



hameleon

Un succulent casse-croûte pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

De courageux et très gourmands caméléons vont se battre pour voir lequel d'entre eux est le meilleur chasseur. Ils choisissent parmi cinq terrains de chasse dans leur jungle tropicale et essaient d'attraper le plus d'insectes possible. Chacun de ces cinq terrains de chasse leur fait changer de couleur grâce aux plantes et fleurs tropicales qui y poussent. Le caméléon qui mange le plus grand nombre d'insectes est le gagnant de la bataille! Mais attention... Les aigles survolant la jungle forment une menace pour les jeunes chasseurs caméléons, sauf s'ils se cachent, juste à temps, sous les feuilles tropicales. Mets-toi dans la peau d'un caméléon capable de changer de couleur et devient le meilleur chasseur de la jungle grâce à cet amusant jeu de dés!

Matériel de jeu

- Les règles du jeu
- 1 dé caméléons
- 4 dés avec points, aigle et feuille tropicale
- 2 dés avec points, mouche-bonus et feuille tropicale
- 1 carnet de score

Préparation

Écrivez les noms des joueurs en haut de la feuille de score. Chacun lance un dé à point pour déterminer celui qui commence. Un aigle, une feuille tropicale ou une mouche-bonus compte pour 0 point. Le joueur qui a fait le score le plus haut commence le jeu. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

La partie se déroule en huit tours. Les joueurs jouent l'un après l'autre. Barrez la case correspondante à chaque fin de tour en bas de la feuille de score.

À son tour, un joueur a le droit de lancer les dés au maximum trois fois. Après chaque lancer, il choisit quels dés il veut mettre à part et il peut relancer les autres. L'aigle est une exception, (voir le paragraphe "Aigle, feuille tropicale et mouche-bonus"). Les dés mis à part au premier jet peuvent être relancés au troisième jet, si le joueur le veut. Les joueurs essaient d'attraper le plus d'insectes dans chaque terrain de chasse déterminé par la couleur du dé portant un caméléon.

tour	1	2	3	4
	5	6	7	8

Utilisation des dés

Il y a trois sortes de dés dans ce jeu:

1 dé caméléons et 6 dés à points dans 2 versions.

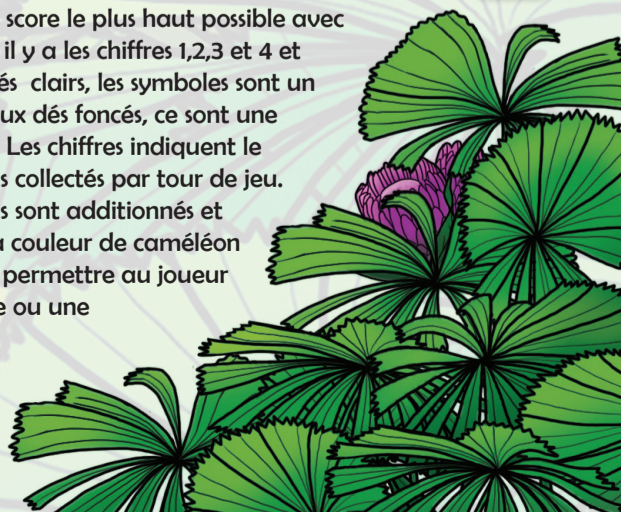
Le dé caméléons

Sur ce dé, les caméléons chasseurs sont présentés en cinq couleurs de camouflage associées aux cinq terrains de chasse. A son tour, le joueur peut choisir, en trois jets, quelle couleur de caméléon il garde pour marquer des points. Après les trois jets, il compte les points des dés qui sont restés sur la table et note sur la feuille de score le total à côté du caméléon de la bonne couleur. Si c'est le caméléon arc-en-ciel qui reste, le joueur choisit à la fin de son tour la couleur où il veut noter son score.

Le joueur n'a que deux chances par couleur pour faire un bon score. Seul le plus haut score compte! Si au troisième lancé, il finit sur une couleur déjà complète, il doit barrer une case libre d'une autre couleur. A partir de maintenant il n'a plus qu'une chance d'avoir un score pour cette autre couleur. Conseil: Faites en sorte, pour avoir une sérieuse chance de gagner, qu'à la fin des huit tours de jeu toutes les couleurs aient un score.

Les autres dés

À son tour, le joueur essaie d'obtenir le score le plus haut possible avec les six dés à points. Sur les faces de dés, il y a les chiffres 1,2,3 et 4 et deux autres symboles. Sur les quatre dés clairs, les symboles sont un aigle et une feuille tropicale. Sur les deux dés foncés, ce sont une mouche-bonus et une feuille tropicale. Les chiffres indiquent le nombre d'insectes capturés et de points collectés par tour de jeu. Après trois jets, au maximum, les points sont additionnés et notés sur la feuille de score à côté de la couleur de caméléon tirée. Les dés sont clairs ou foncés pour permettre au joueur de savoir sur quel dé se trouve un aigle ou une mouche-bonus.



