

À partir de 3 ans • De 1 à 6 joueurs



Contenu : 1 tablier-tapis de jeu en mousse en 9 parties interchangeables, 48 pièces souples amovibles, 48 fiches illustrées en carton.

LE LYNX GÉANT met à l'épreuve ta capacité d'observation et tes réflexes, et ceux de tes amis. Pour gagner, tu dois avoir des yeux de lynx !

PRÉPARATION

La première étape consiste à assembler les différentes parties du tablier-tapis de jeu sur le sol et à y emboîter les pièces. Étant donné qu'elles peuvent être placées dans n'importe quel ordre, chaque partie est différente.

Les joueurs posent ensuite les fiches illustrées à l'envers, au centre du tapis.

S'ils ont décidé de jouer à la variante A ou B, ils choisissent un meneur de jeu.

Et, c'est parti ! Le jeu peut commencer !

JEU A

Le meneur de jeu, qui peut participer au même titre que les autres joueurs, distribue à chacun 3 fiches en carton, sans les montrer. Au signal convenu, chaque joueur regarde ses fiches et tente de trouver les pièces correspondantes sur le tapis. Chaque fois qu'il en découvre une, il la retourne. Le premier qui trouve les 3 pièces dit « J'ai fini ! ». La partie s'interrompt immédiatement.

Les joueurs vérifient mutuellement qu'ils ne se sont pas trompés. Chacun d'entre eux conserve les fiches correspondant aux pièces qu'il a trouvées sur le tapis et remet les autres au centre. Le meneur de jeu distribue de nouveau 3 fiches à chaque joueur et la partie suivante peut commencer. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à réunir 15 pièces ou jusqu'à ce qu'il n'en reste plus aucune. Le vainqueur est le premier joueur qui réussit à réunir 15 pièces ou celui qui en détient le plus lorsque le jeu se termine.

JEU B

Le meneur de jeu ne joue pas. Il pioche une fiche en carton dans la boîte et la montre à tous les joueurs en même temps. Ceux-ci doivent tenter de trouver la pièce correspondante sur le tapis, et cela le plus rapidement possible. Le premier qui la découvre pose la main dessus. Dès qu'il le fait, la partie s'interrompt et le meneur de jeu lui donne cette pièce.

Le joueur qui a découvert la pièce prend la place du meneur de jeu pour la partie suivante. Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à réunir 10 pièces en mousse.

JEU C

Cette variante se joue sans le tablier-tapis de jeu. Les joueurs placent les fiches en carton en tas, à l'envers. Ils éparpillent ensuite les pièces en mousse autour d'eux, également à l'envers, à une dizaine de pas. Chaque joueur pioche une fiche en carton et doit tenter de trouver le plus rapidement possible la pièce en mousse correspondante. Si celle qu'il retourne ne correspond pas à la fiche qu'il a piochée, il la repose à l'envers, là où elle se trouvait, et en retourne une autre. Lorsqu'un joueur trouve la pièce qu'il cherchait, il la conserve, annonce à voix haute le nombre de pièces qu'il a déjà trouvées et pioche une autre fiche en carton. Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à trouver 5 pièces en mousse.