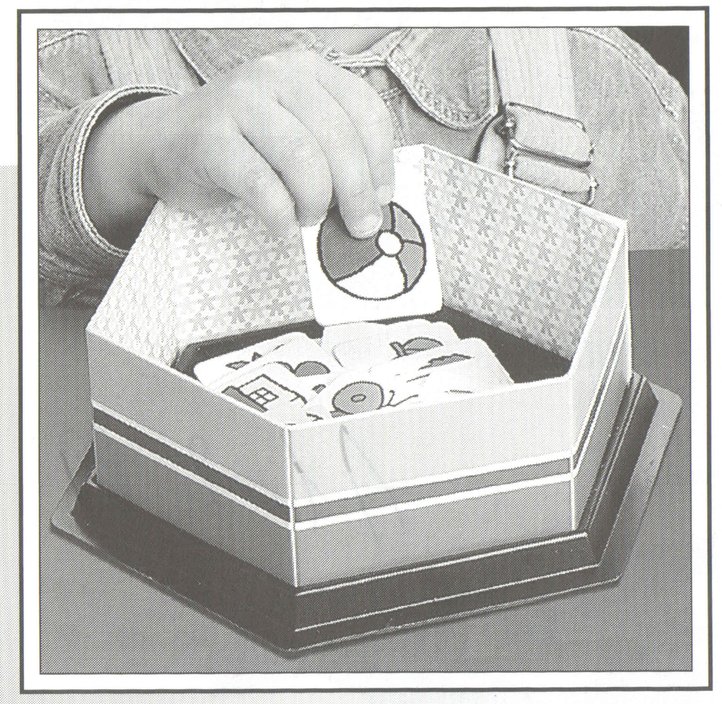
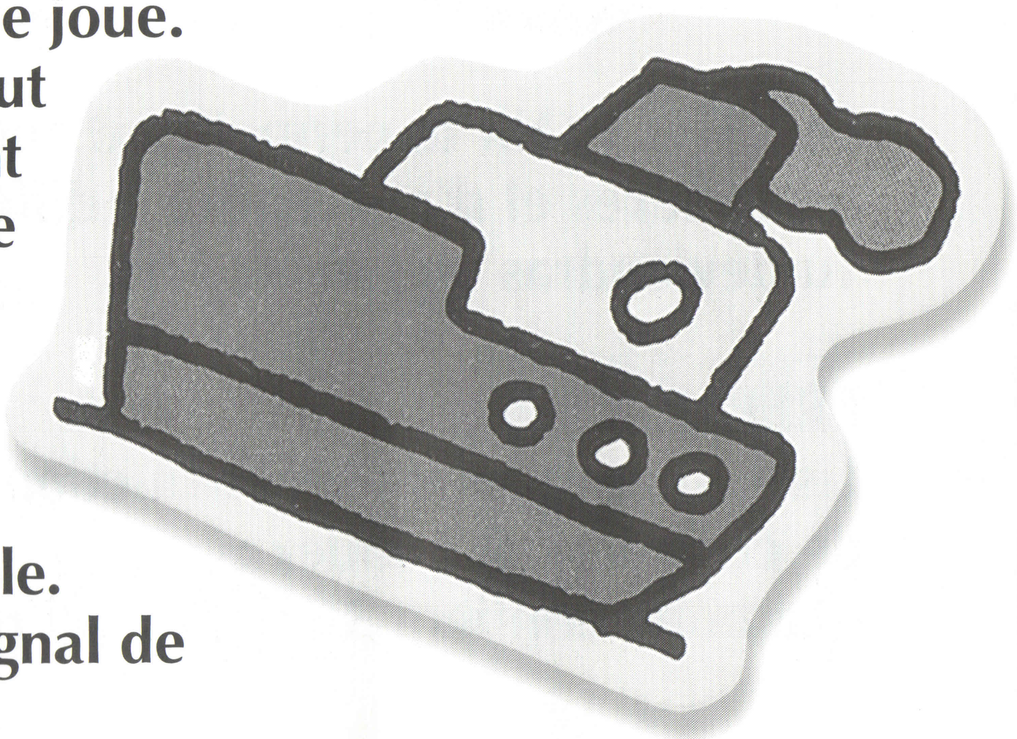


