

Troppi giocatori (o troppo pochi)?

3 GIOCATORI

Facile: il Camaleonte, se beccato, ha una possibilità in più di indovinare la parola segreta.

7 O 8 GIOCATORI

Un altro semplice cambiamento delle regole: una volta che tutti hanno pronunciato la loro parola, il mazziere gira la Carta Tema a faccia in giù per complicare la vita al Camaleonte, che dovrà affidarsi alla sua memoria visiva.

PUNTEGGIO (opzionale)

Se vuoi decidere una volta per tutte chi è il miglior giocatore, dovrai tenere il punteggio. Ecco una semplice guida:

Se il camaleonte riesce a fuggire senza farsi scoprire:

Il camaleonte ottiene 2 punti.

Tutti gli altri non ottengono alcun punto.

Se il camaleonte viene beccato (ma indovina la parola segreta):

Il camaleonte ottiene 1 punto.

Tutti gli altri non ottengono alcun punto.

Se il camaleonte viene beccato e non indovina la parola segreta:

Il camaleonte non ottiene alcun punto.

Tutti gli altri ottengono 2 punti.

Il primo giocatore ad ottenere

5 punti sarà il vincitore!



LE REGOLE

YouTube

Come giocare a The Chameleon



SCOPO DEL GIOCO

Beccare il Camaleonte senza far capire la **parola segreta**. Se sei il Camaleonte, allora la tua missione è quella di mescolarti agli altri giocatori, evitare di essere scoperto e indovinare la **parola segreta**.

PREPARAZIONE

Trova 4-6 amici. Mescola la **Carta Camaleonte** Blu nel corrispondente mazzo di **Carte Codice** e dai una carta ad ogni giocatore. Se sei il Camaleonte, resta calmo, mimetizzati e non farti beccare.



CHE LA CACCIA ABBA INIZIO ...

Il mazziere gira una **Carta Tema** in modo che tutti i giocatori possano vederla, poi lancia i dadi giallo e blu. Tutti i giocatori (tranne il Camaleonte) utilizzano il risultato del lancio per trovare le coordinate della **parola segreta** nella loro **Carta Codice**, e di conseguenza all'interno della tabella della **Carta Tema**. Nel frattempo, il Camaleonte deve cercare di stare al gioco. Dato che non ha una **Carta Codice**, non può conoscere la parola segreta... per ora.

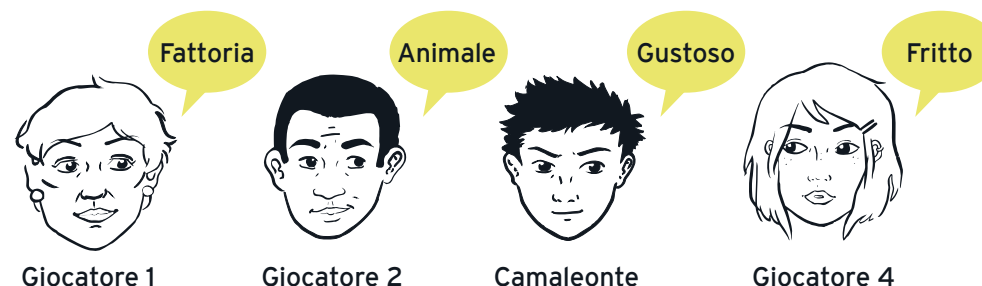
ESEMPIO

La **Carta Tema** è Cibo. Il mazziere ha ottenuto 3 con il dado giallo e 6 con il dado blu.

Sulla tua **Carta Codice** questa combinazione punta ad A4. A4 sulla **Carta Tema** punta alla parola segreta di questo turno - **Pollo**.

A partire dal mazziere, ogni giocatore (compreso il Camaleonte) pronuncia una parola - **una soltanto!** - che abbia a che fare con "Pollo". Prendetevi del tempo per pensare alla vostra parola. Quando tutti sono pronti, ciascun giocatore pronuncia la propria parola senza interruzioni e/o esitazioni in ordine orario. Se qualcuno pronuncia la vostra parola prima di voi, potete comunque ripeterla. Scegli la parola accuratamente! Se è troppo scontata, il Camaleonte potrebbe indovinare più facilmente la **parola segreta**. Se è troppo criptica, gli altri potrebbero pensare che tu sia il Camaleonte.

Ecco come potrebbe svolgersi un turno di gioco. Ricorda, la parola segreta è "Pollo".



