

In Lynx Mystère zijn niet alle tekeningen even makkelijk te zien. Sommige tekeningen zijn mysterieus, want ze zijn afgedrukt met onzichtbare inkt, die alleen tevoorschijn komt in het ultraviolette licht van je lamp. Klaar om de verborgen tekeningen te zoeken op het speelbord? De speler die ze als eerste allemaal vindt met de hulp van de speciale lamp, wint het spel.



**Inhoud:** 1 speelbord, 100 kaartjes met gewone tekeningen, 50 kaartjes met mysterieuze tekeningen, 4 lampen met ultraviolet licht, 18 ronde kleurenkaartjes (3 van elke kleur), 1 kaartjesdoos, Spelregels.

### BORDSPEL

#### DOEL VAN HET SPEL

Zoek de tekeningen op het speelbord en verzamel als eerste 15 kaartjes.

#### VOORBEREIDING

Steek het speelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel, zodat alle spelers het goed kunnen zien en er makkelijk bij kunnen. Stop de 150 kaartjes met tekeningen in de doos en meng goed. Elke speler neemt drie ronde kaartjes van dezelfde kleur en een lamp.

### SPELVERLOOP

Aan het begin van elke beurt neemt je allemaal drie kaartjes met tekeningen uit de doos. Plaats de kaartjes voor je en dek ze af met een hand. Wanneer iedereen drie kaartjes heeft klaargelegd, tel je tot drie en neem je allemaal samen je hand weg. Zoek nu zo snel mogelijk je tekeningen op het speelbord. De gewone tekeningen kun je gewoon met het blote oog zoeken. Maar als je een kaartje met een mysterieuze tekening hebt getrokken, heb je je lamp nodig. Schijn er eerst mee op je kaartje en dan op het speelbord om de verborgen tekening te zoeken. Wanneer je een van je tekeningen hebt gevonden, leg je er een kleurenkaartje op. De andere spelers houden de kaartjes met de tekeningen die ze hebben gevonden bij en doen de andere weer in de doos. Speel vervolgens een nieuwe ronde op dezelfde manier.

Dans Le Lynx Mystère, certaines images sont difficiles à voir. En effet, elles sont imprimées à l'encre invisible et vous ne pourrez les voir que grâce à votre lampe UV. Êtes-vous prêts à rechercher les images cachées sur le plateau ?



Celui qui les retrouvera les plus rapidement grâce à sa lampe remportera la partie.

**Contenu :** 1 plateau de jeu, 100 jetons image, 50 jetons image mystère, 4 lampes torches UV, 18 jetons ronds de couleur (3 de chaque couleur), 1 boîte pour les jetons images, Règles du jeu.

### JEU DE SOCIÉTÉ

#### BUT DU JEU

Être le premier joueur à remporter 15 jetons image en les retrouvant sur le plateau.

#### MISE EN PLACE

Assembler le plateau de jeu au centre de la table de sorte que tous les joueurs le voient bien et puissent s'en approcher facilement. Placer les 150 jetons image en vrac dans la boîte à image. Chaque joueur prend trois jetons ronds d'une même couleur et une lampe torche.

#### COMMENT JOUE-T-ON ?

Au début de chaque tour, chaque joueur pioche trois jetons dans la boîte à images et les place devant lui en les cachant avec la main. Lorsqu'ils ont tous leurs trois jetons, ils comptent jusqu'à 3 et enlèvent leur main en même temps, puis ils commencent à rechercher les images correspondant à leurs jetons sur tout le plateau. S'il s'agit de jetons avec des images normales, ils pourront les chercher simplement du regard. Mais s'ils en ont pioché certains avec une image mystère, ils devront d'abord utiliser leur lampe pour la découvrir puis utiliser la lampe pour la retrouver sur le plateau. Au moment où un joueur retrouve une de ses images, il la recouvre avec un de ses jetons de couleur. Le premier qui trouve et recouvre ses trois images sur le plateau en remporte les jetons qui compteront pour le score final. Les autres joueurs remporteront ceux qu'ils ont réussi à retrouver et remettent les autres dans la boîte. On joue ensuite un nouveau tour de la même manière.

### FIN DE LA PARTIE

Si à la fin d'un tour un joueur possède 15 jetons image ou plus, on procède au décompte des points. Chaque joueur gagne un point par image normale retrouvée et trois points par image mystère. Le joueur ayant obtenu le plus de points remportera la partie. Les égalités sont résolues en faveur du joueur ayant retrouvé le plus grand nombre d'images mystères.

