



Žaisdami LYNX 350+ galėsite įsivertinti savo reakciją ir pastabumą!

LT

Pakuotės turinys: 1 žaidimo lenta, susidanti iš 9 dalių; 350+ kortelės su paveikslėliais; 18 spalvotų žetonų; 1 išlanstoma dėžutė

STALO ŽAIDIMAS

ĮVADAS Į ŽAIDIMĄ

Žaidimo lakštą išskleiskite stalo centre ir sudėkite ant jo visas 9 sudedamąsias dalis. Sekos eilė nėra svarbi, taip žaidimas niekada nebus vienodas. Išlankstykite dėžutę įkišdami šonus į šešiakampį plastikinį pagrindą. Sudėkite paveikslėlių korteles į vidų. Duokite kiekvienam žaidėjui tris tos pačios spalvos žetonus. Išsirinkite žaidimo vedėją ir pasirinkite vieną iš žaidimo formatų: A arba B. Ir ... pasiruoškite, žaidimas prasideda!

ŽAIDIMAS A

Šiame formate žaidimo vedėjas gali irgi dalyvauti. Vedėjas kiekvienam žaidėjui išdalina 3 užverstas korteles. Davus ženklą žaidėjai gali atversti savo korteles ir ieškoti jose pavaizduotų daiktų žaidimo lentoje. Radus žaidimo lentoje atitikmenį iš kortelės, ant jo turi būti dedamas žetonas. Žaidėjas, kuris pirmas suranda visus tris paveikslėlius, sušunka "STOP".

Tokiu būdu žaidimas yra sustabdomas. Sutikrinus paveikslėlius ir žetonus kiekvienas žaidėjas pasiima korteles nuo žaidimo lentos, kurias surado. Likusios sudedamos į dėžutę ir išmaišomos. Spalvoti žetonai pašalinami nuo žaidimo lentos. Žaidimo vedėjas išdalina vėl po 3 korteles kiekvienam ir naujas raundas prasideda. Žaidimas tęsiasi kol kuris nors iš žaidėjų surenka 25 žetonus, arba kol jų nelieka. Laimi tas, kuris pirmas surenka daugiausiai kortelių.

ŽAIDIMAS B

Kiekvienas žaidėjas gauna skirtingos spalvos žetonus. Žaidimo vedėjas (kuris negali žaisti šiame formate) pasirenka vieną kortelę iš dėžutės ir parodo ją žaidėjams. Žaidėjas, kuris pirmas randa kortelėje nurodytą daiktą, uždeda ant jo savo žetoną.

Žaidimas sustabdomas, žaidėjas nuima savo žetoną ir gauna vedančiojo ištrauktą kortelę. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis surenka 15 kortelių.

BAUDOS

- Jei žaidėjas padeda neteisingą žetoną, jis turi grąžinti dvi paskutines gautas korteles. Jos grąžinamos į dėžutę.
- Jei žaidėjas pakartotinai trukdo žaidimo procesui, jis yra nubaudžiamas: privalo grąžinti kortelę arba praleisti vieną raundą.

EP899/001/19228



19228



ĮSPĖJIMAS!
Netinka vaikams iki 3 metų amžiaus.
Mažos detalės pavojus paspringti arba uždusti. Nepalikite vaikų be suaugusiųjų priežiūros. Išsaugokite šią informaciją ateičiai.

Gamintojas: EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, no. 1. 08192 Sant Quirze del Vallès, Barcelona, Spain.
Kilmės šalis - Ispanija
Platintojas : UAB „Kotryna“, Dariaus ir Girėno g. 34, Vilnius.
www.educaborras.com



Spēlējot LYNX 350+ tiks pārbaudītas jūsu reaģēšanas spējas un novērošanas prasmes, turklāt jūs lieliski pavadīsiet laiku ar saviem spēles pretiniekiem.

LV

Komplektā ietilpst: 1 spēles laukums ar 9 daļām • 350+
bilžu kartiņas • 18 krāsaini čipi • 1 kaste uzglabāšanai.

GALDA SPĒLE

UZSTĀDĪŠANA

Uzlieciet spēles laukumu galda centrā, salieciet iekšā visus puzles gabalus. Kārtība nav svarīga, tāpēc spēles gaita neatkārtojas. Salieciet kasti kopā, ieliekot malas sešstūra plastmasas pamatnē un tad ielieciet tajā kartiņas. Iedodiet katram spēlētājam 3 vienādas krāsas čipus. Izvēlieties vadītāju un vienu no spēles variantiem, A vai B. un... sagatavojieties, spēle tūlīn var sākties!