SMASCHERARE IL CAMALEONTE

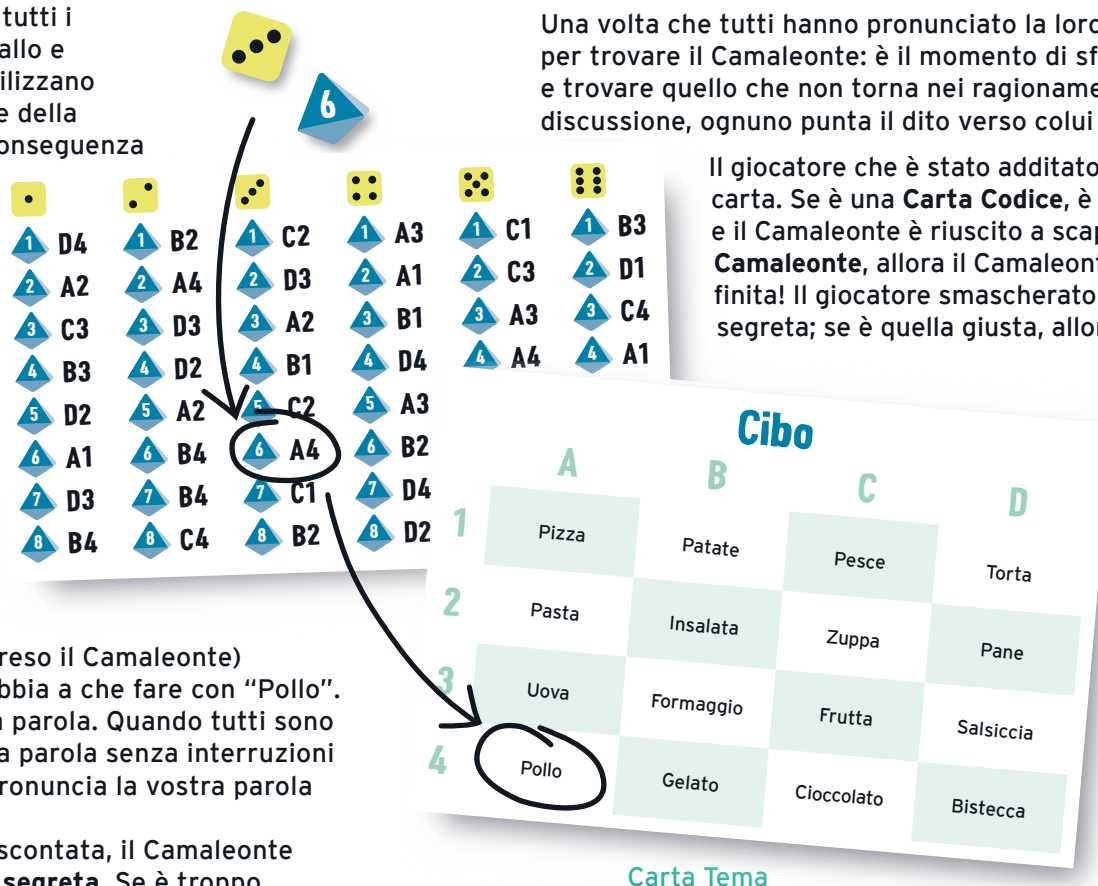
Una volta che tutti hanno pronunciato la loro parola, comincia il dibattito per trovare il Camaleonte: è il momento di sfoderare le tue doti da avvocato e trovare quello che non torna nei ragionamenti altrui. Alla fine dell'accusa discussione, ognuno punta il dito verso colui che crede essere il Camaleonte.

Il giocatore che è stato additato più volte* deve girare la propria carta. Se è una **Carta Codice**, è stata accusata la persona sbagliata e il Camaleonte è riuscito a scappare. Babbei! Se è la **Carta Camaleonte**, allora il Camaleonte è in trappola... ma non è ancora finita! Il giocatore smascherato può tentare di indovinare la parola segreta; se è quella giusta, allora la fuga riesce.

Il giocatore che all'ultimo turno aveva la **Carta Camaleonte**, diventa il mazziere per il prossimo: prende la **Carta Camaleonte Verde**, la mescola con le Carte Codice corrispondenti e le distribuisce ai giocatori. È ora di tornare sulle tracce dello sfuggente Camaleonte!

LA TUA CARTA

Vuoi dare un tocco personale al gioco? Prendi la **Carta Tema** gigante e utilizza il pennarello incluso nella confezione per creare il tuo tema. Puoi cancellarlo a fine partita!



Carta Tema

*Se due giocatori ricevono lo stesso numero di voti, il mazziere decide lo spareggio.