

Lynx Go!

Innihald: 70 spjöld. Stór mynd á annarri hliðinni, 6 litlar myndir á hinni hliðinni.

Kynning

Reyndu á kattfrán augu þín og finndu samstæður á hverju spjaldi til að sigra leikinn. Ertu til?

LYNX

Markmið

Að losna við spjöldin sín

Undirbúningur

Stokkið spjöldin og setjið í bunka á borðið með þá hlið upp sem sýnir 6 litlar myndir. Leggið fyrstu 5 spjöldin á borðið í kringum bunkann.

Gangur leiksins

Yngsti leikmaðurinn flettir við efsta spjaldinu í bunkanum til að sýna hliðina með stóru myndinni.

Saman skopa allir leikmenn spjald í kringum bunkann og reyna að finna litlu myndirnar sem stemma við stóru myndina. Þegar leikmaður finnur samstætt spjald, snertir hann það og vinnur spjaldið. Það geta verið fleiri en eitt.

Leikurinn heldur áfram þar til engin spjöld eru eftir sem stemma við miðjuspjaldið. Þegar það gerist eða það voru engar samstæður í upphafi umferðar, vinnur fyrsti leikmaðurinn sem snertir miðjuspjaldið og fær spjaldið. Ef leikmaður snertir miðjuspjaldið þegar hann ætti ekki að gera það, missr hann eitt af spjöldunum sínum og setur það neðst í bunkann.

Næst eru spjöld sett í stað þeirra sem tekin hafa verið í kringum bunkann svo aftur séu þau 5. Leikmaðurinn sem vann síðasta miðjuspjald, flettir við efsta spilinu í bunkanum og byrjar nýja umferð.

Leikslök

Leiknum lýkur þegar miðjubunkinn klárast. Leikmaðurinn sem hefur unnið sér inn flest spjöld sigrar leikinn. Ef það er jafntefli, deila leikmenn sigrinum.

LYNX Henda

Markmið

Að losna við spjöldin sín

Undirbúningur

Öllum spjöldunum er skipt jafnt á milli leikmanna. Hver þeirra býr til eigin bunka með þá hlið upp sem sýnir 6 litlar myndir. Yngsti leikmaðurinn leggur síðan eitt af spjöldunum sínum á mitt borðið þannig að stóra myndin snúi upp.

Gangur leiksins

Hver leikmaður skoða spjöldin sín og leitar að því sem sýnir litla útgáfu af myndinni á miðjuspjaldinu. Þegar hún finnst, setur leikmaðurinn spjaldið ofan á miðjuspjaldið án þess að snúa því við, þannig litlu myndirnar 6 snúa enn upp. Síðan snúa allir leikmenn spjöldunum sínum við og leita að spjaldi með stóru útgáfunni af einni af litlu myndunum 6 á miðjuspjaldinu.

Ath.: Þegar það er stór mynd í miðjunni, leita leikmenn að samstæðunni á meðal litlu myndanna og svo öfugt.

Leikslök

Leiknum lýkur þegar leikmanni tekst að losna við öll spjöldin sín, og sigra leikinn.

LYNX Bingó

Markmið

Að losna við 6 spjöld

Undirbúningur

Hver leikmaður fær 6 spjöld. Þeir setja þau fyrir framan sig þannig að stóru myndirnar snúi upp. Eitt spjald er sett á mitt borðið með þá hlið upp sem sýnir litlu myndirnar.

Gangur leiksins

Leikmenn skoða spjöldin sín samtímis og reyna að finna eina af myndunum á miðjuspjaldinu. Fyrsti leikmaðurinn sem finnur samstæðu, kallar upp heiti hlutarins á myndinni og setur spjaldið sitt ofan á miðjuspjaldið með litlu myndirnar upp. Leikurinn heldur áfram með nýja miðjuspjaldinu.

Ef enginn leikmaður getur fundið samstæðu, er nýtt spil sett efst í bunkann og leikurinn heldur áfram.

Leikslök

Leiknum lýkur þegar einum leikmanni tekst að losna við öll spjöldin sín.