SPĒLE A

Šajā spēles versijā var spēlēt arī vadītājs. Vadītājs katram spēlētājam izdala 3 kārtis ar bildi uz leju. Tiklīdz ir sniegts iepriekš saskaņots signāls, spēle var sākties. Spēlētāji var apskatīt savas kartiņas un meklēt bildes uz spēles laukuma. Kad tās tiek atrastas, krāsainie čipi ir jāuzliek uz katras bildes. Pirmais spēlētājs, kas atrod visas 3 bildes sauc "Stop!", spēle nekavējoties tiek apturēta un pārējiem spēlētājiem jāpārtrauc viņu attēlu meklēšana.

Kad bildes un čipi tiek pārbaudīti, katrs spēlētājs paņem bilžu kartiņas, kuras tika atrastas. Pārējās kartiņas tiek ieliktas atpakaļ kastē un samaisītas. Krāsainie čipi tiek noņemti no spēles laukuma. Vadītājs izdala katram 3 jaunas kartiņas un sākas jauna kārta. Tas turpinās līdz brīdim, kad viens spēlētājs ir savācis 25 čipus vai arī nav palicis neviens čips. Pirmais spēlētājs, kurš iegūst visvairāk kartiņu uzvar.

SPĒLE B

Šajā spēles versijā katrs spēlētājs saņem savādākas krāsas čipus. Vadītājs (kurš nevar piedalīties šajā spēles versijā) izvēlas kartiņu no kastes un parāda to spēlētājiem, kuriem jāatrod bilde uz spēles laukuma. Pirmais spēlētājs, kurš atrod bildi, uzliek uz tās savu čipu.

Spēle ir apturēta, spēlētājs noņem čipu un saņem kartiņu. Pirmais spēlētājs, kurš iegūst 15 kartiņas uzvar!

SODS

- Ja spēlētājs uzliek nepareizu čipu uz spēles laukuma, viņam ir jāatgriež šī kartiņa un arī tā, ko viņš iepriekš bija ieguvis. Tās tiek ieliktas atpakaļ kastē.
- Ja spēlētājs atkārtoti kavē spēles gaitu, viņš tiek sodīts. Spēlētājs var izvēlēties vai atgriezt kartiņu kastē vai izlaist gājieni.

EP899/001/19228



19228



UZMANĪBU!

Nav piemērots bērniem līdz 3 gadu vecumam. Mazas detaļas. Aizrišanās risks. Saglabājiet informācija turpmākām atsaucēm. Attēli var būt nedaudz atšķirīgi no satura.

Ražotājs: EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona, no. 1, 08192 Sant Quirze del Vallés, Barcelona, Spain.

Razošanas valsts - Spānija
Izplatītājs: SIA "Kotryna", Salamandras 1, Rīga, LV-1024.

www.educaborras.com



Mäng LYNX 350+ testib sinu reflekse ja tähelepanelikkust, samal ajal kui teie lõbutsete oma vastasmängijatega.

EE

Mängu osad: 1 alus 9 osaline, 350+ piltidega kaarti, 18 värvilist nuppu, 1 volditav kast

ALUSTAMINE

ETTEVALMISTUS

Aseta mängualus laua keskele ja pane pusele tükid sellele. Järjekord pole oluline, nii on mäng igal korral erinev. Pange kast kokku, pange kasti küljed kuusnurkse plastikust aluse külge ja pange kaardid sisse. Anna igale mängijale kolm samavärvilist nuppu. Valige mängujuht ja üks kahest mängu variandist (A või B). Ja oledki mängimiseks valmis!

MÄNG A

Selles mängu versioonis tohib kaasa mängida ka mängujuht. Mängujuht jagab igale mängijale 3 kaarti, kaardi pilt allapoole. Kui algusmärguanne on antud, algab mäng. Mängijad võivad oma kaarte vaadata ja otsida mängualuselt pilte. Kui nad leiavad pildi, tuleb pildi peale asetada värviline nupp. Esimene mängija, kes leiab kõik kolm pilti, hüüab „Stop“, mäng peatatakse ja teised mängijad ei tohi enam pilte otsida.

Kui pildid ja nupud on üle vaadatud, kogub iga mängija kokku kaardid, mis ta leidis. Ülejäänud kaardid pannakse tagasi kasti. Värvilised nupud eemaldatakse mängualualt. Mängujuht jagab uuesti kolm kaarti ja algab uus mänguvoor.