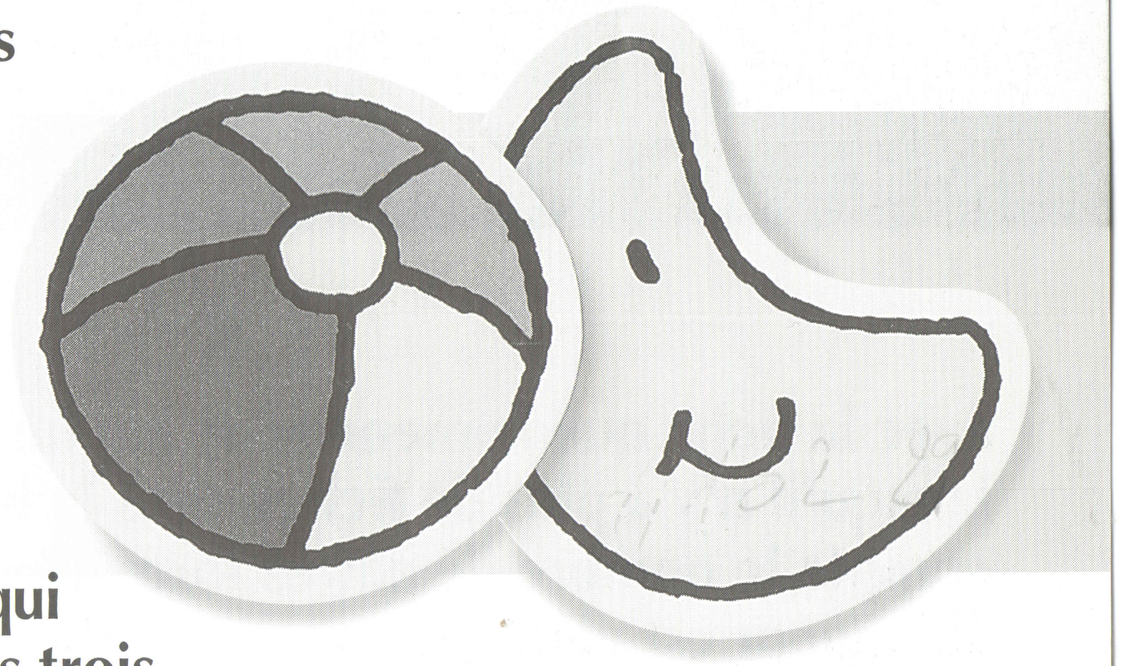
objets (animaux, etc.) et sont réunies en panneaux. Chaque fiche correspond à une image qui a la même forme que l'objet (l'animal, etc.) représenté. Les fiches et les images peuvent donc être regroupées en paires.

- Montez la boîte en insérant les côtés dans la base hexagonale en plastique.
- Séparez les 36 fiches de leurs panneaux et placez-les dans la boîte.
- Posez les images face visible sur la table.
- Choisissez un meneur de jeu parmi les participants. Il sera chargé de distribuer les fiches aux joueurs.
- Et... en avant ! Vous pouvez commencer à jouer.

JEU 1 : Tout le monde joue.

Le meneur de jeu peut aussi participer en tant que joueur. Il distribue à chacun des participants 3 fiches prélevées dans la boîte et les place face cachée sur la table. Lorsqu'il donne le signal de départ, les joueurs regardent leurs fiches et essaient de former des paires avec les images qui se trouvent sur la table.





Le premier joueur qui réussit à former ses trois paires dit "fini !". Le meneur de jeu interrompt la partie et les autres joueurs arrêtent de chercher les images correspondant à leurs fiches. C'est la fin de la première manche. Le meneur de jeu contrôle ensuite si les paires formées par le joueur qui a gagné cette manche sont correctes. Dans le cas contraire, il sera pénalisé et devra remettre l'une des paires qu'il a formées antérieurement au meneur de jeu.

