

# HABA

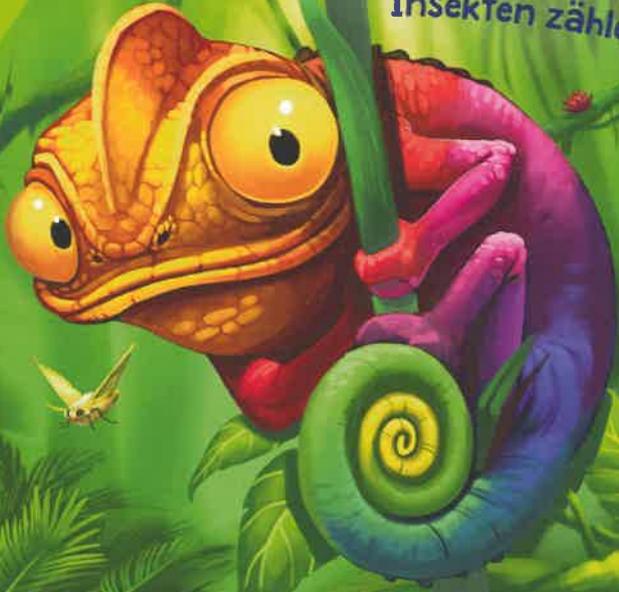
Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu  
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Cami Chameleon  
Camileon  
Cami Kameleon  
Cami Camaleón  
Cami camaleonte

# CAMI CHAMÄLEON

Blätter wählen –  
Insekten zählen



# CAMILÉON

Dégustez les insectes cachés !

Un jeu de collecte et de mémoire pour 2 à 4 amis des caméléons à partir de 6 ans.

**Auteur :** Florian Racky · **Illustration :** Falk "Zapf" Holzapfel · **Rédaction :** Lea Berger

**Durée du jeu :** 10-15 minutes

Camiléon et sa joyeuse bande de copains s'amuse comme des fous dans la jungle. Comme ils ont faim, ils retournent les feuilles mortes pour trouver des insectes.

Réussirez-vous à nourrir convenablement votre caméléon avec un nombre précis d'insectes ? Parcourez la jungle en mémorisant l'emplacement de nombreux insectes. **Le but du jeu est de donner le plus d'insectes à manger à son caméléon !**



## Contenu du jeu

- 40 tuiles « jungle »
- 4 caméléons en bois
- 4 tuiles « caméléon »
- 1 tuile « Camilleon »
- 1 dé vert (= nombre d'insectes)
- 1 dé blanc (= déplacement)



## Avant de jouer pour la première fois

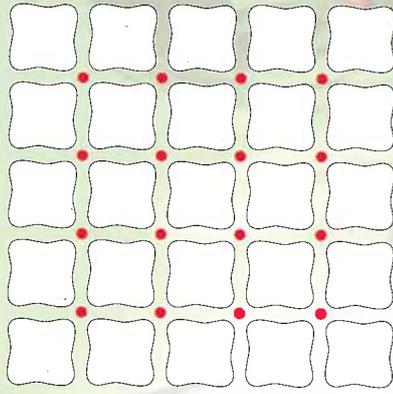
Détachez délicatement toutes les tuiles « jungle » de leur cadre prédécoupé. Jetez les morceaux de carton portant le symbole  en respectant les consignes de tri sélectif.

## Préparation du jeu

Choisissez chacun un caméléon et la tuile « caméléon » correspondante. Posez-les devant vous. Mélangez les tuiles « jungle » et placez-les, faces cachées, en formant un carré de 5 x 5 cartes. Laissez suffisamment de place entre les tuiles « jungle » pour faire avancer vos caméléons. Placez les 15 tuiles « jungle » restantes à côté du carré, faces cachées, pour former la pioche. Posez la tuile « Camilleon » à côté.

À présent, placez votre caméléon au croisement de votre choix (= au milieu de quatre tuiles « jungle »). Il y a 16 croisements au total dans le carré (marqués en rouge sur l'illustration).

Vos caméléons se déplacent sur les sentiers qui mènent aux croisements.



