

LES

LES

REGLES

YouTube

Le Caméléon : Comment jouer?



BUT

Démasquer le Caméléon sans dévoiler le Mot secret. Si vous êtes le Caméléon, votre mission est alors de vous fondre parmi les autres joueurs, d'éviter d'être repéré et de tenter de découvrir le Mot secret.

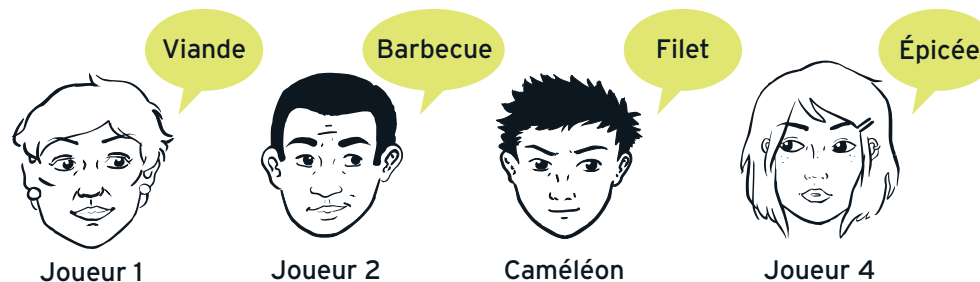


Carte Caméléon



Carte Code

Voici un exemple de jeu. Rappelez-vous, le Mot secret est **Saucisse**.



MISE EN PLACE

Rassemblez 3 à 8 joueurs. Prenez autant de cartes

Code bleues que de joueurs, moins une. Mélangez la carte Caméléon bleue aux cartes Code et distribuez les cartes face cachée à chaque joueur. L'un d'entre vous est maintenant le Caméléon! Restez impassible, mélangez-vous à la foule et ne vous faites pas attraper!

LA CHASSE COMMENCE

Retournez une carte Thème pour que tout le monde puisse la voir et roulez les dés jaune et bleu. Les deux nombres sur les dés mènent à une coordonnée secrète sur la carte Code que les joueurs ont en main (sauf le Caméléon).

Cette coordonnée est ensuite utilisée pour localiser le Mot secret sur la carte Thème. Pendant ce temps, le Caméléon doit faire semblant de connaître le mot. Comme il n'a pas de carte Code, il est impossible pour lui de connaître le Mot secret... pour l'instant.



1 D4	1 B2	1 C2	1 A3	1 C1	1 B3
2 A2	2 A4	2 D3	2 A1	2 C3	2 D1
3 C3	3 D3	3 A2	3 B1	3 A3	3 C4
4 B3	4 D2	4 B1	4 D4	4 A4	4 A1
5 D2	5 A2	5 C2	5 A3		
6 A1	6 B4	6 A4	6 B2		
7 D3	7 B4	7 C1	7 D4		
8 B4	8 C4	8 B2	8 D2		

EXEMPLE

La carte Thème est **Nourriture**. Le dé jaune montre un 3 et le bleu, un 6. Sur la carte Code, les dés correspondent à A4. Sur la carte Thème, A4 donne le Mot secret pour la ronde : **Saucisse**.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur (incluant le Caméléon) doit dire à tour de rôle un mot relié à **Saucisse**. Prenez quelques secondes pour penser à votre mot et dites-le. Puis, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Aucune discussion n'est permise entre les joueurs.

Choisissez bien votre mot! Si votre mot est trop évident, le Caméléon pourrait deviner le Mot secret et se camoufler encore mieux. S'il est trop bizarre, les autres vont penser que vous êtes le Caméléon.

ATTRAPER LE CAMÉLÉON

Quand tous les joueurs ont dit leur mot, vous pouvez débattre sur l'identité du Caméléon. Essayez de trouver les failles dans les arguments des autres. Après quelques secondes, tout le monde vote en désignant la personne qu'ils pensent être le Caméléon.

