagem exata e a outra sobre a sua similar, ganha essa ficha e uma outra com a cara do Lince, que no início da partida tinham sido colocadas junto ao tabuleiro. Os restantes deverão retirar de jogo a sua ficha de imagem e colocá-la dentro da caixa.

## FIM DO JOGO

O primeiro jogador a conseguir 15 ou mais fichas será o vencedor.

## VARIANTES DO JOGO

### LINCE RÁPIDO

Nesta variante joga-se da mesma forma como no modo base, mas em vez de buscar 3 fichas os jogadores vão apenas buscar 1. Isto torna as rondas mais rápidas.

### LINCE COMPETITIVO

Se quiserem ainda mais rapidez e emoção, podem jogar diretamente sem lançar o dado, colocando-se simplesmente uma ficha no centro do tabuleiro. O primeiro a conseguir encontrar a imagem ganhará a ficha para si, sendo colocada uma nova para ser procurada. Este é um desafio apenas para verdadeiros profissionais!

O Lince Super Champion propõe um verdadeiro desafio para todos os jogadores. Estão preparados para procurar as imagens indicadas pelo dado entre as 1000 que estão no tabuleiro? Aquele que for o mais rápido a conseguir encontrá-las será o vencedor da partida!



**Conteúdo:** 1 tabuleiro de jogo, 1 dado gigante com autocolantes (os autocolantes deverão ser colados nas faces do dado antes da primeira partida), 1026 fichas de imagens (1000 com objetos variados + 26 com a cara do Lince), 18 fichas coloridas (3 de cada cor) 2 dispensadores de fichas, painel de ajuda de jogo, regras do jogo.

## JOGO DE MESA

### OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a conseguir ganhar 15 fichas depois de ter encontrado as respetivas imagens no tabuleiro.

### PREPARAÇÃO

Monta-se o tabuleiro de jogo ao centro da mesa de forma a que todos os jogadores consigam vê-lo e chegar facilmente até ele. As 26 fichas com a cara do Lince são colocadas ao lado do tabuleiro e as 1000 fichas restantes são divididas pelos dois dispensadores. Cada jogador busca três fichas da mesma cor e o mais novo deve agarrar no dado para começar a partida.

### COMO SE JOGA?

Em cada turno, um dos jogadores irá lançar o dado e, consoante a imagem representada na face, fazer uma das seguintes ações:

### IMAGEM EXATA



Cada jogador busca três fichas do dispensador mais próximo de si, sem ver os versos, colocando-as com a face voltada para cima à frente do jogador que se encontra à sua direita. Este deverá tapá-las com a mão. Quando todos tiverem três fichas, conta-se até 3 e, em simultâneo, todos destapam as fichas e começam a procurar as suas em **todo o tabuleiro**. Assim que um dos jogadores conseguir encontrar uma das suas imagens, deve tapá-la com uma das suas fichas coloridas. O primeiro a conseguir encontrar as suas três imagens ganha essas fichas, que contará como pontos. Os restantes deverão retirar de jogo as suas fichas de imagens e colocá-las dentro da caixa.

### IMAGEM CENTRAL



Cada jogador busca três fichas com silhuetas no verso, sem ver as imagens, colocando-as à frente do jogador que se encontra à sua direita. Quando todos tiverem três fichas, conta-se até 3 e, em simultâneo, viram-nas para perceberem que imagens tem cada um de procurar na **zona central do tabuleiro**. O primeiro jogador a conseguir três imagens ganha essas fichas, que contará como pontos. Os restantes deverão retirar de jogo as suas fichas de imagens e colocá-las na caixa.