### VARIANTES DE JEU



**LE LYNX ULTRA MYSTÉRIEUX**  
Chaque joueur prend 5 jetons mystères et les place devant lui face cachée. On compte jusqu'à 3 et tous les joueurs retournent leur premier jeton, puis recherchent l'image sur le plateau à l'aide de la lampe torche. Lorsqu'un joueur trouve l'image, il pose son jeton sur l'image du plateau et retourne le suivant. Le premier joueur à placer ses 5 jetons sur le plateau remportera la partie.



**LYNX NOCTURNE**  
Pour cette variante, il vous faudra véritablement des yeux de lynx ! Séparez les jetons mystère et placez-les dans la boîte à images. Remettez les autres images dans la boîte de jeu. Éteignez la lumière et jouez avec les règles de base, mais en piochant les jetons un par un. Le premier à gagner 5 jetons remportera la partie.



**LE LYNX HYPER RAPIDE**  
C'est la variante la plus rapide de toutes. Piochez un jeton de la boîte à images et posez-le au centre du plateau. Le premier à retrouver l'image la remportera et devra placer un nouveau jeton au centre du plateau. Le premier à gagner 5 jetons remportera la partie.



12 x LR41  
PILES FOURNIES, NON REEMPLAÇABLES



Attention !  
Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Conservez les instructions et la boîte, elles contiennent des informations importantes. Se conformer à ISO 11540. Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.

19699  
Fabriqué en Espagne par  
**EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 • 08192  
Sant Quirze del Vallès • Espagne  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



NC899/047/19699



19699  
Gemaakt in Spanje door  
**EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 • 08192  
Sant Quirze del Vallès • Spanje  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)

Waarschuwing!  
Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar.  
Kleine onderdelen, Verstikkingsgevaar.  
Bewaar de instructies en de doos.  
In overeenstemming met ISO 11540.  
De inhoud van dit spel kan afwijken van de foto's.

DIT SPEELDOOS IS ONTWOORDEN EN GEFABRICERD MET MATERIAAL EN ONDERDELEN VAN HOOGSTAANDE KWALITEIT. WERKE KUNNEN WORDEN RECYCLED EN HERGEBRUIKT. DE ELEKTRISCHE EN ELEKTRONISCHE PRODUCTEN BEVATTEN SUBSTANTIES WELKE SCHADELIJK KUNNEN ZIJN VOOR HET MILIEU, INDIEN ZE ONDEUGDELIJK WORDEN BEHANDELD. DIT SYMBOOL BETREKKT DAT HET WEGGEWORDEN BIJ HET GEWONE HUISVUL. PLAAST HET GEBRUIKTE SPEELDOOS A.U. B. BIJ HET OPHAALPUNT VOOR RECYCLEBAAR AFVAL. OF NEEM CONTACT OP MET UW PLAATSLUKE MIJNEDIENST. BINNEN DE EUROPESE GEMEENSCHAP BESTAAN SPECIEKE OPHAALSYSTEMEN VOOR ELEKTRISCHE EN ELEKTRONISCHE APPARATEN. WERK MET AAN HET BEHOUD VAN HET MILIEU!



**SUPERSNELLE LYNX**  
Dit is de snelste variant! Haal een van de kaartjes met tekening uit de doos en leg het in het midden van het speelbord. De speler die de tekening als eerste vindt, wint het kaartje en mag het volgende kaartje uit de doos halen en op het speelbord leggen. Wie als eerste 5 kaartjes verzamelt, wint het spel.



**NACHTELIJKE LYNX**  
Voor deze spelvariant heb je echt scherpe ogen nodig! Stop alle mysterieuze kaartjes in de kaartjesdoos. Leg de andere kaartjes de basisregels, maar dan met telkens één kaartje tegelijk. De speler die als eerste 5 tekeningen vindt, wint het spel.



**SUPERMYSTERIEUZE LYNX**  
Neem allemaal 5 mysterieuze kaartjes en plaats ze onderstboven voor je. Tel tot 3 en draai allemaal samen je eerste kaartje om. Zoek de tekening op het speelbord, met je lamp. Wanneer je de tekening gevonden hebt, leg je je kaartje op de tekening op het speelbord en draai je het volgende kaartje om. De speler die als eerste 5 kaartjes op het speelbord legt, wint het spel.

### SPELVARIANTEN

Wanneer een speler erin slaagt 15 of meer kaartjes met tekeningen te verzamelen, ga je de punten tellen. Je verdient één punt voor elke normale tekening en drie punten voor elke mysterieuze tekening. De speler met de meeste punten, wint het spel. Als twee spelers evenveel punten hebben, wint de speler die de meeste mysterieuze tekeningen heeft gevonden.

### EINDE VAN HET SPEL