



Le Lynx Super Champion représente un véritable défi pour la vue de tous les joueurs. Êtes-vous prêt à chercher les images indiquées par les dés parmi les 1000 du plateau ? Celui qui sera le plus rapide et réussira à les trouver en premier remportera la partie !

Contenu : 1 plateau de jeu, 1 dé géant avec autocollants (Avant la première partie, collez les autocollants du dé sur chacune de ses faces), 1026 jetons image (1000 avec divers objets + 26 avec la tête du Lynx), 18 pions de couleurs (3 par couleur), 2 boîtes pour les jetons image, aide de jeu, règles du jeu.

JEU DE SOCIÉTÉ

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à remporter 15 jetons images en étant le premier à les retrouver sur le plateau.

PRÉPARATION

Assemblez le plateau de jeu au centre de la table afin que tous les joueurs puissent le voir et l'atteindre confortablement. Séparez les 26 jetons avec la tête du Lynx l'extérieur du plateau et répartissez les 1000 jetons restants dans les deux boîtes.

Chaque joueur prend trois pions de la même couleur et le plus jeune joueur prend le dé pour commencer la partie.

COMMENT JOUE-T-ON ?

À chaque tour, un joueur lance le dé, puis effectue l'une des actions suivantes en fonction du résultat du lancer :

IMAGE EXACTE



Chaque joueur pioche trois jetons image de la boîte la plus proche sans en regarder le dos et les place face visible devant le joueur à sa droite, mais celui-ci doit les cacher avec sa main.

Lorsque chacun a trois jetons, on compte jusqu'à 3 et tout le monde les découvre en même temps pour retrouver ses images **sur l'ensemble du plateau**.

Dès qu'un joueur trouve une de ses images, il la recouvre avec l'un des pions à sa couleur. Le premier joueur à trouver ses trois images conserve ses jetons images qui compteront pour son score. Les autres joueurs retirent leurs jetons image du jeu et les remettent dans la boîte de jeu.

IMAGE CENTRALE



Chaque joueur pioche trois jetons à dos « silhouettes » et les pose face cachée devant le joueur à sa droite sans regarder les images.

Lorsque chacun a trois jetons, on compte jusqu'à 3 et tout le monde les retourne en même temps pour découvrir les images que chacun doit chercher **dans la zone centrale du plateau**.

Le premier joueur à trouver ses trois images conserve ses jetons images qui compteront pour son score. Les autres joueurs retirent leurs jetons image du jeu et les remettent dans la boîte de jeu.



Le Lynx Super Champion représente un véritable défi pour la vue de tous les joueurs. Êtes-vous prêt à chercher les images indiquées par les dés parmi les 1000 du plateau ? Celui qui sera le plus rapide et réussira à les trouver en premier remportera la partie !

Contenu : 1 plateau de jeu, 1 dé géant avec autocollants (Avant la première partie, collez les autocollants du dé sur chacune de ses faces), 1026 jetons image (1000 avec divers objets + 26 avec la tête du Lynx), 18 pions de couleurs (3 par couleur), 2 boîtes pour les jetons image, aide de jeu, règles du jeu.

JEU DE SOCIÉTÉ

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à remporter 15 jetons images en étant le premier à les retrouver sur le plateau.

PRÉPARATION

Assemblez le plateau de jeu au centre de la table afin que tous les joueurs puissent le voir et l'atteindre confortablement. Séparez les 26 jetons avec la tête du Lynx l'extérieur du plateau et répartissez les 1000 jetons restants dans les deux boîtes.

Chaque joueur prend trois pions de la même couleur et le plus jeune joueur prend le dé pour commencer la partie.

COMMENT JOUE-T-ON ?

À chaque tour, un joueur lance le dé, puis effectue l'une des actions suivantes en fonction du résultat du lancer :

IMAGE EXACTE



Chaque joueur pioche trois jetons image de la boîte la plus proche sans en regarder le dos et les place face visible devant le joueur à sa droite, mais celui-ci doit les cacher avec sa main.

Lorsque chacun a trois jetons, on compte jusqu'à 3 et tout le monde les découvre en même temps pour retrouver ses images **sur l'ensemble du plateau**.

Dès qu'un joueur trouve une de ses images, il la recouvre avec l'un des pions à sa couleur. Le premier joueur à trouver ses trois images conserve ses jetons images qui compteront pour son score. Les autres joueurs retirent leurs jetons image du jeu et les remettent dans la boîte de jeu.

IMAGE CENTRALE



Chaque joueur pioche trois jetons à dos « silhouettes » et les pose face cachée devant le joueur à sa droite sans regarder les images.

Lorsque chacun a trois jetons, on compte jusqu'à 3 et tout le monde les retourne en même temps pour découvrir les images que chacun doit chercher **dans la zone centrale du plateau**.

Le premier joueur à trouver ses trois images conserve ses jetons images qui compteront pour son score. Les autres joueurs retirent leurs jetons image du jeu et les remettent dans la boîte de jeu.

IMAGE EXTÉRIEURE



Chaque joueur pioche trois jetons à dos « couleur » et les pose face cachée devant le joueur à sa droite sans regarder les images. Lorsque chacun a trois jetons, on compte jusqu'à 3 et tout le monde les retourne en même temps pour découvrir les images que chacun doit chercher **dans la zone extérieure du plateau**.

Le premier joueur à trouver ses trois images conserve ses jetons images qui compteront pour son score. Les autres joueurs retirent leurs jetons image du jeu et les remettent dans la boîte de jeu.

IMAGE IDENTIQUE OU SIMILAIRE



Chaque joueur pioche trois jetons image de la boîte la plus proche sans en regarder le dos et les place face visible devant le joueur à sa droite, mais celui-ci doit les cacher avec sa main.