Le joueur qui a reçu le plus de votes* doit maintenant révéler sa carte. Si c'est une carte Code, vous avez accusé le mauvais joueur et le Caméléon s'est échappé. Oh non! Si c'est une carte Caméléon, vous avez réussi à l'attraper, mais ce n'est pas encore gagné. Le Caméléon peut tenter de deviner le Mot secret. S'il trouve le bon mot, il s'échappe et l'emporte.

	A	B	C	D
1	Pizza	Fromage	Poisson	Tarte au sucre
2	Pâtes	Salade	Soupe	Pain
3	Œufs	Poutine	Fruits	Poulet
4	Saucisse	Crème glacée	Chocolat	Bœuf

Carte Thème

Le Caméléon devient le premier joueur pour le prochain tour. Refaites les étapes de la préparation en utilisant cette fois les cartes vertes et retournez à la chasse au Caméléon!

CARTE VIERGE

Envie de faire changement? Prenez la giga carte Thème et le stylo effaçable pour créer vos propres sujets, sérieux ou niais.

*Si deux joueurs ont autant de votes, le Caméléon du dernier tour décide qui remporte le vote.

PLUS OU MOINS DE JOUEURS?

3 JOUEURS

Une modification de règle toute simple : lorsque le Caméléon est découvert, il a **deux** tentatives pour trouver le Mot secret.

7 OU 8 JOUEURS

Une autre modification toute simple : lorsque tout le monde a dit son mot, on retourne la carte Thème face cachée pour que le Caméléon ait plus de difficulté à trouver le Mot secret.

CALCULER LES POINTS (optionnel)

Si vous voulez prouver une fois pour toutes qui est le meilleur joueur, vous devrez compter les points. Voici un petit guide pratique :

Si le Caméléon s'échappe sans être découvert :

Le Caméléon fait 2 points.
Tous les autres font 0 point.

Si le Caméléon est découvert (mais trouve le Mot secret) :

Le Caméléon fait 1 point.
Tous les autres font 0 point.

Si le Caméléon est découvert (et ne trouve pas le Mot secret) :

Le Caméléon fait 0 point.
Tous les autres font 2 points.

Le premier joueur à 5 points gagne la partie.



MORE OR FEWER PLAYERS?

3 PLAYERS

An easy rule change is that the Chameleon, if caught, gets two guesses at the secret word.

7 OR 8 PLAYERS

Another simple change: Once everyone has said their word, have the dealer turn the Topic Card face-down to make it harder for the Chameleon to work out the secret word.

SCORING (optional)

If you want to prove once and for all who's the best player around, you'll need to keep score. Here's a simple scoring guide:

If the Chameleon escapes undetected:

The Chameleon scores 2 points.
Everyone else scores 0 points.

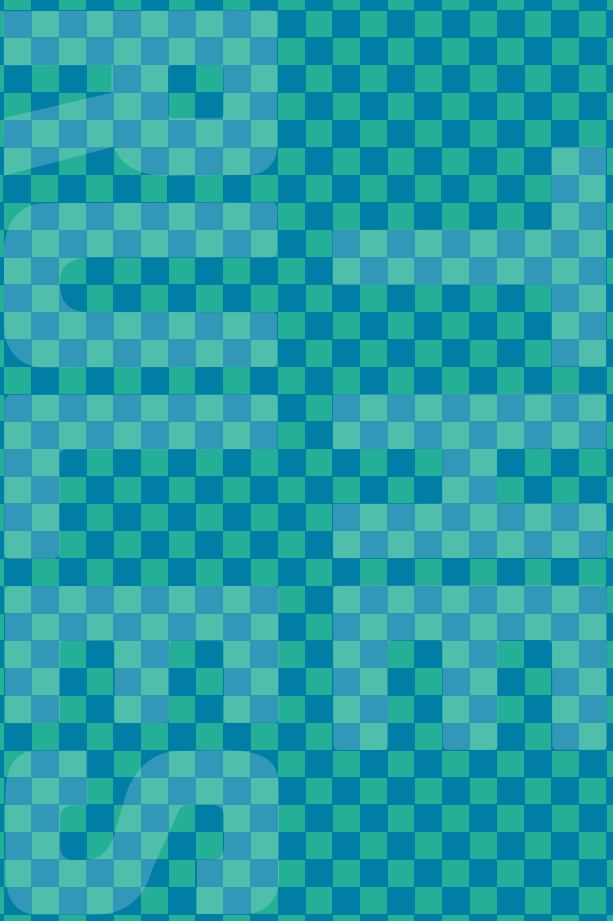
If the Chameleon is caught (but guesses the secret word):

The Chameleon scores 1 point.
Everyone else scores 0 points.