See kestab kuni üks mängija on kogunud 25 värvilist nuppu või kuni ühtegi nuppu pole enam koguda (nupud on otsas). Ja nii edasi. Mängija, kes kogub kõige rohkem kaarte on võitja.

MÄNG B

Selles mängu versioonis saab iga mängija erinevat värvi nupud. Mängujuht (kes selles mängu versioonis ei tohi kaasa mängida) valib kastist kaardi, näitab mängijatele, kes peavad leidma mängualuselt pildi. Kes leiab esimesena pildi, paneb oma nupu selle peale.

Mäng peatatakse, mängija eemaldab oma nupu kaardilt ja võtab kaardi endale. Esimene mängija, kes kogub 15 kaarti on mängu võitja.

KARISTUSED

- Kui mängija paneb vale nupu mängualuale, siis ta peab tagastama selle kaardi ja ka eelmise võidetud kaardi. Need kaardid pannakse tagasi kasti.

- Kui mängija korduvalt segab mängu, saab ta karistada. Ta saab valida kahe variandi vahel- kas panna kaart tagasi kasti või jätta üks mänguring vahele.

EP899/001/9228



19228



HOIATUS!

Pole sobiv alla 3 aastastele lastele Väikesed detailid. Lämmisoht. Hoia seda informatsiooni edaspidiseks kasutamiseks. Karbil kuvatu võib erineda sisust.

Tootja: EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona, no. 1, 08192 Sant Quirze del Vallés, Barcelona, Spain.

Päritoluriik - Hispaania

Maaletooja: "Kotryna" OÜ, Valge 13, Tallinn 11415.

www.educaborras.com



Игра LYNX 350+ проверит ваши рефлексы и наблюдательность, в то время как вы с соперниками будете развлекаться. RU

Комплект содержит: 1 игровое поле с 9 модулями • 350+ карточки с картинками 18 цветных фишек • 1 складной стакан.

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Установите игровое поле в центре стола и вставьте в соответствующие места все части паззла. Порядок не важен. Таким образом все ваши игры будут не похожи друг на друга. Соберите стакан, вставляя боковые части в шестиугольное пластиковое основание, а затем положите внутрь карточки с картинками. Раздайте каждому игроку три круглые фишки одинакового цвета. Выберите ведущего и один из форматов игры, А или Б. И... готовьтесь, игра вот-вот начнется!

ИГРА А

В этом варианте ведущий также может принимать участие в игре. Ведущий раздает каждому игроку по три карты лицом вниз. Как только был дан предварительно оговоренный сигнал, игра начинается. Игроки могут смотреть в свои карты и искать картинки на игровом поле. Когда они найдут их, следует положить какую-либо цветную фишку поверх каждой картинке. Когда первый игрок, нашедший все 3 картинки, закричит «Стоп!», игра немедленно останавливается. Другие игроки должны перестать искать свои картинки.

После того как картинки и фишки проверены, каждый игрок собирает найденные ими карточки с картинками. Другие кладутся обратно в стакан, и карточки перемешиваются. Затем цветные фишки убираются с игрового поля. Ведущий раздает каждому игроку по 3 новых карточки, и начинается новый раунд. Это продолжается до тех пор, пока один игрок не соберет 25 фишек или фишек больше не останется. И так далее. Первый игрок, который выиграет больше всего карточек, побеждает.

ИГРА В

В этом варианте каждый игрок получает фишки разного цвета. Ведущий (который в этом варианте не может принимать участие в игре) вынимает произвольно выбранную карточку из стакана и показывает игрокам, которые затем должны определить соответствующую картинку на игровом поле. Первый игрок, нашедший картинку, ставит поверх нее свою фишку.

Игра останавливается, игрок убирает свою фишку и выигрывает карточку. Первый игрок, который выиграет 15 карточек, побеждает.

ШТРАФЫ

Если игрок поставит на игровое поле неправильную фишку, он должен вернуть эту карточку и ту, которую выиграл в предыдущий раз. Они кладутся обратно в стакан.

Если игрок регулярно закрывает доступ к игровому полю, его штрафуют. Он может либо возвратить карточку в стакан, либо пропустить следующий раунд.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!

Не подходит для детей в возрасте до 3 лет. Мелкие детали. Опасность удушья. Сохраните данную информацию для дальнейшего использования. Изображения на коробке могут немного отличаться от содержимого.