2-6

6+

15min

STICKY CHAMELEONS

Règles du jeu

L'histoire raconte que les caméléons sont des êtres solitaires qui vivent cachés dans les grandes forêts luxuriantes. Mais pour vous, cette histoire n'est qu'un doux rêve bien éloigné de votre quotidien. Jeune caméléon né dans une famille nombreuse et marginale, vous n'avez pas d'autre choix que de rester en groupe.

Vivre en famille a ses avantages : les serpents et les léopards se tiennent à distance de peur de représailles, et c'est, ma foi, bien agréable de faire la causette les soirs de pleine lune. **Mais au moment des repas, ça devient vite la foire d'empoigne !** Ensemble, vous rivalisez de vivacité pour tirer la langue sur le plus goûtu des insectes qui passent.

Serez-vous assez rapide et précis pour satisfaire votre appétit aujourd'hui ?

Sommaire

Matériel	p. 2
Aperçu et but du jeu	p. 3
Éléments de jeu	p. 3
Mise en place	p. 5
Déroulement de la partie	p. 6
Fin de la partie	p. 8
Crédits	p. 8

Matériel

8 langues collantes
(dont 2 langues de rechange)

30 jetons Insecte
(6 x 5 couleurs différentes)

6 jetons Guêpe

30 jetons Miam Miam

1 dé Insecte

1 dé Couleur

Ce livret de règles

Aperçu et but du jeu

Au moment du repas, une flopée d'Insectes virevolte autour de vous. Votre œil vif a repéré le plus dodu, semblant bien meilleur que les autres. Mais vous n'êtes pas le seul à l'avoir vu ! Muni de votre langue collante, lancez votre plus beau coup de langue pour attraper cet insecte en premier et gagner un jeton Miam Miam. Attention, toutefois, à ne pas emmêler votre langue avec celle des autres caméléons ni vous faire piquer par une Guêpe.

Soyez le plus rapide à attraper les Insectes pour sortir victorieux de ce repas, car le premier joueur à remporter 5 jetons Miam Miam gagne la partie.

Éléments de jeu

Langues collantes

Les langues collantes représentent les langues des caméléons et constituent le seul moyen d'attraper les Insectes pendant la partie.

Remarque : Il est conseillé de les nettoyer sous l'eau froide sans savon après chaque partie pour conserver leur aspect collant.

Jetons Insecte

Ces jetons représentent les Insectes à attraper pendant la partie. Il existe 6 Insectes différents, chacun présent en 5 couleurs :

Jetons Guêpe

Ces jetons représentent des Guêpes qui piquent les langues des caméléons qui les touchent.

Jetons Miam Miam

Ces jetons représentent votre niveau de satiété, qui augmente pendant la partie. Dès qu'un joueur a 5 jetons Miam Miam, son estomac est rempli et la partie s'arrête.

Dé Insecte

Le dé Insecte indique l'Insecte le plus dodu, et donc celui qu'il faut attraper à l'aide de votre langue collante à ce tour.

Dé Couleur

Le dé Couleur indique la couleur de l'Insecte le plus dodu, et donc celui qu'il faut attraper à l'aide de votre langue collante à ce tour.

Mise en place

Placez l'ensemble des jetons Insecte ❶ et des jetons Guêpe ❷ aléatoirement sur la table. Veillez à ce que les jetons ne se chevauchent pas et que les jetons Guêpe soient à peu près répartis sur la table. Formez une réserve avec les jetons Miam Miam ❸, bien distincte du reste des Insectes. Munissez-vous chacun d'une langue collante ❹. Le joueur qui ressemble le plus à un caméléon devient le premier joueur et prend les deux dés ❺ devant lui.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs tours consécutifs jusqu'à ce que l'un des joueurs remporte son 5e jeton Miam Miam.

