

CAMELEON



Pour 2 à 7 joueurs, à partir de 5 ans

Le jeu est composé de 55 cartes :
54 cartes "**combinaison**" + 1 carte "**Caméléon**"
Chaque carte "combinaison" est constituée de trois éléments : **un chiffre (1 à 9)**, **un dessin (9 différents)** et **une couleur de fond (9 différentes)**.

- Toutes les cartes ont -sur leur face- une combinaison différente.
- Chaque élément est présent 6 fois dans le jeu.

But du jeu

Pour remporter une manche, il faudra être le 1^{er} à obtenir 3 cartes reconstituant la combinaison (chiffre ; dessin ; couleur) de la carte tirée au sort en début de manche.

Exemple : Un joueur a tiré la carte "**8 - TOMATE - BLEU**". Pour gagner il doit récupérer une carte "**8**", une carte "**TOMATE**" et une carte de fond "**BLEU**".



8 tomates bleues

8

tomate

bleu

Le vainqueur d'une partie est le 1^{er} à gagner 2 manches.

Préparation du jeu

Chaque joueur tire une carte au hasard et la place devant lui face visible*. Celui qui tire la carte ayant le chiffre le plus élevé devient le donneur pour le premier tour. Il ramasse le reste des cartes. La partie peut commencer...

**Si plus de 2 joueurs ont tiré le même élément (chiffre, dessin ou couleur), 2 d'entre eux gardent leur carte, le ou les autres procèdent à un nouveau tirage.*

**Si un joueur tire la carte « Caméléon », il la remet dans le paquet et en tire une nouvelle.*

Tour de jeu

Le donneur prend le paquet de cartes restantes, faces cachées, et les retourne une à une, faces visibles, rapidement (environ une à la seconde) au centre de la table, **sur une seule pile**.

Le donneur ne pourra jamais tenter de gagner une carte.

Si une carte retournée comporte un des éléments recherchés par un joueur, celui-ci devra poser sa main dessus avant que cette carte ne soit recouverte.

Si plusieurs joueurs posent leur main sur une même carte, seul le plus rapide pourra tenter de la gagner.

Pour cela il devra, **sans regarder** la carte qui se trouve sous sa main, annoncer la combinaison de celle-ci.

Il faut annoncer dans l'ordre le chiffre, le dessin et la couleur du fond.

Exemple : « huit grenouilles jaunes »



➤ **Le joueur gagne la carte** s'il annonce distinctement et **sans erreur la totalité** de la combinaison.

Dans ce cas, il désigne le donneur pour le tour suivant. **Attention ! Un joueur ne peut pas être donneur deux fois de suite.**

➔ **Le joueur ne gagne pas la carte :**

- S'il retire sa main avant d'annoncer la combinaison.

- S'il regarde la carte.

- Si la carte recouverte ne comporte aucun des éléments de sa combinaison.

Dans ce cas, il devient donneur.

Le donneur n'est pas obligé de reprendre toutes les cartes déjà retournées et peut continuer avec le reste du paquet.

Lorsque la carte « **Caméléon** » est retournée, le premier joueur qui la recouvre en annonçant

« Caméléon » la remporte. Celle-ci lui permet de remplacer n'importe quel élément de sa combinaison (chiffre, dessin ou couleur du fond).

Avec la carte « Caméléon » il lui suffira d'obtenir 2 des 3 éléments de sa combinaison pour remporter la manche.

Fin d'une manche

Le joueur qui obtient en premier les 3 éléments de sa combinaison remporte la manche.

Fin de la partie

Le joueur qui remporte deux manches gagne la partie.

Pour les plus jeunes

Il est préférable qu'un adulte fasse le donneur pendant toute la partie.

Règles avancées

- Les joueurs participant au tour placent une main sur leur front. C'est celle-ci qui devra recouvrir la carte.
- Quand un joueur recouvre la carte Caméléon, il doit annoncer distinctement et sans erreur la totalité de la combinaison qu'il doit réaliser (sans regarder sa carte).

Variante pour 2 joueurs

Une même carte est tirée pour les 2 joueurs qui la placent face visible. Chacun devra donc récupérer les 3 mêmes éléments.

Le reste des cartes est divisé en 2 paquets. Chaque joueur en prend un et le pose devant lui, faces cachées. A tour de rôle, chacun retourne d'une main une carte de son paquet au centre de la table, sur une seule pile. Si un élément recherché apparaît, le plus rapide à recouvrir de son autre main la carte retournée peut alors annoncer la combinaison de cette dernière.

Un joueur peut reprendre un des éléments qu'il a déjà, non pas pour réaliser sa combinaison mais pour empêcher l'adversaire de compléter la sienne.

En cas d'erreur, il n'y a pas de règle particulière.



BLACKROCK Editions