Lorsque chacun a trois jetons, on compte jusqu'à 3 et tout le monde les découvre en même temps. Les joueurs doivent retrouver **sur l'ensemble du plateau** les images exactes telles qu'elles apparaissent sur leurs jetons ou une image similaire, mais avec des couleurs modifiées. Mais attention, il n'est pas permis de recouvrir à la fois une image et son double, donc si une des images a déjà été trouvée et que l'on découvre son double, on ne pourra pas la recouvrir avec un nouveau pion à sa couleur mais il faudra chercher une des images qui restent à découvrir. Le premier joueur qui parvient à poser les trois pions à sa couleur sur ses images ou leur double, conserve ses jetons images qui compteront pour son score. Les autres joueurs retirent leurs jetons image du jeu et les remettent dans la boîte de jeu.

IMAGE IDENTIQUE + IMAGE SIMILAIRE



Chaque joueur pioche un jeton image de la boîte la plus proche sans en regarder le dos et le place face visible devant le joueur à sa droite, mais celui-ci doit le cacher avec sa main. Lorsque chacun a son jeton, on compte jusqu'à 3 et tout le monde le découvre en même temps. Les joueurs doivent retrouver **sur l'ensemble du plateau** l'image représentant exactement celle de leur jeton et une image similaire mais avec les couleurs modifiées.

Le premier joueur qui parvient à poser deux pions à sa couleur sur l'image exacte et son double, conserve son jeton image, et en prend un supplémentaire de la réserve qui avait été posée à côté du plateau au début de la partie. Les autres joueurs laissent leur jeton image dans la boîte de jeu.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à obtenir 15 jetons image ou plus remporte la partie.

VARIANTES DE JEU

LYNX RAPIDE

Dans cette variante, on joue de la même manière que dans le mode de base, mais on ne prend qu'un seul jeton au lieu de 3. Les tours sont encore plus rapides !

LYNX COMPÉTITIF

Mais si vous souhaitez encore plus de vitesse et d'émotion, vous pouvez jouer directement sans lancer le dé. Placez simplement un jeton au centre du plateau. Le premier à retrouver l'image le remportera et on en place un nouveau au centre. Ce niveau est réservé aux vrais experts !

IMAGE EXTÉRIEURE



Chaque joueur pioche trois jetons à dos « couleur » et les pose face cachée devant le joueur à sa droite sans regarder les images. Lorsque chacun a trois jetons, on compte jusqu'à 3 et tout le monde les retourne en même temps pour découvrir les images que chacun doit chercher **dans la zone extérieure du plateau**.

Le premier joueur à trouver ses trois images conserve ses jetons images qui compteront pour son score. Les autres joueurs retirent leurs jetons image du jeu et les remettent dans la boîte de jeu.

IMAGE IDENTIQUE OU SIMILAIRE



Chaque joueur pioche trois jetons image de la boîte la plus proche sans en regarder le dos et les place face visible devant le joueur à sa droite, mais celui-ci doit les cacher avec sa main.

Lorsque chacun a trois jetons, on compte jusqu'à 3 et tout le monde les découvre en même temps. Les joueurs doivent retrouver **sur l'ensemble du plateau** les images exactes telles qu'elles apparaissent sur leurs jetons ou une image similaire, mais avec des couleurs modifiées. Mais attention, il n'est pas permis de recouvrir à la fois une image et son double, donc si une des images a déjà été trouvée et que l'on découvre son double, on ne pourra pas la recouvrir avec un nouveau pion à sa couleur mais il faudra chercher une des images qui restent à découvrir. Le premier joueur qui parvient à poser les trois pions à sa couleur sur ses images ou leur double, conserve ses jetons images qui compteront pour son score. Les autres joueurs retirent leurs jetons image du jeu et les remettent dans la boîte de jeu.

IMAGE IDENTIQUE + IMAGE SIMILAIRE



Chaque joueur pioche un jeton image de la boîte la plus proche sans en regarder le dos et le place face visible devant le joueur à sa droite, mais celui-ci doit le cacher avec sa main. Lorsque chacun a son jeton, on compte jusqu'à 3 et tout le monde le découvre en même temps. Les joueurs doivent retrouver **sur l'ensemble du plateau** l'image représentant exactement celle de leur jeton et une image similaire mais avec les couleurs modifiées.

Le premier joueur qui parvient à poser deux pions à sa couleur sur l'image exacte et son double, conserve son jeton image, et en prend un supplémentaire de la réserve qui avait été posée à côté du plateau au début de la partie. Les autres joueurs laissent leur jeton image dans la boîte de jeu.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à obtenir 15 jetons image ou plus remporte la partie.

VARIANTES DE JEU

LYNX RAPIDE

Dans cette variante, on joue de la même manière que dans le mode de base, mais on ne prend qu'un seul jeton au lieu de 3. Les tours sont encore plus rapides !

LYNX COMPÉTITIF

Mais si vous souhaitez encore plus de vitesse et d'émotion, vous pouvez jouer directement sans lancer le dé. Placez simplement un jeton au centre du plateau. Le premier à retrouver l'image le remportera et on en place un nouveau au centre. Ce niveau est réservé aux vrais experts !



Attention !
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petits éléments.
Danger d'étouffement.
Conservez ces informations en cas de besoin.



Fabriqué en Espagne par EDUCABORRAS, S.A.U.Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • Espagne
www.educaborras.com



Attention !
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petits éléments.
Danger d'étouffement.
Conservez ces informations en cas de besoin.



Fabriqué en Espagne par EDUCABORRAS, S.A.U.Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • Espagne
www.educaborras.com