Déroulement d'un tour de jeu

Chaque tour de jeu se déroule en deux étapes :

- ⇨ Observation
- ⇨ Repas

Observation

Le joueur ayant les deux dés les lance sur la table de manière à ce que tous les joueurs puissent aisément les voir. Le dé Insecte indique quel Insecte attraper, et le dé Couleur indique la couleur de cet Insecte. Cet Insecte est désigné comme **le plus dodu** pour ce tour.

Exemple : *Vous lancez les deux dés. Ceux-ci indiquent que vous devez attraper la Libellule verte.*

Repas

Tous les joueurs, en même temps et le plus rapidement possible, tentent d'attraper l'Insecte le plus dodu à l'aide de leur langue collante. Il est strictement interdit d'utiliser autre chose que sa langue collante pour attraper l'Insecte sur la table.

Lorsque vous parvenez à attraper l'Insecte le plus dodu avec votre langue collante, décrochez-le à l'aide de votre propre main. Replacez-le ensuite sur la table.

En dehors de l'Insecte le plus dodu, il est interdit de toucher avec sa propre main les autres Insectes ou Guêpes collés sur sa langue collante. Cependant, il est permis de secouer sa langue collante pour les faire tomber.

Remarque : Tant que l'Insecte n'est pas reposé sur la table, vos adversaires peuvent toujours tenter de l'attraper avec leur langue collante, même s'il est déjà collé sur votre langue collante.

Si vous avez attrapé d'autres Insectes en même temps que l'Insecte le plus dodu, ce n'est pas grave : replacez-les simplement sur la table à la fin du tour.

Les Guêpes

Il faut toujours éviter d'attraper une Guêpe avec sa langue. Tout ce que vous obtiendrez, c'est une piqûre !

S'il y a une Guêpe sur votre langue au moment où vous replacez l'Insecte le plus dodu sur la table, vous ne gagnez pas de jeton Miam Miam.

Si une Guêpe se décolle de la langue collante entre le moment où vous décrochez l'Insecte le plus dodu et le moment où vous le placez sur la table, vous ne gagnez malgré tout pas de jeton Miam Miam.

Exemple : *Vous lancez les dés, qui indiquent l'Araignée rose. À l'aide de votre langue collante, vous attrapez cet Insecte. Vous le décrochez avec votre propre main et le posez rapidement sur la table. Vous regardez votre langue collante, qui a aussi accroché la Mouche bleue et la Mante Religieuse verte, mais pas de Guêpe. Vous gagnez alors un jeton Miam Miam.*

Fin d'un tour de jeu

Dès qu'un joueur replace l'Insecte le plus dodu sur la table, le tour prend fin. Celui-ci gagne un jeton Miam Miam s'il n'a pas attrapé de Guêpe en même temps et prend les deux dés.

Tous les joueurs replacent au centre le table les Insectes et les Guêpes qu'ils ont attrapés pendant le tour, et un nouveau tour commence.

Remarque : Tant que l'Insecte le plus dodu n'est pas attrapé par un joueur, le tour continue, même si l'Insecte tombe sur le sol.

Fin de la partie

La partie prend fin immédiatement lorsqu'un joueur remporte son 5e jeton Miam Miam. Celui-ci est alors déclaré vainqueur, et les autres joueurs peuvent le féliciter d'être le Caméléon le plus rapide de la Forêt !

Crédits

Auteur : Théo Rivière, sur une idée originale de Cédric Barbé
Illustrateur : Rémy Tornior
Chef de projet : Virginie Gilson
Graphiste : Allison Machepy

Remerciements de l'auteur : Cédric Barbé pour sa confiance, Elodie pour avoir testé toutes les versions nulles et tous les testeurs qui se sont battus en salon pour avoir un ventre bien dodu. Une pensée particulière pour Martin, Cédric, Vincent et Karo'.

Remerciements pour la relecture :
Matthieu Bonin, Philippe Gérard, Jennifer Lutte, Charlotte Defgnée, Jean-Marie Mouret et Arnaud Derlon.

© 2017 IELLO - Tous droits réservés
IELLO - 9, av. des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt - FRANCE
www.iello.com