

## BUT DU JEU

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

## MISE EN PLACE

Rassemblez 3 à 8 joueurs. Prenez la **carte Caméléon bleue** et ajoutez des **cartes Code bleues** jusqu'à avoir une carte par joueur. Désignez un joueur qui mélange bien ces cartes et en distribue une, face cachée, à chaque joueur. Chacun regarde sa carte. **L'un d'entre vous découvre qu'il est le Caméléon** ! Un conseil pour lui : reste impassible ;)

## LA CHASSE COMMENCE

Placez une **carte Thème**, face ouverte, au centre du jeu, et lancez les dés jaune et bleu ! Les deux nombres sur les dés mènent à un **code secret identique** sur toutes les cartes que les joueurs ont en main, sauf celle du Caméléon...

Ce code sert à **repérer le Mot secret** sur la carte Thème située au centre du jeu. 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.

## 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 permet de repérer le Mot secret du tour : Saucisse.

En commençant par le joueur qui a distribué les cartes, chaque joueur (Caméléon inclus) doit dire à tour de rôle un mot relié au mot Saucisse. Prenez quelques secondes pour penser à votre mot et annoncez-le ! Puis, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre fait de même. Attention, aucune discussion n'est permise entre les joueurs.

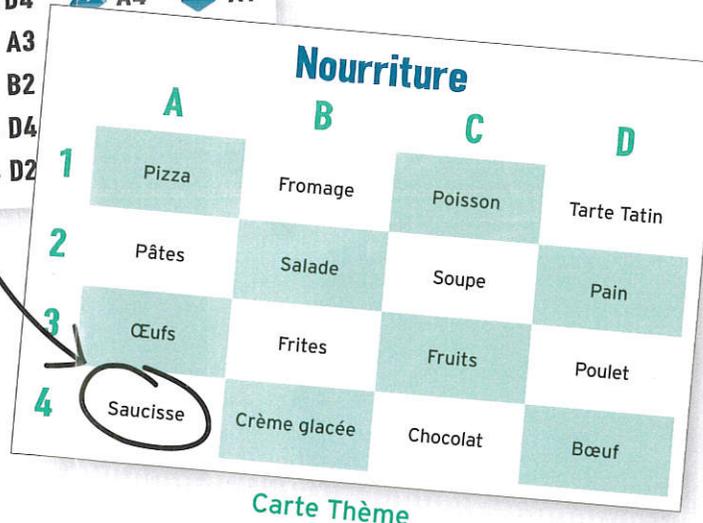
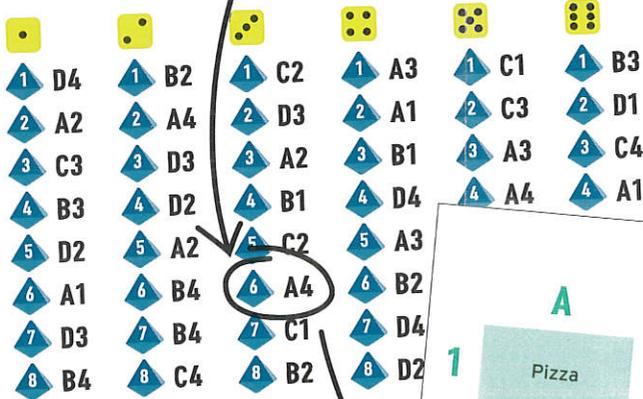
Choisissez bien votre mot ! S'il est trop évident, le Caméléon pourrait rapidement repérer le Mot secret et se camoufler plus facilement. Mais, s'il est trop vague, les autres vont vous prendre pour le Caméléon !

TU ES LE  
CAMÉLÉON

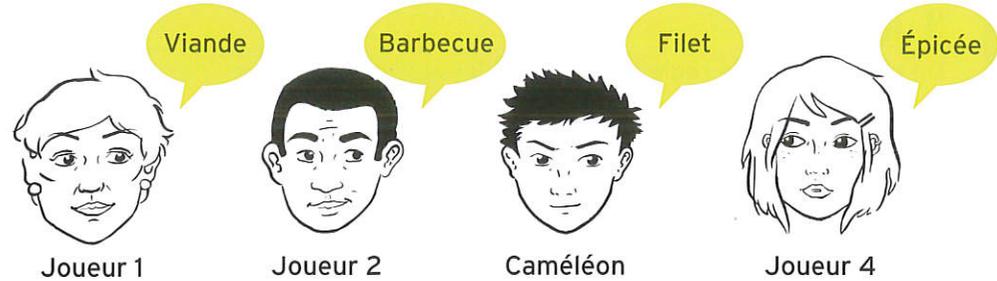
Carte Caméléon



Carte Code



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



## ATTRAPER LE CAMÉLÉON

Quand tous les joueurs ont dit leur mot, **vous pouvez débattre** de l'identité du Caméléon. Essayez de trouver les failles dans les arguments des autres ! Après quelques échanges, **chaque joueur vote**, en même temps, en pointant du doigt la personne qui, selon lui, est le Caméléon.

Le joueur qui a reçu le plus de votes\* doit alors révéler sa carte :  
- si c'est une **carte Code**, vous avez accusé le mauvais joueur, donc le Caméléon s'est échappé ! Il a gagné et **vous avez perdu**.  
- si c'est le **Caméléon**, bien joué ! Mais, ce n'est pas encore gagné... Le Caméléon peut maintenant tenter de deviner le Mot secret. S'il trouve le bon mot, il s'échappe, sinon, **vous avez gagné** !

Le Caméléon devient le joueur qui distribue les cartes du tour suivant, en utilisant cette fois **les cartes vertes**.

Retournez ainsi à la chasse au Caméléon autant de fois que vous le voulez !

## CARTE VIERGE

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

\*en cas d'égalité, le joueur qui a distribué les cartes du tour choisit l'un des joueurs désignés.

## PLUS OU MOINS DE JOUEURS ?

### 3 JOUEURS

Un changement de règle tout simple : lorsque le Caméléon est découvert, il a **deux tentatives** pour trouver le Mot secret.

### 7 OU 8 JOUEURS

Un autre changement tout simple : lorsque tout le monde a dit son mot, **retournez 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 trouver 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 marque 2 points.  
Tous les autres marquent 0 point.

Si le Caméléon **est découvert, mais trouve le Mot secret** :

Le Caméléon marque 1 point.  
Tous les autres marquent 0 point.

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

Le Caméléon marque 0 point.  
Tous les autres marquent 2 points.

Le premier joueur à **5 points** gagne la partie !



You Tube

Comment jouer au : Caméléon ?

