

LE CAMELEON



EDITIONS CAID

34, rue Camille Pelletan - 92300 Levallois Perret

REGLE DU JEU

BUT DU JEU

Le Caméléon est un jeu stratégique, basé sur les couleurs. Il se joue à deux.

Chaque joueur doit s'efforcer d'éliminer les pions de l'adversaire en réalisant des associations de couleurs.

PRESENTATION

- 1 plateau quadrillé et, pour chaque joueur:
- 12 pions de couleurs primaires: 4 bleus, 4 rouges, 4 jaunes.
- 18 pions de couleurs complémentaires: 6 violet, 6 oranges, 6 verts.
- 5 caméléons noirs.
- 1 charte de couleurs.

MISE EN PLACE

Chacun des joueurs dispose ses 12 pions de couleurs primaires (4 bleus, 4 rouges, 4 jaunes) sur le plateau quadrillé, comme indiqué sur la figure n° 1.

Le joueur possédant les pions ronds les dispose sur les cases blanches; le joueur possédant les pions carrés les dispose sur les cases noires.

Les 18 pions de couleurs complémentaires et les 5 caméléons de chaque joueur restent en réserve dans chaque bac.

DISPOSITION DES PIONS SUR LE PLATEAU QUADRILLE

cases de réserve pour les pions ronds

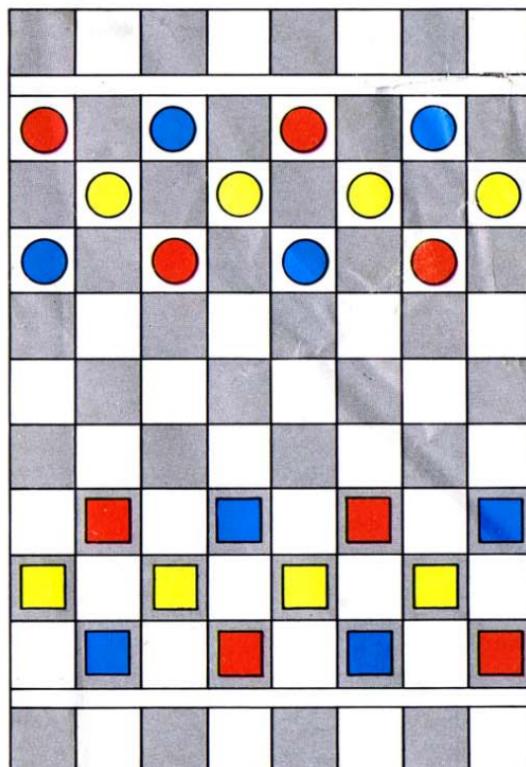


figure n° 1.

DEPLACEMENT DES PIONS

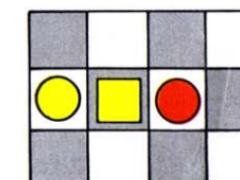
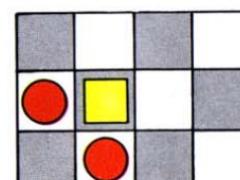
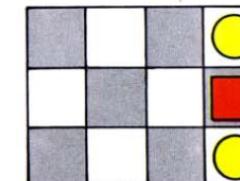
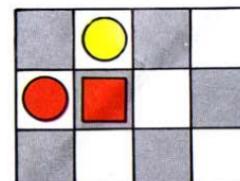
A chaque fois qu'il joue, le joueur avance ou recule, en diagonale, et d'une seule case à la fois, un de ses pions.

COMMENT ELIMINER UN PION DE COULEUR PRIMAIRE ET OBTENIR UN PION DE COULEUR COMPLEMENTAIRE?

En placant sur deux cases voisines de celle du pion adverse deux de ses propres pions.

L'association de trois pions ainsi obtenue doit toujours comporter deux pions de même couleur et un pion de couleur différente.

Exemples:



Dans ces quatre exemples, le pion carré est éliminé par les deux pions ronds, et retiré du jeu.

Le joueur possédant les pions ronds obtient dans les quatre cas un pion de couleur complémentaire - orange - qu'il place sur l'une de ces cases blanches de réserve (voir figure n° 1).

Le nombre des cases de réserve est limité à quatre.

Si elles sont toutes occupées par des pions de couleurs complémentaires, vous ne pouvez plus prendre de pions adverses jusqu'à ce que vous ayez dégagé une de ces cases.

Tout pion ayant quitté sa case de réserve ne peut en aucun cas y retourner.

Les pions adverses ne peuvent pas pénétrer sur les cases de réserve.

POSSIBILITE D'ASSOCIATION DE COULEURS PRIMAIRES

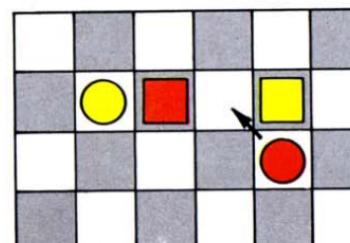
- Bleu et rouge = violet
- Rouge et jaune = orange
- Jaune et bleu = vert

voir chartes

CAS PARTICULIER: PRIORITE DU JOUEUR ATTAQUANT

Le pion qui attaque, même s'il se met dans une position telle qu'il pourrait être éliminé au tour suivant par des pions adverses, à l'avantage du coup.

