



A son tour, chaque joueur doit être capable de nourrir le Caméléon.. Sinon, il perd !

**Mise en place :**

- Mélangez les 25 jetons nourriture face« bestiole » visible de façon à former un carré de 5x5 au centre de la table.



- Le 1er Joueur prend le jeton Caméléon et le place face visible, en face de la rangée (ligne ou colonne) de son choix.

exemple de mise en place

**Comment jouer :**

Chaque joueur, lors de son tour, DOIT:

**1- Nourrir le Caméléon :**

Dans la rangée faisant face au Caméléon, il choisit un type de nourriture (bestioles de même couleur). Le Caméléon dévore TOUS les jetons de ce type présents dans la rangée. Ces jetons sont retournés sur leur autre face)

**2- Déplacer le Caméléon :**

Le Caméléon doit maintenant être déplacé, dans le sens des aiguilles d'une montre, d'un nombre de rangées égal au nombre de jetons qu'il vient de manger !

Le premier joueur qui débute son tour en face d'une rangée vide ne peut pas nourrir le Caméléon.. Il perd donc la partie !!

Bruno Cathala : <http://www.brunocathala.com/>  
Camille Chaussy : <http://www.camille-chaussy.com/>

Le jeton indique la valeur 2 et est devant mon adversaire. Je pense que je vais gagner mais ce n'est pas encore si évident. Je propose d'augmenter l'enjeu. Si mon adversaire accepte, je prends le jeton devant moi en indiquant la valeur 3 (ce qui signifie que celui qui remportera la manche marquera 3 points). Mais s'il refuse, je remporte immédiatement la manche et score 2 points !

**Exemple:**

Si l'adversaire accepte, l'enjeu est augmenté de 1, et le joueur prend le jeton devant lui, en le pivotant pour indiquer la valeur de ce nouvel enjeu. Si l'adversaire refuse, il perd la manche, et celui qui a proposé d'augmenter le challenge remporte un nombre de points égal à la valeur indiquée avant qu'il ne propose cette augmentation.

**2 joueurs + jeton de mise:**

L'objectif est d'être le 1er joueur à atteindre 5 points de victoire. Au début de chaque manche, le jeton de mise est positionné entre les deux joueurs, sur la valeur 1 (ce qui signifie qu'à ce moment, l'enjeu de la victoire est de 1 point).



Le jeton de mise est placé au centre de la table et devant son adversaire, un joueur peut maintenant proposer à son adversaire d'augmenter le challenge.

**Variantes :**

Si l'adversaire refuse, il perd la manche, et celui qui a proposé d'augmenter le challenge remporte un nombre de points égal à la valeur indiquée avant qu'il ne propose cette augmentation.

**Exemple :**

Le caméléon choisit de se nourrir d'araignées bien appétissantes...

