

Leeftijd: 6+ | Aantal spelers: 2+ | Speelduur: 15 min.



Inhoud: 1 bord verdeeld in 9 delen
• 368 kaartjes met afbeeldingen
• 18 fiches • 1 vouwbaar bakje



GEZELCHAPSSPEL

VOORBEREIDING

Leg het spelbord in het midden van de tafel en maak de puzzel compleet. De volgorde maakt niet uit, zo is ieder spel anders. Zet het bakje op door de wanden in de zeshoekige plastic basis te steken en doe de kaartjes met de afbeeldingen in het bakje. Geef iedere speler drie ronde fiches van dezelfde kleur. Kies een spelleider en één van de twee manieren om het spel te spelen, A of B. En... let op, het spel gaat van start!

SPEL A

In dit spel kan de spelleider als speler meespelen. De spelleider begint door aan iedere speler 3 kaartjes uit te delen met de afbeeldingen naar beneden. Bij het startsignaal voor het spel, dat door alle deelnemers is afgesproken, kijkt iedere speler naar zijn kaartjes en probeert deze afbeeldingen op het bord te vinden. Iedere keer dat een speler een afbeelding vindt, legt hij er een gekleurde fiche bovenop. De eerste die alle 3 zijn afbeeldingen vindt, roept "Lynx!" Het spel wordt meteen onderbroken en de rest van de spelers stoppen dus met het zoeken naar hun afbeeldingen.

Na de controle van de afbeeldingen door alle deelnemers, behoudt iedere speler zijn kaartjes met de

afbeeldingen die hij op het bord heeft weten te vinden. De rest van de kaartjes worden opnieuw in het bakje gedaan en door elkaar geschud. De fiches worden van het bord gehaald. De spelleider deelt weer 3 kaartjes uit aan iedere speler voor een nieuwe ronde. En zo gaat het door totdat een speler 25 kaartjes heeft weten te verzamelen of totdat alle kaartjes op zijn. De eerste speler die de meeste kaartjes heeft weten te verzamelen wint!

SPEL B

In dit spel krijgt iedere speler een fiche van een andere kleur. De spelleider (die niet als speler aan het spel kan deelnemen) haalt een kaartje uit het bakje en laat hem aan de rest van de spelers zien, die vervolgens deze afbeelding op het bord moeten zien te vinden. De speler die de afbeelding als eerste vindt, moet snel zijn fiche bovenop de afbeelding leggen. Het spel wordt gestopt en de speler haalt zijn fiche van het bord. Is het juist, dan ontvangt deze speler het kaartje. De eerste speler die 15 kaartjes heeft weten te verzamelen wint!

BOETES

- Als een speler een fout maakt bij het plaatsen van een fiche op het bord, geeft hij het laatste kaartje terug plus één van de kaartjes die hij eerder heeft gewonnen. Deze kaartjes worden terug in het bakje gedaan.
- Als een speler meerdere keren het zicht op het bord belemmert voor de rest van de spelers, krijgt hij een boete. De boete kan zijn dat hij een door hem gewonnen kaartje terug in het bakje moet doen of dat hij een beurt moet overslaan.