Exemple:



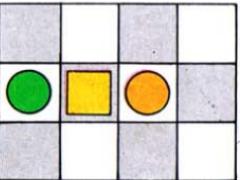
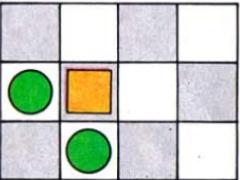
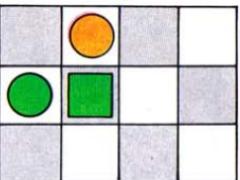
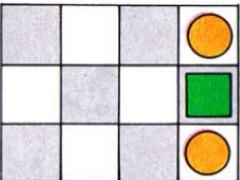
Dans cet exemple, le joueur possédant les pions ronds joue son pion rouge, et bien qu'il le place entre deux pions carrés rouge et jaune, comme il a priorité, il élimine le pion carré rouge.

COMMENT ELIMINER UN PION DE COULEUR COMPLEMENTAIRE DE L'ADVERSAIRE ET OBTENIR UN CAMÉLÉON?

En placant sur deux cases voisines de celle du pion de couleur complémentaire adverse deux de ses propres pions de couleurs complémentaires.

L'association de trois pions ainsi obtenue doit toujours comporter deux pions de même couleur complémentaire et un pion d'une couleur complémentaire différente.

Exemples:



Dans ces quatre exemples, le pion carré est éliminé par les deux pions ronds, et retiré du jeu. Le joueur possédant les pions ronds obtient dans les quatre cas un Caméléon - un pion noir - qu'il place sur l'une de ses quatre cases blanches de réserve.

POSSIBILITE D'ASSOCIATION DE COULEURS COMPLEMENTAIRES

- Violet et vert = Caméléon
 - Orange et violet = Caméléon
 - Vert et orange = Caméléon
- } voir chartes

LE CAMÉLÉON

Le Caméléon se déplace en diagonale comme les autres pions, mais il peut à volonté franchir **en un seul coup** autant de cases qu'il le désire si aucun pion ne se trouve sur sa route.

Si un joueur attaque un pion adverse avec un de ses pions et avec un de ses caméléon, son caméléon prend la couleur de son pion.

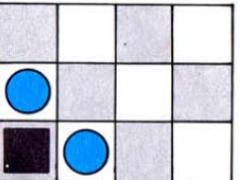
IMPORTANT:

Tout pion éliminé avec l'aide d'un caméléon est systématiquement retiré du jeu, et n'est pas remplacé.

COMMENT PRENDRE UN CAMÉLÉON?

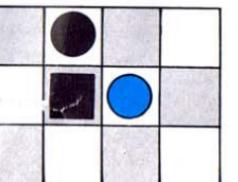
- En placant sur deux cases voisines de celle qu'occupe le caméléon adverse deux pions de même couleur.

Exemple:



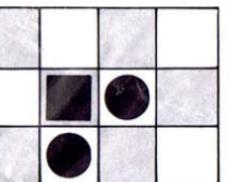
- En placant sur deux cases voisines de celle qu'occupe le caméléon adverse un pion et un caméléon.

Exemple:



- En placant sur deux cases voisines de celle qu'occupe le caméléon adverse deux caméléons.

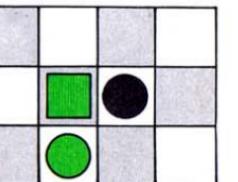
Exemple:



CAS D'IMPOSSIBILITE

Il ne peut y avoir d'élimination lorsqu'un caméléon et un pion ayant la même couleurs que le pion adverse se trouvent placés sur deux cases voisines de ce dernier. En effet, dans ce cas, le caméléon prenant la couleur de son pion, les trois pions de l'association sont alors de même couleur et rendent toute élimination impossible.

Exemple:



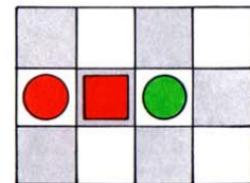
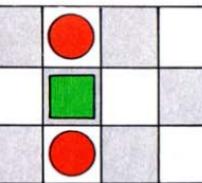
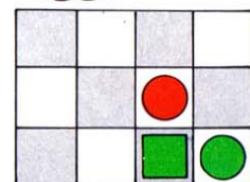
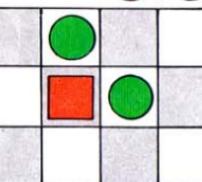
UTILISATION DE DEUX CAMÉLÉONS

Deux caméléons appartenant au même joueur ont la possibilité de prendre n'importe quel pion adverse, y compris un caméléon.

COMMENT ELIMINER DEFINITIVEMENT UN PION DE COULEUR PRIMAIRE OU UN PION DE COULEUR COMPLEMENTAIRE DE L'ADVERSAIRE SANS L'AIDE D'UN CAMÉLÉON?

En réalisant l'une des 9 dernières associations indiquée sur la charte des couleurs.

Exemple:



Dans ces quatre cas, le pion carré est définitivement retiré du jeu.

FIN DE PARTIE

Le joueur vainqueur est celui qui a éliminé tous les pions adverses.

Dans le cas où trois caméléons restent sur le jeu, c'est celui qui en possède deux qui est vainqueur.

Dans le cas où deux caméléons restent sur le jeu, la partie est nulle.