



En el Lince Misterio no todas las imágenes son fáciles de ver. Algunas imágenes son misteriosas porque están impresas con una tinta invisible que solo puede verse con la ayuda de vuestra linterna de luz ultravioleta. ¿Estáis preparados para buscar las imágenes ocultas por todo el tablero? ¡Quien sea el más rápido y consiga encontrarlas antes con su linterna, será el ganador de la partida!

Contenido: 1 tablero de juego, 100 fichas de imágenes, 50 fichas de imágenes misteriosas, 4 linternas de luz ultravioleta, 18 fichas redondas de colores (3 de cada color), 1 contenedor de fichas, reglas de juego.

JUEGO DE MESA

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en conseguir ganar 15 fichas de imágenes encontrándolas 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 150 fichas de imágenes se colocan, mezcladas, dentro del contenedor.

Cada jugador coge tres fichas redondas del mismo color y una linterna.

¿CÓMO SE JUEGA?

Al inicio de cada turno, todos los jugadores cogen tres fichas de imágenes del contenedor y cada uno coloca las suyas delante de él tapándolas 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 caso de las fichas con imágenes normales, podrán buscarlas a simple vista. Pero en caso de que hayan cogido alguna con una imagen misteriosa, deberán utilizar su linterna primero para verla y luego buscar con ella sobre el tablero para encontrar dónde se esconde.

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 y cubrir sus tres imágenes sobre el tablero, las gana para él y se las queda como puntos. El resto de jugadores se quedan las que hayan conseguido encontrar y deja el resto en la caja.

A continuación, se juega un nuevo turno de la misma manera.

FIN DE JUEGO

Cuando un jugador consigue ganar 15 fichas de imágenes o más se hace el recuento de puntos. Cada jugador gana un punto por cada imagen normal que haya encontrado y tres puntos por cada imagen misteriosa. Quién haya conseguido más puntos, ganará la partida. En caso de empate, gana el jugador que haya encontrado más imágenes misteriosas.

VARIANTES DE JUEGO



LINCE SÚPER MISTERIOSO

Cada jugador coge 5 fichas misteriosas y las coloca delante de él. Se cuenta hasta 3 y todos los jugadores le dan la vuelta a su primera ficha y la buscan por el tablero con su linterna. Cuando un jugador encuentra su ficha, la deja sobre la imagen del tablero y gira la siguiente.

El primer jugador que consiga colocar sus 5 fichas sobre el tablero será el ganador de la partida.



LINCE NOCTURNO

¡Para esta variante de juego sí que hace falta tener una vista de lince! Se separan las fichas misteriosas y se colocan en el contenedor de fichas. El resto de fichas de imágenes se devuelve a la caja. Se apagan las luces y se juega con las reglas básicas pero sacando las imágenes de una en una. El jugador que consiga antes ganar 5 fichas será el ganador de la partida.



LINCE SÚPER RÁPIDO

¡Esta es la variante más rápida de todas! Se saca una ficha de imagen del contenedor y se coloca en el centro del tablero. El primero que la encuentre la ganará para él y será el encargado de colocar una nueva ficha para buscar. Quien consiga tener antes 5 fichas, ganará la partida.

12 x
LR41

PILAS INCLUIDAS,
NO REEMPLAZABLES



ESTE JUGUETE HA SIDO DISEÑADO Y FABRICADO CON MATERIALES Y COMPONENTES DE ALTA CALIDAD, QUE PUEDEN SER RECICLADOS Y REUTILIZADOS. LOS PRODUCTOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS CONTIENEN SUSTANCIAS QUE PUEDEN SER DAÑINAS PARA EL MEDIO AMBIENTE SI NO SE LES DA EL TRATAMIENTO ADECUADO. ESTE SÍMBOLO SIGNIFICA QUE EL EQUIPO ELÉCTRICO Y ELECTRÓNICO, AL FINAL DE SU CICLO DE VIDA, NO SE DEBE DESECHAR CON EL RESTO DE RESIDUOS DOMÉSTICOS. POR FAVOR, DEPOSITE SU VIEJO JUGUETE EN EL PUNTO DE RECOGIDA DE RESIDUOS O CONTACTE CON SU ADMINISTRACIÓN LOCAL. EN LA UNIÓN EUROPEA EXISTEN SISTEMAS DE RECOGIDA ESPECÍFICOS PARA RESIDUOS DE APARATOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS. ¡POR FAVOR! AYÚDENOS A CONSERVAR EL MEDIO AMBIENTE!



5-9
años

jugadores
2-4



¡Advertencia!

No conviene para niños menores de tres años. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Guarde esta información para futuras referencias. Cumple con UNE 93019. Los contenidos pueden variar de lo mostrado en las fotografías.

19495

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

www.educaborras.com



No Lince Mistério nem todas as imagens são fáceis de ver. Algumas imagens são misteriosas porque estão impressas com uma tinta invisível que só pode ser vista com a ajuda de uma lanterna de luz ultravioleta. Estás pronto para procurar as imagens escondidas em todo o tabuleiro?