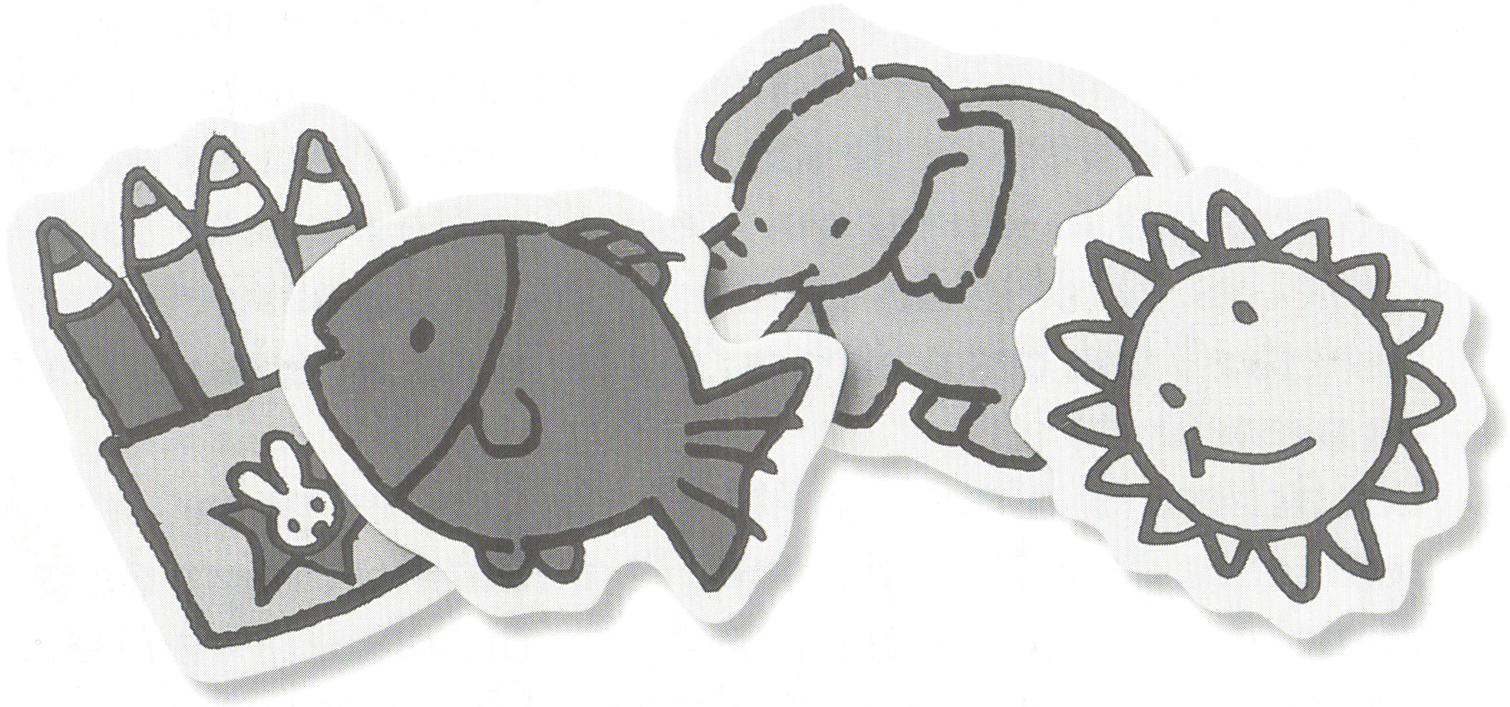
Les fiches qui n'ont pas été regroupées en paires sont replacées dans la boîte pour être réutilisées lors de la manche suivante. Le meneur de jeu distribue de nouveau 3 fiches à chacun des participants et le jeu recommence. Il se termine lorsqu'il n'y a plus de fiches dans la boîte. Le vainqueur est celui qui réussit à former le plus grand nombre de paires.

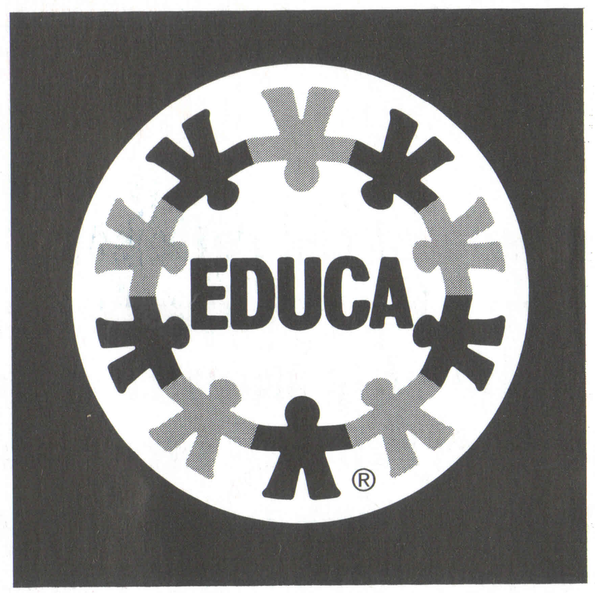
JEU 2 : Mets ta vue et tes réflexes à l'épreuve.

Le meneur de jeu ne participe pas en tant que joueur. Il pioche une fiche et la montre à tous les participants à la fois. Les joueurs doivent être très attentifs et essayer de trouver l'image correspondante posée face visible sur la table le plus rapidement possible.

Le premier qui la trouve la prend et forme une paire

avec la fiche que le meneur de jeu lui remet.
Lorsqu'il n'y a plus de fiches dans la boîte, le meneur de jeu compte le nombre de paires formées par chaque joueur. Le vainqueur est celui qui en a assemblé le plus grand nombre.





5215

LE PETIT LYNX

à partir de 2 ans

À partir de 2 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu : 36 fiches, 36 images, 1 boîte à assembler.

A10229

Le PETIT LYNX te permettra d'augmenter la rapidité de tes réflexes et d'apprendre à différencier les images. Tu deviendras vite un expert.

PREPARATION

Lisez attentivement les instructions de préparation avant de commencer à jouer :
- La boîte contient 36 fiches qui représentent différents