

hameleon

Een sappig tussendoortje voor 2-4 spelers vanaf 7 jaar

Dappere kameleons, met flink wat trek, gaan met elkaar de strijd aan om te kijken wie van hen de beste jager is. Ze kiezen in hun tropische woud vijf jaagplekken waar ze zoveel mogelijk insecten proberen te vangen. Ieder van de vijf jaagplekken laat hen van kleur veranderen door de tropische planten en bloemen die op die plek groeien. De kameleon met aan het einde van de dag de volste buik door het hoogste aantal gevangen insecten is de winnaar van hun strijd! Maar pas op... de overvliegende arenden in het woud vormen een bedreiging voor de jagende kameleons, tenzij ze net op tijd onder een tropisch blad wegkruipen. Kruip in dit vermakelijke dobbelspel in de huid van een verkleurende kameleon en word de beste jager van het woud!

Spelmateriaal

- De spelregels
- 1 kameleondobbelsteen
- 4 puntendobbelstenen met arend en tropisch blad
- 2 puntendobbelstenen met bonusvlieg en tropisch blad
- 1 scoreblok

Vorbereiding

Zet bovenaan de scorekaart de namen van de spelers die meedoen. Gooi met een puntendobbelsteen om de hoogste score, waarbij een arend, een tropisch blad en een bonusvlieg voor 0 punten tellen. De speler met de hoogste score begint het spel. Er wordt met de klok mee gespeeld.

Spelverloop

Het spel bestaat uit acht speelronden. Per ronde heeft iedere speler een speelbeurt. Houd op de scorekaart goed bij in welke speelronde jullie zijn door na iedere ronde een vinkje te plaatsen.

Een speler mag in zijn speelbeurt de dobbelstenen maximaal drie keer werpen. Na iedere worp kiest hij welke dobbelstenen hij apart legt en met welke hij doorspeelt. De arend is hierop een uitzondering (zie het kopje arend, tropisch blad en bonusvlieg). In worp 1 apart gelegde dobbelstenen mogen indien gewenst in worp 3 weer worden geworpen. De spelers proberen per jaagplek, dus per kleur van de kameleondobbelsteen, zoveel mogelijk insecten te vangen.

ronde	1	2	3	4
	5	6	7	8

Uitleg van de dobbelstenen

In het spel zitten drie soorten dobbelstenen:

1 kameleondobbelsteen en 6 puntendobbelstenen in 2 varianten.

De kameleondobbelsteen

Op de kameleondobbelsteen staan de jagende kameleons afgebeeld in de vijf schutkleuren die horen bij de vijf jaagplekken. Per speelbeurt beslist een speler in drie worpen op welke kleur kameleon hij de dobbelsteen laat liggen om daarmee te scoren. Na de drie worpen telt hij de punten van de dobbelstenen die dan op tafel liggen bij elkaar op en noteert het totaal bij de juiste kleur kameleon op de scorekaart. Is de regenboogkameleon geworpen, dan kiest een speler aan het einde van zijn speelbeurt een kleur naar keuze om zijn score bij te noteren.

Per kleur krijgt een speler slechts twee keer de kans om een score neer te zetten. De hoogste score telt! Eindigt hij voor een derde speelbeurt op dezelfde kleur, dan moet hij verplicht bij een andere kleur een streepje zetten op de scorekaart. Voor die kleur kan nu hooguit nog één keer een score worden behaald. Tip: Zorg ervoor dat na acht speelronden alle kleuren van deze dobbelsteen een score hebben om serieus kans te maken op de overwinning.



De puntendobbelsteen

Met de zes puntendobbelstenen probeert een speler in zijn speelbeurt zo hoog mogelijk te scoren. Op de zijden van deze dobbelstenen staan de getallen 1, 2, 3, en 4 en twee andere symbolen. Bij de vier lichte puntendobbelstenen zijn dit een arend en een tropisch blad. Bij de twee donkere puntendobbelstenen zijn dit een bonusvlieg en ook een tropisch blad. De getallen zijn het aantal insecten dat wordt gevangen en de punten die per speelbeurt worden verzameld. Deze punten worden na maximaal drie worpen bij elkaar opgeteld en genoteerd op de scorekaart bij de geworpen kleur van de chameleon. De dobbelstenen verschillen van kleur, zodat een speler precies weet op welke dobbelstenen arenden en bonusvliegen staan.