Quem for o mais rápido e conseguir encontrá-las primeiro com a lanterna, é o vencedor do jogo!

Conteúdo: 1 tabuleiro de jogo, 100 cartões com imagens, 50 cartões com imagens misteriosas, 4 lanternas de luz ultravioleta, 18 fichas redondas coloridas (três de cada cor), 1 recipiente de cartões, regras do jogo.

JOGO DE MESA

OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a ganhar quinze cartões de imagens ao encontrar as imagens no tabuleiro.

PREPARAÇÃO

O tabuleiro do jogo é montado no centro da mesa para que todos os jogadores o possam ver e alcançar confortavelmente. Os 150 cartões de imagens são colocados, misturados, dentro do recipiente.

Cada jogador pega em três fichas redondas da mesma cor e numa lanterna.

COMO É QUE SE JOGA?

No início de cada volta, todos os jogadores pegam em três cartões de imagens do recipiente e cada um coloca os seus à sua frente, tapando-os com a mão.

Quando todos têm três cartões, contam até três e destapam-nos ao mesmo tempo para procurarem cada um os seus em todo o tabuleiro.

No caso dos cartões com imagens normais, podem procurá-los à vista desarmada. Mas caso tenham pegado nalgum com uma imagem misteriosa, primeiro têm de usar a lanterna para a ver e depois procurar com ela no tabuleiro para encontrar onde está escondida.

Assim que um jogador encontra uma das suas imagens, cobre-a com uma das suas fichas coloridas.

O primeiro jogador a conseguir encontrar e cobrir as suas três imagens no tabuleiro, ganha os respetivos cartões para si próprio e guarda-os como pontos. Os outros jogadores ficam com os que conseguiram encontrar e deixam o resto na caixa.

Uma nova volta é então jogada da mesma forma.

FIM DO JOGO

Quando um jogador consegue ganhar quinze ou mais cartões, contam-se os pontos. Cada jogador ganha um ponto por cada imagem normal encontrada e três pontos por cada imagem misteriosa. Quem tiver conseguido mais pontos, ganha o jogo. Em caso de empate, ganha o jogador que tiver encontrado mais imagens misteriosas.

VARIANTES DO JOGO



LINCE SUPERMISTERIOSO

Cada jogador pega em cinco cartões misteriosos e coloca-os à sua frente. Contam até três e todos os jogadores dão a volta ao primeiro cartão e procuram-no no tabuleiro com a lanterna. Quando um jogador encontra a sua imagem, coloca o cartão sobre a imagem do tabuleiro e vira o seguinte.

O primeiro jogador a conseguir colocar os cinco cartões no tabuleiro é o vencedor do jogo.



LINCE NOTURNO

Para esta variante do jogo, é preciso mesmo ter olho de lince! Os cartões misteriosos são separados e colocados no recipiente dos cartões. Os restantes cartões de imagens são devolvidos à caixa. As luzes são apagadas e joga-se com as regras básicas mas pegando numa imagem de cada vez. O jogador que conseguir ganhar cinco cartões primeiro é o vencedor do jogo.

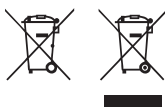


LINCE SUPER-RÁPIDO

Esta é a variante mais rápida de todas! Pega-se num cartão de imagem do recipiente e coloca-se no centro do tabuleiro. O primeiro a encontrar a respetiva imagem ganha-a para si próprio e fica encarregado de colocar um novo cartão para procurar. Quem conseguir cinco fichas primeiro, ganha o jogo.

12 x
LR41

PILHAS INCLuíDAS,
NÃO SUBSTITUÍVEIS



ESTE BRINQUEDO FOI CONCEBIDO E FABRICADO COM MATERIAIS E COMPONENTES DE ALTA QUALIDADE, QUE PODEM SER RECICLADOS E REUTILIZADOS. OS PRODUTOS ELÉTRICOS E ELETRÓNICOS CONTÊM SUBSTÂNCIAS QUE PODEM SER PREJUDICIAIS PARA O MEIO AMBIENTE SE NÃO RECEBEREM O TRATAMENTO ADEQUADO. ESTE SÍMBOLO SIGNIFICA QUE O EQUIPAMENTO ELÉTRICO E ELETRÓNICO, NO FINAL DO SEU CICLO DE VIDA, NÃO DEVE SER ELIMINADO COM O RESTO DOS RESÍDUOS DOMÉSTICOS. POR FAVOR, DEPOSITE O SEU VELHO BRINQUEDO NO ECOCENTRO DA SUA ZONA OU CONTACTE COM A SUA JUNTA DE FREGUESIA. NA UNIÃO EUROPEIA EXISTEM SISTEMAS DE RECOLHA ESPECÍFICOS PARA RESÍDUOS DE APARELHOS ELÉTRICOS E ELETRÓNICOS. POR FAVOR, AJUDE-NOS A CONSERVAR O MEIO AMBIENTE!



5-9
anos

2-4 jogadores



Atenção!

Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos. Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarde esta informação para futuras referências. Em conformidade com ISO 11540. O conteúdo deste jogo pode variar do que se mostra na caixa.

19495

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

www.educaborras.com