## Déroulement du jeu

Celui qui arrive à tirer sa langue le plus loin, comme un caméléon, commence. Pendant ton tour, tu exécutes deux actions : **Approche** et **chasse aux insectes**.

### Approche

Lance les deux dés. Le dé blanc indique la distance que ton caméléon doit parcourir. Avance ton caméléon du nombre de croisements correspondant. Pendant ton tour, tu ne peux pas passer plusieurs fois par un même croisement. Mais tu peux prendre la direction de ton choix à chaque croisement.

Remarque : plusieurs caméléons peuvent se trouver au même croisement en même temps.

### Chasse aux insectes

Tu pars ensuite chasser les insectes. Le dé vert « insectes » indique le nombre d'insectes que tu **dois** capturer. Retourne une des quatre tuiles « jungle » qui se trouvent autour de ton caméléon jusqu'à ce qu'un des cas suivants se présente :

- Tu vois **exactement** le même nombre d'insectes que sur le dé « insectes » :  
**Miam, délicieux !** Prends toutes les tuiles « jungle » que tu as retournées et pose-les retournées faces cachées près de ta tuile « caméléon ». Pioche de nouvelles tuiles « jungle » faces cachées sans les regarder et place-les dans les emplacements du carré que tu as libérés.
- Tu vois **plus** d'insectes que sur le dé « insectes » :  
**Oups, tu as eu les yeux plus gros que le ventre.** Ton tour s'arrête aussitôt. Retourne à nouveau toutes les tuiles « jungle » que tu as regardées.
- Tu as retourné **les quatre** tuiles « jungle » qui entourent ton caméléon, et pourtant, il y a toujours moins d'insectes que ce qu'indique le dé « insectes » : **d'ommage, les insectes étaient trop bien cachés cette fois-ci.** Retourne à nouveau toutes les tuiles « jungle » que tu as regardées.

Ton tour est maintenant terminé et c'est au tour du joueur à ta gauche.

Conseil : essayez tous de bien mémoriser l'emplacement des insectes que vous avez vus.



### Exemple :

Alice a lancé les dés : le dé blanc (= déplacement) indique **3**, et le dé vert (= insectes) un **5**. Elle avance son caméléon orange de deux croisements.

Ensuite, elle tente de retrouver **cinq** insectes. Elle retourne d'abord une tuile « jungle » avec **un** papillon de nuit. Elle retourne donc une autre tuile « jungle ». On y voit **cinq** cloportes. Cela fait maintenant **six** insectes au total. Il y a un insecte **en trop**.

Alice retourne ces deux tuiles « jungle ». Si elle avait retourné la tuile « jungle » avec les **cinq** cloportes en premier, elle aurait pu la prendre et la placer à côté de sa tuile « caméléon ».



### Fin de la partie

Le jeu s'achève dès que la pioche est épuisée.

Comptez les insectes présents sur les tuiles « jungle » récupérées. Celui qui a capturé le plus grand nombre d'insectes remporte la partie. En récompense, tu peux prendre la tuile « Camiléon » ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



## Variante pour experts

La partie se déroule comme décrit plus haut, à l'exception du changement suivant : dans cette variante, chaque caméléon a un **insecte préféré** : le caméléon bleu préfère attraper les moustiques bleus, le caméléon jaune a une préférence pour les papillons de nuit jaunes, le caméléon orange trouve les sauterelles orange plus à son goût et le caméléon rose aime tout particulièrement les cloportes roses !



Pendant la partie, essayez d'attraper un maximum d'insectes préférés de votre caméléon.

**En effet, lors du calcul final, vos insectes préférés vous rapportent le double de points !** Celui qui a le plus de points remporte la partie. En récompense, tu peux prendre la tuile « Caméléon » ! En cas d'égalité parmi les joueurs, celui qui a capturé le plus grand nombre d'insectes l'emporte.

---

*Chers enfants, chers parents,  
Vous pouvez demander si la pièce de jeu que vous avez perdue est  
encore disponible sur [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) dans la rubrique Pièces détachées.*