Arend, tropisch blad en bonusvlieg

Een speler moet iedere puntendobbelsteen waar een arend mee wordt geworpen verplicht op deze zijde laten liggen. Dit bemoeilijkt een hoge score, maar er is een uitweg. Voor ieder tropisch blad dat wordt geworpen, komt een arend vrij. Zijn bijvoorbeeld in worp 1 twee arenden en één tropisch blad geworpen, dan blijft één arend verplicht op tafel liggen in worp 2. Blijft in worp 2 één tropisch blad over, dan komt de arend uit worp 1 alsnog vrij voor worp 3. Werpt een speler een bonusvlieg, dan mag hij één van de geworpen, of apart gelegde dobbelstenen een waarde omhoog draaien. Een 2 wordt zo een 3 en een 3 een 4. Een geworpen 4 kan geen waarde omhoog. Zijn er twee bonusvliegen geworpen, dan mogen twee dobbelstenen een waarde omhoog, of één dobbelsteen twee waarden omhoog. Dobbelstenen die na de derde worp op een arend, tropisch blad, of vlieg liggen zijn geen punten waard.



Voorbeeld van een speelbeurt

Wordt een 4 Komt weer vrij

Afgelegde dobbelstenen na worp 1 Afgelegde dobbelstenen na worp 2

Worp 1

De speler kiest ervoor de 3 en de 4 apart te leggen na zijn eerste worp. De groene kameleon en de 1 wil hij nogmaals in de volgende worp werpen, want voor groen heeft hij al een mooie score staan. Dankzij het tropische blad mag hij ook één arend werpen in worp 2. De andere arend blijft verplicht liggen.

Worp 2

Dankzij de bonusvlieg draait de speler de al apart gelegde 3 één waarde omhoog naar een 4. Hij kiest voor de blauwe kameleon en ook de 2 legt hij voor de zekerheid apart. Dankzij het tropische blad komt ook de arend weer vrij. De bonusvlieg, de arend en het tropische blad werpt hij in worp 3 nogmaals.

Worp 3

Bij de 10 eerder apart gelegde punten worden nog een 3 en een 1 geworpen. De speler noteert 14 punten achter de blauwe kameleon op de scorekaart. Voor het tropische blad krijgt hij geen punten.



Einde van het spel

Na acht speelronden is het spel gespeeld. De spelers tellen hun hoogste score per kleur bij elkaar op en noteren dit aantal bij sub totaal. Daarnaast krijgt iedere speler die het hoogste heeft gescoord per kleur hiervoor drie bonuspunten. Als meerdere spelers de hoogste score hebben voor een kleur dan krijgen zij allen de drie bonuspunten. De bonuspunten worden per speler opgeteld en genoteerd. Tip: Zet een cirkel om de score van de speler die aan het einde van het spel voor een kleur de hoogste score heeft van alle spelers. Zo zien de spelers in één oogopslag op hoeveel bonuspunten ze recht hebben.

Heeft een speler voor drie kameleonkleuren de hoogste score behaald, dan krijgt hij hiervoor dus: $3 \times 3 = 9$ bonuspunten. Het sub totaal en de bonuspunten worden bij elkaar opgeteld en vormen de totaalscore. Vang jij als kameleon het hoogste aantal insecten? Dan win jij het spel Chameleon!

Hiernaast zie je een ingevulde scorekaart na acht speelronden van een spel met twee spelers. Ellen heeft in het spel drie speelbeurten de groene kameleon geworpen. De eerste twee speelbeurten wierp zij 13 en 17. Vanwege de derde keer heeft zij een streepje bij geel gezet. Logisch, want daar had zij al een score van 21 staan, dus die score kan zij moeilijk verbeteren.

Wanneer een speler twee scores heeft bij een kleur, dan wordt de laagste score doorgestreept. Iedere speler telt vervolgens van zichzelf zijn hoogste score per kleur bij elkaar op en noteert dit aantal bij sub totaal. Van de speler die de hoogste score per kleur van beide spelers heeft, is deze score omcirkeld. Beide spelers hebben driemaal de hoogste score en krijgen dus $3 \times 3 = 9$ bonuspunten. Het sub totaal en de bonuspunten vormen samen de totaalscore. Ellen is met 95 punten de winnaar van 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 is bedacht, ontwikkeld en grafisch vormgegeven door de Spelmakerij in samenwerking met The Gamefantry. De Spelmakerij is een creatieve en inspirerende plek voor mensen met autisme opgezet door het Jagerhuis in Ede. Kijk ook eens op www.despelmakerij.nl en ontdek wat ze allemaal doen!

