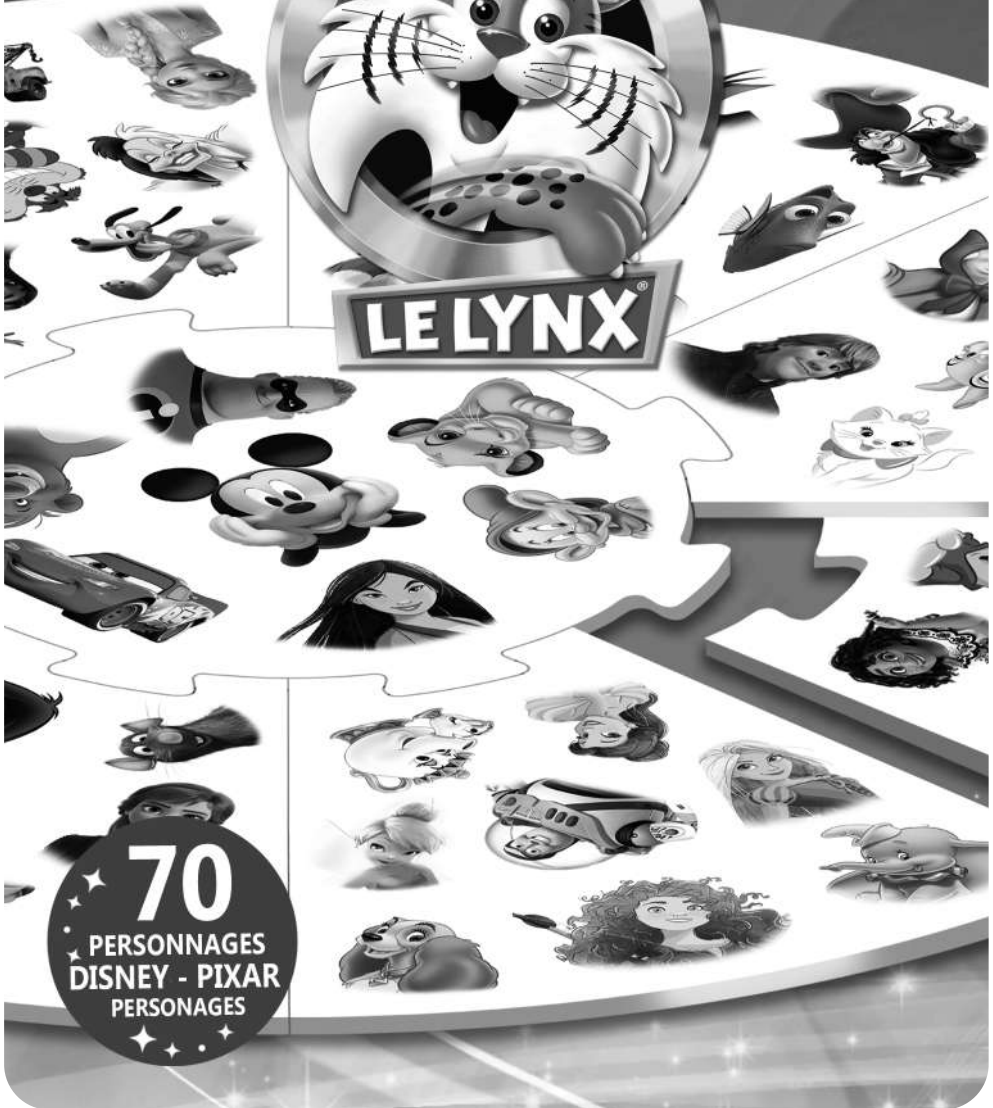
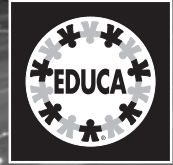


Disney
EDITION



70
PERSONNAGES
DISNEY - PIXAR
PERSONNAGES

Disney
EDITION



Français

Contenu : 1 plateau composé de 9 pièces, 70 cartes illustrées, 1 pot à monter, 12 jetons de 4 couleurs différentes.