Aigle, feuille tropicale et mouche-bonus

Un joueur doit mettre de côté tous les dés qu'il a tirés et qui montrent un aigle. Ceci rend difficile de faire un score élevé, mais il reste un moyen. Pour chaque feuille tropicale qui a été tirée, un aigle est libéré. Si, par exemple, deux aigles et une feuille sont tirés au premier jet, un seul aigle est obligé de rester sur la table pour le deuxième jet. Si une feuille tropicale est tirée au deuxième jet, l'aigle du premier jet est alors libéré pour le troisième jet. Si un joueur tire une mouche-bonus, il a le droit d'élever d'un les points d'un dé tiré, ou d'un dé mis à part. Le 2 devient donc un 3 et le 3 un 4. Un 4 ne peut pas augmenter. Si deux mouche-bonus ont été tirées, le joueur peut ajouter 1 point à deux dés ou bien 2 points à un dé. Les dés qui, au troisième jet, tombent sur un aigle, une feuille tropicale, ou une mouche-bonus ne donnent aucun point.



Exemple d'un tour de jeu

Deviens un 4 Est libéré

Dés mis à part après le premier jet Dés mis à part après le deuxième jet

Premier jet

Après son premier jet, le joueur choisit de mettre le 3 et le 4 à part. Il veut relancer le caméléon vert et le 1 de nouveau au prochain jet, parce qu'il a déjà un bon score pour la couleur verte. Il a aussi le droit de relancer un aigle. L'autre aigle est obligé de rester en place.

Deuxième jet

Grâce à la mouche-bonus, le joueur augmente d'un point le 3 déjà mis à part, qui devient 4. Pour être sûr, il choisit de mettre le caméléon bleu et le 2 à part. Grâce à la feuille tropicale, l'aigle est aussi libéré. La mouche-bonus, l'aigle et la feuille tropicale sont de nouveau lancés pour le troisième jet.

Troisième jet

Il sort un 3 et un 1 en plus des 10 points mis à part par le joueur. Le joueur inscrit 14 points derrière le caméléon bleu sur la feuille de score. Il ne gagne pas de point pour la feuille tropicale.

Fin du jeu

Après huit tours, le jeu est fini. Les joueurs additionnent leurs plus hauts scores par couleur et notent ce nombre au sous-total. Le joueur qui a eu le plus de points pour une couleur reçoit 3 points bonus. Si plusieurs joueurs ont le score le plus haut pour la même couleur, ils reçoivent tous les 3 points bonus. Les points bonus sont notés et ajoutés par chaque joueur. Astuce: On peut entourer le score du joueur qui a, à la fin du jeu, le plus de points pour une couleur comparé aux autres joueurs. Ainsi, les joueurs voient en un coup d'œil, à combien de points bonus ils ont droit.

Si un joueur a le meilleur score pour trois couleurs de caméléon, il reçoit $3 \times 3 = 9$ points bonus. Le sous-total et les points bonus sont additionnés et forment le score total. As-tu attrapé avec ton caméléon, le plus grand nombre d'insectes? Et bien tu es le gagnant du jeu Chameleon!

Ci-contre, tu vois une feuille de score remplie après les huit tours d'une partie à deux joueurs. Ellen a tiré trois fois le caméléon vert. Aux premiers deux tours elle a inscrit 13 et 17 points. A cause de la troisième fois elle a choisi de barrer une case du jaune. En effet, elle y avait déjà 21 points, ce qui ne peut pas être amélioré facilement.

Quand un joueur a deux scores pour la même couleur, le score le plus bas est barré. Ensuite, chaque joueur additionne les plus hauts scores de chaque couleur et note ce résultat au sous-total. On entoure le plus haut score entre tous les joueurs pour chaque couleur. Ici, les deux joueurs ont trois fois le plus haut score et reçoivent donc $3 \times 3 = 9$ points bonus. Le sous-total et les points bonus forment ensemble le score total. Ellen est, avec ses 95 points, la gagnante de Chameleon!

Chameleon scorekaart				
	speler Victoria		speler Ellen	
	14	18	13	17
	16	13	21	—
	12		10	16
	17	18	15	
	17		17	
subtotaal	81		86	
bonuspunten	9		9	
 totaal	90		95	
ronde	1	2	3	4
	5	6	7	8

Chameleon est créé, développé et conçu graphiquement par "De Spelmakerij", ce qui signifie "Le Créateur de jeux", une entreprise néerlandaise en collaboration avec The Gamefantry.

De Spelmakerij est un lieu créatif et inspirant pour les personnes artistes formées par het Jagerhuis à Ede, au Pays-Bas. Visitez www.despelmakerij.nl pour découvrir tout ce qu'ils font!

