

Recommençons, mais cette fois avec une autre position de départ.



1. Matthieu décide cette fois de placer le caméléon sous la troisième colonne, et décide de manger la scarabée, il déplace le caméléon d'1 rangée.



2. Il mange ensuite la fourmi, et avance à nouveau d'1 rangée.



3. Puis, il mange les 2 chenilles et déplace le caméléon de 2 rangées.



4. C'est gagné ! Il ne reste plus que les 2 mouches, et tous les insectes auront été mangés !

## Fin du jeu

Chaque défi résolu avec succès est une victoire, vous pouvez en réaliser autant que vous le souhaitez, en prenant le temps que vous désirez !



## Variante pour 2 joueurs

### But du jeu

Soyez le premier à remporter 3 cartes en bloquant votre adversaire.

### Mise en Place

Tirez une carte au hasard dans le paquet et disposez les jetons insectes sur la table comme indiqué sur celle-ci. Désignez un premier joueur.

### Déroulement du jeu

Le premier joueur place le caméléon où il le souhaite, face à l'une des rangées d'insectes (le fait de placer le caméléon constitue le premier coup de cette manche).

Puis chaque joueur, en commençant par le second, retourne les insectes et déplace le caméléon en suivant les règles de la version Défis Solo.

Le premier joueur qui ne parvient pas à nourrir le caméléon à son tour de jeu, alors qu'il reste encore des insectes visibles ailleurs, perd la manche. Son adversaire gagne cette carte qu'il conserve près de lui. Le perdant débute une nouvelle manche en posant le caméléon.

Dans le cas où tous les insectes ont été mangés, la manche est nulle, personne ne gagne.

## Fin du jeu

Le premier joueur à avoir remporté 3 cartes remporte la partie

© 2019 Blue Orange Editions. Kameleo et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Fabriqué en Chine. Développé en France.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



*Un caméléon tourne autour d'un groupe d'insectes, c'est l'heure du dîner et il n'est pas question de loucher un seul insecte! Aidez-le à les attraper tous sans exception et à se régaler !*

## Matériel de jeu

- 60 cartes Défi
- 16 jetons Insectes (4 de chaque type)
- 1 jeton Caméléon

## Défis solos

### But du jeu

Parvenez à résoudre les défis en aidant le caméléon à manger TOUS les insectes.

### Mise en Place

- Prenez l'une des cartes Défi en choisissant la difficulté que vous souhaitez. Vous pouvez également jouer les cartes dans l'ordre, en commençant par la numéro un et ainsi de suite.



- Placez la carte choisie devant vous face Défi visible et ne la retournez pas ! Vous risqueriez de vous gâcher le défi en voyant une partie de la solution.
- Posez les jetons insectes devant vous de la même façon que sur la carte, et conservez le caméléon à portée de main. Vous êtes prêt à jouer.

### Déroulement du jeu

Le caméléon doit réussir à manger TOUS les insectes, mais il ne peut manger que ceux qui se trouvent face à lui. Il faut donc placer le caméléon judicieusement pour parvenir à remplir le Défi. Posez le caméléon en face de la rangée ou de la colonne de votre choix.

Puis :

1. Choisissez une couleur.
2. Retournez TOUS les insectes de cette couleur dans la rangée en face du caméléon.
3. Avancez le caméléon en sens horaire d'autant de rang que d'insectes mangés.



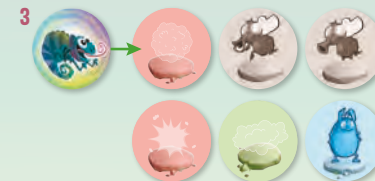
**Exemple :** le joueur choisit de manger les fourmis (1), il retourne les deux fourmis (2), puis avance le caméléon de 2 rangées (3).

Si le caméléon se retrouve ainsi en face d'une rangée vide mais qu'il reste encore des insectes visibles ailleurs, la partie est perdue. Retournez tous les jetons sur leur face insecte et retentez votre chance.

### Exemple de résolution d'un défi :



2. Il mange ensuite les 2 chenilles, et avance de 2 rangées.



3. Puis, il mange les 2 mouches et se déplace encore une fois de 2.



4. C'est perdu ! Le caméléon ne peut plus rien manger alors qu'il reste un scarabée à manger !