Avec **LE LYNX DISNEY**, tu aiguiseras tes réflexes et amélioreras ta capacité visuelle à reconnaître très rapidement les images. En t'entraînant souvent, tu deviendras un(e) véritable expert(e).

PRÉPARATION DU JEU :

La première étape consiste à assembler les différentes parties du plateau de jeu en emboîtant les 8 pièces tout autour de la grande pièce circulaire. Étant donné qu'elles peuvent être placées dans n'importe quel ordre, chaque partie est différente.

Monte le pot en emboîtant le carton dans le socle plastique, et place toutes les cartes illustrées à l'intérieur. Mélange puis choisis un meneur de jeu qui sera chargé de distribuer les cartes aux joueurs.

Le plateau reste au centre, à égale distance des différents joueurs. Chaque joueur reçoit 3 jetons de même couleur et les place devant lui sur la table.

Il ne reste plus qu'à choisir une modalité de jeu : A, B ou C.

Tout est prêt, le jeu peut commencer !

JEU A :

Tout le monde joue. Le meneur de jeu peut aussi participer en tant que joueur.

Prélevant des cartes du pot, le meneur de jeu en place 3, face cachée, devant chaque joueur. À un signal donné, chaque joueur regarde ses images et essaie de les repérer sur le plateau de jeu. Chaque fois qu'il en repère une, il place dessus un de ses jetons de couleur, le but étant de placer les trois. Le premier joueur qui réussit à placer ses trois jetons dit "gagné" et le jeu cesse immédiatement. C'est la fin de la première manche.

Le meneur de jeu contrôle alors que les images marquées par les jetons des joueurs correspondent bien à leurs cartes. Si elles correspondent, le joueur gagne la carte. En revanche, chaque erreur sera

pénalisée par l'obligation de remettre dans le pot une carte gagnée antérieurement. Les cartes des images qui n'ont pas été trouvées sont à replacer dans le pot pour être réutilisées lors de la manche suivante.

Si un joueur commet une erreur en plaçant un jeton sur une image qui ne correspond pas à ses cartes, il est pénalisé. À ce titre, il doit rendre une des cartes gagnées. Le joueur qui empêchera à plusieurs reprises les autres joueurs de voir le plateau sera lui aussi pénalisé.

Le meneur de jeu mélange les cartes du pot et en distribue de nouveau 3 à chaque joueur. Ainsi le jeu recommence. Le premier joueur qui réunit 15 cartes gagne la partie.

JEU B :

Le meneur de jeu ne participe pas en tant que joueur.

Le meneur de jeu rassemble toutes les cartes dans le pot et les mélange.

Chaque joueur reçoit un jeton et le laisse sur la table devant lui. Le meneur de jeu prend une carte du pot et la montre à tous les joueurs en même temps. Ceux-ci se mettent immédiatement à chercher sur le plateau. Le premier à repérer l'image place son jeton sur le plateau et le jeu cesse. Le joueur qui a placé son jeton sur le plateau le reprend et gagne la carte.

Le meneur de jeu mélange les cartes du pot et en pioche une nouvelle. Ainsi le jeu recommence. Le premier joueur qui réunit 10 cartes gagne la partie.

JEU C :

Dans cette modalité, les joueurs doivent former deux équipes. La première équipe (équipe 1) pioche 10 cartes et montre l'une d'entre elles à l'un des joueurs de l'équipe 2. Attention, les autres joueurs de l'équipe 2 ne doivent pas la voir ! L'équipe 2 doit tenter de deviner de quelle carte il s'agit en posant un nombre donné de questions (pas plus de 5) à son joueur qui a vu la carte. Celui-ci ne peut répondre aux questions que par oui ou non.

Si l'équipe devine de quelle carte il s'agit, elle la conserve. Si elle n'y parvient pas, c'est l'équipe 1 qui la conserve.

Après avoir tenté de découvrir les 10 cartes, l'équipe 2 en pioche 10 à son tour et c'est à l'équipe 1 de deviner de quelles cartes il s'agit.



