



En jouant au L'YNX 400 images, vous pourrez mettre vos réflexes et votre capacité d'observation à l'épreuve tout en vous amusant avec vos compagnons de jeu.

6-99
ans

Contenu : 1 plateau composé de 9 pièces • 401 cartes illustrées • 18 jetons de 6 couleurs • 1 pot à monter.

JEU DE SOCIÉTÉ

PRÉPARATION

Montez le plateau de jeu au centre de la table, en emboîtant toutes les pièces du puzzle. Peu importe l'ordre, de cette manière chaque partie sera différente. Montez le pot en emboîtant le carton dans le socle plastique hexagonal et placez à l'intérieur les cartes illustrées. Distribuez à chaque joueur trois jetons ronds de même couleur. Choisissez un maître de jeu et une des deux façons de jouer, A ou B. Et... Attention ! Le jeu va commencer !

JEU A

Dans cette modalité, le maître de jeu peut participer, en tant que joueur. Il distribue, sans les montrer, 3 cartes à chaque joueur, qui les placera devant lui, toujours à l'envers. À un signal donné et convenu entre tous les participants, chaque joueur regarde ses cartes et essaie de repérer les images sur le plateau de jeu. Chaque fois qu'il en repère une, il placera dessus un jeton de couleur. Le premier qui trouve les 3 images dit « Gagné ! » et le jeu cesse immédiatement, de sorte que les autres joueurs arrêtent de chercher leurs images.

Après vérification entre tous les joueurs, chacun garde les cartes illustrées qu'il a eu le temps de repérer. Les autres sont remises en jeu dans le pot et elles sont mélangées. Les jetons de couleurs sont retirés du plateau de jeu. Le maître de jeu redistribue 3 cartes à chaque joueur et on recommence. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à réunir 25 cartes ou qu'il n'y ait plus de cartes. Et ainsi de suite. Le joueur qui aura réuni le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

JEU B

Dans cette modalité, chaque joueur reçoit un jeton de couleur différente. Le maître de jeu (qui ne peut pas participer en tant que joueur) prend une carte dans le pot et la montre à tous les joueurs qui doivent repérer l'image sur le plateau. Le premier à repérer l'image doit placer son jeton dessus. Le jeu cesse alors. Le joueur retire son jeton et gagne la carte. Le premier joueur qui aura réuni 15 cartes gagne la partie.

PÉNALITÉS

- Si un joueur commet une erreur en plaçant un jeton sur le plateau, il devra rendre la dernière carte et une des cartes gagnées auparavant, en les remettant dans le pot.
- Si un joueur empêche les autres joueurs de voir le plateau, il sera pénalisé, et il choisira entre remettre une carte gagnée dans le pot ou passer son tour.

En plus... →

Instructions de l'Appli

Préparation

Avec cette version du Lynx, téléchargez l'application exclusive et gratuite pour les tablettes afin de jouer de façon plus interactive.

1 Téléchargez gratuitement l'appli Lynx disponible sur Google Play et Apple Store.
L'appli Lynx est disponible pour tablettes avec écran supérieur à 6".

2 Une fois téléchargée, vous pouvez commencer à jouer.

3 Explorez toutes les modalités de jeu

Créer un profil. Vous pouvez créer jusqu'à 10 profils différents bien que le maximum par partie soit de 6 joueurs. Choisissez une photo dans votre galerie ou prenez-en une, changez le nom et voilà, votre profil est créé. Vous pouvez créer et supprimer autant de profils que vous voulez. Sélectionnez la couleur avec laquelle vous jouerez ; vous avez le choix entre 6 couleurs, similaires aux jetons de couleur. Choisissez la même couleur de jeton que celle que vous avez déjà.

Jeu individuel, 1 joueur

Jeu classique. Vous verrez une image sur l'écran que vous devez repérer sur le plateau au travers de votre dispositif. Placez-le au-dessus de l'image sans bouger. Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la loupe. Votre dispositif saura si l'image est correcte ou non en un instant.

Jeu surprise. Vous verrez une image sur l'écran, que vous devrez repérer sur le plateau au travers de votre dispositif, mais cette fois-ci, il est possible qu'elle soit pixélisée, en noir et blanc ou fragmentée en 4 parties. Placez la tablette sur l'image sans bouger. Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la loupe. Votre dispositif saura si l'image est correcte ou non en un instant.

Jeu multi-joueurs, 2-6 joueurs

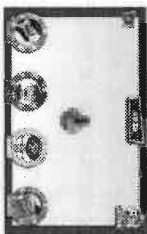
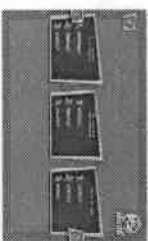
Jeu classique. Chaque joueur verra une image sur l'écran du dispositif et il devra la repérer sur le plateau de jeu. Le premier à la trouver placera un jeton de couleur dessus et appuiera sur son profil sur l'écran du dispositif. Les autres joueurs vérifieront s'il a vraiment trouvé l'image, en répondant oui ou non sur l'écran.

Jeu surprise. Une image apparaît sur l'écran pour tous les joueurs, mais cette fois-ci, elle peut être pixélisée, en noir et blanc ou fragmentée en 4 parties. Le premier à la trouver sur le plateau de jeu placera un jeton de couleur dessus et appuiera sur son profil sur l'écran du dispositif. Les autres joueurs vérifieront s'il a vraiment trouvé l'image ou non.

Jeu Un pour tous. Une image apparaît sur l'écran pour tous les joueurs. Le premier à la trouver sur le plateau de jeu placera un jeton de couleur dessus et appuiera sur son profil sur l'écran du dispositif. Les autres joueurs vérifieront s'il a vraiment trouvé l'image ou non.

Classement

Vous pouvez consulter le classement à tout moment. Les renseignements sur les profils supprimés resteront dans le classement mais sans description.



Attention !
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces. Risque d'étouffement. Conservez ces informations pour de futures références.

Réf. 16042

Fabriquée en Espagne par
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osma, 1 - 08192 Sant Quirze del Valles
(Barcelona) - Espagne
www.educaborras.com