If the Chameleon is caught (and doesn't guess the secret word):

The Chameleon scores 0 points.
Everyone else scores 2 points.

The first player to
5 points wins.



YouTube

How to play The Chameleon

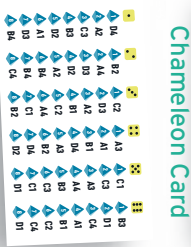


AIM

To unmask the Chameleon without giving away the secret word. If you are the Chameleon then your mission is to blend in with the other players, avoid detection and work out the **secret word**.

PREP

Gather 4-6 players. Shuffle the **Blue Chameleon Card** into the matching set of **Code Cards** and deal one to each player, face down. One of you is now the Chameleon. Stay cool, blend in and don't get caught.



Code Card

THE HUNT BEGINS...

The dealer turns over a **Topic Card** for all to see and rolls the yellow and blue dice. The two numbers on the dice lead everyone (except the Chameleon) to a secret coordinate on their Code Card. This coordinate is then used to locate the secret word on the Topic Card in front of them.

Meanwhile, the Chameleon has to pretend to play along. Since they have no Code Card, it's impossible for them to work out what the secret word is... yet.

EXAMPLE

The Topic Card is **Food**. The dealer rolled 3 on the yellow die and 6 on the blue die. On your Code Card this roll points to A4. A4 on the Topic Card points to the secret word for the round – **Chicken**.

Starting with the dealer, each player (including the Chameleon) takes it in turns to say one word related to Chicken.

Take a few moments to think of your word. When ready, each player says their word without hesitation or interruption, moving clockwise around the table. If another player says the word you were going to say, you can repeat it.

Choose wisely! If your word is too obvious, the Chameleon might catch on and figure out the secret word. If it's too cryptic, people might start to think that you're the Chameleon.



Diagram showing a 4x4 grid of Code Cards. The top row is labeled 1, 2, 3, 4. The left column is labeled A, B, C, D. A yellow dot is in the top-left cell (A1). Arrows point from the dice (3 and 6) to the cell A4. The cell A4 contains the code A4. Below the grid, the words A1 through D4 are listed in columns.

Food Topic Card grid:

1	Pizza	Potatoes	Fish	Cake
2	Pasta	Salad	Soup	Bread
3	Eggs	Cheese	Fruit	Sausage
4	Chicken	Ice Cream	Chocolate	Beef

Here's an example of how it might play out. Remember, the secret word is Chicken.

Four player avatars with speech bubbles:

- Player 1: Farm
- Player 2: Animal
- Chameleon: Tasty
- Player 4: Fried

UNMASKING THE CHAMELEON

Once everyone has said their word, begin debating the Chameleon's identity. This is where you get to channel your inner attorney and pick holes in each other's arguments. After a few minutes, everyone votes by pointing at the person they think is the Chameleon.

The player with the most votes* must now turn over their card. If it's a Code Card, you've accused the wrong player and the Chameleon has escaped. Idiots! If it's a Chameleon Card, then you've successfully cornered the Chameleon... but it's not over yet. The Chameleon can still take a guess at the secret word. If they get it right, they escape.

The Chameleon for that round is now the dealer for the next. First switch decks, mix the **Green Chameleon Card** and matching set of Code Cards up and deal them out. It's time to track down that elusive Chameleon once again.

CUSTOM CARD

Feel like mixing it up? Grab the super-size Topic Card and dry-wipe pen to create your own topics.

*If two players receive an equal number of votes, the dealer for that round gets the deciding vote.