À la fin du jeu, c'est l'équipe qui a le plus grand nombre de cartes qui gagne. Pour les plus jeunes, le choix des 10 cartes peut être confié au meneur de jeu. Les enfants posent une question à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'entre eux devine de quelle carte il s'agit. Celui qui y parvient conserve la carte. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes à la fin de la partie. À la fin des règles du jeu, vous trouverez le nom de tous les personnages Disney/Pixar qui figurent dans LE LYNX DISNEY.

Nederlands

Inhoud: 1 speelbord met 9 stukken, 70 kaartjes met tekeningen,¹ te monteren doos, 12 fiches in 4 verschillende kleuren.

Met **LYNX DISNEY** verscherp je je reflexen en leer je heel snel afbeeldingen te herkennen. Als je genoeg traint, word je een echte expert.

VOORBEREIDING:

Eerst en vooral steken we de acht stukken van het speelbord in elkaar, met het ronde stuk in het midden. Je kunt ze in om het even welke volgorde leggen, zodat elk spel weer anders is.

Monteer de doos door het karton in de plastic voet te steken. Stop er alle kaartjes met tekeningen in. Meng de kaartjes en kies vervolgens een spelleider, die de kaartjes uitdeelt aan de spelers.

Leg het speelbord in het midden, zodat iedereen er goed bij kan. Elke speler krijgt drie fiches van dezelfde kleur en legt ze voor zich op tafel.

Kies nu een spelvariant: A, B of C.

Alles is klaar, het spel kan beginnen!

SPEL A:

Ledereen speelt. De spelleider mag ook gewoon meespelen. De spelleider haalt kaartjes uit de doos en legt er drie voor elke speler, met de tekening naar beneden. Zodra iemand het signaal geeft, bekijken je allemaal tegelijk je tekeningen en probeer je ze terug te vinden op het speelbord. Telkens als je er een vindt, leg je er een gekleurde fiche op. De speler die als eerste drie fiches op het speelbord weet te leggen, roept 'gewonnen' om het spel stil te leggen. De eerste rond is gespeeld.

De spelleider controleert vervolgens of de tekeningen onder de fiches overeenkomen met de kaartjes van de spelers. Als de tekeningen overeenkomen, wint de speler het kaartje. Spelers die zich hebben vergist, moeten een eerder gewonnen kaartje weer in de doos stoppen. De kaartjes met de tekeningen die niet gevonden zijn, gaan de doos weer in voor de volgende rondes.

Spelers die een fout maken en een fiche op een verkeerde tekening plaatsen, worden gestraft. Ze moeten een van hun eerder gewonnen kaartjes teruggeven. Ook spelers die herhaaldelijk andere spelers verhinderen het bord te zien, worden gestraft.

De spelleider mengt de kaartjes in de doos en deelt er weer drie uit aan elke speler. De volgende ronde kan beginnen. Wie als eerste 15 kaartjes verzamelt, wint het spel.

SPEL B:

In deze variant speelt de spelleider zelf niet mee.

De spelleider stopt alle kaartjes met tekeningen in de doos en mengt ze. Elke speler krijgt een gekleurde fiche en legt die voor zich op tafel. De spelleider neemt een kaartje uit de doos en toont de tekening aan alle spelers tegelijk. Deze beginnen de tekening onmiddellijk te zoeken op het speelbord. De speler die de tekening als eerste vindt, legt er zijn of haar fiche op. Het spel wordt stilgelegd. De speler die zijn of haar fiche op het bord heeft gelegd, neemt die terug en wint het kaartje met de tekening.

De spelleider mengt de kaartjes in de doos en pikt er weer een uit. De volgende ronde kan beginnen. Wie als eerste 10 kaartjes verzamelt, wint het spel.

