



Tedd próbára a
megfigyelőképességedet
és a reflexeidet a LYNX
társasjátékkal, miközben
fergetegesen szórakozol!

6-99
éves korig

HU

A doboz tartalma: 1 db tábla • 368 db képkártya
• 18 db színes kártya

Társasjáték

Előkészületek

Állítsd fel a táblát az asztal közepére. a puzzle darabjaival együtt. A sorrend nem számít, egyetlen játszma sem lesz ugyanolyan.

Helyezd el a dobozt úgy, hogy az oldalak illeszkedjenek a hatszögletű műanyag alapba, majd tedd bele a képkártyákat. Össz minden játékosnak 3 db azonos színű kerek zsetont.

Válassz egy játékvezetőt és egy játékformátumot, A vagy B.

Készülj! Kezdődhet a játék!

„A” játékforma

Ebben a verzióban a játékvezető is játszhat. A játékvezető minden játékosnak oszt 3 db képkártyát a képes felével lefelé fordítva.

Amint felkészültetek, kezdődhet a játék.

Nézzétek meg a kártyáitokat, és keressétek meg az összeillő képeket a táblán.

Ha megtaláltátok, tegyetek rá egy színes kártyát.

Az a játékos, aki elsőnek megtalálja mindhárom képet, kiáltsa, hogy „Állj!”

A játék itt hirtelen megáll, a többi játékos mostantól nem keresheti a képeit.

Miután leellenőriztétek a képeket és a zsetonokat, minden játékos gyűjtse össze az általa talált képkártyákat.

A többiek tegyék vissza a képkártyákat a dobozba, és keverjétek össze őket. A színes zsetonokat vegyétek le a tábláról.

A játékvezető ismét osszon mindenkinek 3 db új képkártyát, ezután kezdődhet a következő kör.

Ezt addig folytassátok így, amíg valamelyik játékos összegyűjt 25 db képkártyát vagy amíg a kártyák el nem fogynak.

Az a játékos nyer, aki elnyeri a legtöbb kártyát!

„B” játékforma

Ebben a verzióban minden játékos különböző színű zsetont kap.

A játékvezető (aki ebben az esetben nem játszhat), választ egy kártyát a dobozból és megmutatja a játékosoknak, akiknek meg kell találniuk a képet a táblán.

Az első dolog megkeresni a képet, majd rátenni egy zsetont.

Itt a játék megáll, a játékos elveszi a zsetont, megnyerve ezzel a kártyát.

Az a játékos nyer, akinek összegyűlik 15 db kártyája.

Büntetések/ Hibapontok

- Ha bármelyik játékos rossz zsetont tesz a táblára, vissza kell adnia a képkártyát, amit korábban elnyert. Ezeket tegyétek vissza a dobozba.

- Ha bármelyik játékos akadályozza a táblát, feltartja a játékot, hibapont jár érte. Választhat, hogy visszatesz egy kártyát a dobozba, vagy kimarad egy körből.