SPEL C:

In deze variant vormen de spelers twee teams. Team 1 trekt 10 kaartjes uit de doos en toont er één aan een van de spelers van team 2. Opgelet: de andere spelers van team 2 mogen de tekening niet te zien krijgen! Team 2 tracht te raden over welk kaartje het gaat door maximaal vijf vragen te stellen aan de speler die de tekening heeft gezien. Deze mag alleen antwoorden met 'ja' of 'nee'. Als het team juist raadt, mag het het kaartje bijhouden. Lukt het niet, dan gaat het kaartje naar team 1.

Team 2 probeert zo de 10 kaartjes te raden. Vervolgens trekt team 2 op zijn beurt 10 kaartjes om ze te laten raden door team 1.

Het team dat de meeste kaartjes in de wacht sleept, wint het spel. Voor jonge spelers kan deze variant worden gespeeld met een speelleider. Deze trekt 10 kaartjes en de kinderen stellen om de beurt een vraag, totdat iemand raadt welke tekening op het kaartje staat. De speler die juist raadt, mag het kaartje bijhouden. De speler die aan het einde van het spel de meeste kaartjes heeft, wint het spel. Hieronder vind je de namen van alle Disney/Pixar-personages in LYNX DISNEY.

PERSONNAGES DU LYNX DISNEY • PERSONAGES VAN LYNX DISNEY

*FILM • *FILM



Mater
Mater

* CARS (QUATRE ROUES)
* CARS



Tiana
Tiana

* LA PRINCESSE ET LA GRENOUILLE
* DE PRINSES EN DE KIKKER



Kristoff
Kristoff

* LA REINE DES NEIGES
* FROZEN



Jasmine
Jasmine

* ALADDIN
* ALADDIN



Stitch
Stitch

* LILO ET STITCH
* LILO & STITCH



Flash McQueen
Bliksem McQueen

* CARS (QUATRE ROUES)
* CARS



Lilo
Lilo

* LILO ET STITCH
* LILO & STITCH



Pinocchio
Pinokkio

* PINOCCHIO
* PINOKKIO



Lady
Lady

* LA BELLE ET LE CLOCHARD
* LADY EN DE VAGEBOND



Princesse Aurore
Prinses Aurora

* LA BELLE AU BOIS DORMANT
* DOORNROOSJE



Elsa
Elsa

* LA REINE DES NEIGES
* FROZEN



La bonne fée
Goede fee

* CENDRILLON
* ASSEPOESTER



Mirabel
Mirabel
* ENCANTO
* ENCANTO



Patch
Vlek
* LES 101 DALMATIENS
* 101 DALMATIËRS



Elastigirl
Elastigirl
* LES INDESTRUCTIBLES
* THE INCREDIBLES



Aladdin
Aladdin
* ALADDIN
* ALADDIN



Clochard
Vagebond
* LA BELLE ET LE CLOCHARD
* LADY EN DE VAGEBOND



Bob
Bob
* LES INDESTRUCTIBLES
* THE INCREDIBLES



Isabela
Isabela
* ENCANTO
* ENCANTO



Cendrillon
Assepoester
* CENDRILLON
* ASSEPOESTER



Nemo
Nemo
* LE MONDE DE NEMO
* FINDING NEMO



Clochette
Tinkelbel
* LA FÉE CLOCHETTE
* FAIRIES



Luisa
Luisa
* ENCANTO
* ENCANTO



Joie
Plezier
* VICE-VERSA
* BINNENSTEBUITEN



Tristesse
Verdriet
* VICE-VERSA
* BINNENSTEBUITEN



Dingo
Goofy
* MICKEY MOUSE FUNHOUSE
* MICKEY MOUSE FUNHOUSE



Merida
Merida
* REBELLE
* BRAVE



Génie
Geest
* ALADDIN
* ALADDIN



Meilin « Mei » Lee
Rode Panda Mei
* ALERTE ROUGE
* TURNING RED



Capitaine Crochet
Kapitein Haak
* PETER PAN
* PETER PAN



Buzz L'éclair
Buzz Lightyear
* TOY STORY
* TOY STORY



Dumbo
Dumbo
* DUMBO
* DUMBO



Simplet
Stoetel

* BLANCHE-NEIGE ET LES SEPT NAINS
* SNEEUWUITJE EN DE ZEVEN DWERGEN



Olaf
Olaf

* FROZEN
* FROZEN



Remy
Remy

* RATATOUILLE
* RATATOUILLE



Winnie
Poeh

* MES AMIS TIGROU ET WINNIE
* WINNIE DE POEH



Anna
Anna

* LA REINE DES NEIGES
* FROZEN



Alice
Alice

* ALICE AU PAYS DES MERVEILLES
* ALICE IN WONDERLAND



Sully
Sulley

* MONSTRES ET COMPAGNIE
* MONSTERS EN CO.



Ursula
Ursula

* LA PETITE SIRÈNE
* DE KLEINE ZEEMEERMIN



Mulan
Mulan

* MULAN
* MULAN



Mowgli
Mowgli

* LE LIVRE DE LA JUNGLE
* JUNGLE BOEK



Peter Pan
Peter Pan

* PETER PAN
* PETER PAN



Miguel
Miguel

* COCO
* COCO



Pumbaa
Pumbaa

* LE ROI LION
* DE LEEUWENKONING



Maléfique
Maleficent

* LA BELLE AU BOIS DORMANT
* DOORNROOSJE



La Bête
Beest

* LA BELLA ET LA BÊTE
* BELLE EN HET BEEST



Daisy
Katrien Duck

* MICKEY MOUSE FUNHOUSE
* MICKEY MOUSE FUNHOUSE



Donald
Donald Duck

* MICKEY MOUSE FUNHOUSE
* MICKEY MOUSE FUNHOUSE



Vaiana
Vaiana

* VAIANA
* VAIANA



Marie
Marie

* LES ARISTOCHATS
* DE ARISTOKATTEN



Pluto
Pluto

* MICKEY MOUSE FUNHOUSE
* MICKEY MOUSE FUNHOUSE



Wall•E
Wall•E
* WALL•E
* WALL•E



Ariel
Ariël
* LA PETITE SIRÈNE
* DE KLEINE ZEEMEERMIN



Blanche-Neige
Sneeuwwitje
* BLANCHE-NEIGE ET LES SEPT NAINS
* SNEEUWWITJE EN DE ZEVEN DWERGEN



Minnie Mouse
Minnie Mouse
* MICKEY MOUSE FUNHOUSE
* MICKEY MOUSE FUNHOUSE



Rob Razowski
Mike Wazowski
* MONSTRES ET COMPAGNIE
* MONSTERS EN CO.



Madame Samovar et Zip
Mevr. Tuit en Barstje
* LA BELLA ET LA BÊTE
* BELLE EN HET BEEST



Bambi
Bambi
* BAMBI
* BAMBI



Mickey
Mickey Mouse
* MICKEY MOUSE FUNHOUSE
* MICKEY MOUSE FUNHOUSE



Panpan
Stampertje
* BAMBI
* BAMBI



Le Chat de Chester
Cheshire
* ALICE AU PAYS DES MERVEILLES
* ALICE IN WONDERLAND



Raiponce
Rapunzel
* RAIPONCE
* RAPUNZEL



Dory
Dory
* LE MONDE DE NEMO
* FINDING NEMO



Woody
Woody
* TOY STORY
* TOY STORY



Simba
Simba
* LE ROI LION
* DE LEEUWENKONING



Timon
Timon
* LE ROI LION
* DE LEEUWENKONING



Baloo
Baloe
* LE LIVRE DE LA JUNGLE
* JUNGLE BOEK



Cruella d'Enfer
Cruella de Vil
* LES 101 DALMATIENS
* 101 DALMATIËRS



Belle
Belle
* LA BELLA ET LA BÊTE
* BELLE EN HET BEEST

Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Conservez ces informations en cas de besoin.
Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.

Waarschuwing!
Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie voor latere naslag.
De inhoud van dit spel kan variëren om het getoonde op de foto's.



Ref. 19748

Fabriqué en Espagne par/
Gemaakt in Spanje door
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès
Espagne / Spanje
www.educaborras.com

