

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Chameleon™

THE GAME WITH
THE MAGIC BLOCKS



Chameleon

Chameleon est un jeu de mémorisation intelligent, spectaculaire et novateur pour tous à partir de 5 ans. Ce jeu est bien plus qu'un simple jeu de mémorisation. Il développe l'esprit de déduction, la mémoire, la réflexion et l'aptitude tactique.

Chameleon est un jeu conçu pour 2 à 6 personnes.

Contenu

Ce coffret contient :
24 blocs colorés
4 supports de base
1 mode d'emploi

Le Jeu Chameleon

Mise en place des blocs. (figure 1)

Placer un bloc quelconque dans le support. Poser ensuite un autre bloc dessus. Veiller à bien emboîter les blocs les uns sur les autres à la verticale ! Le bloc inférieur change automatiquement de couleur. Si leur couleur diffère, la pose est incorrecte. (figure 2)

Si les deux blocs présentent la même couleur, la pose est bonne. (figure 3)

Le jeu compte 24 blocs

- 5 blocs rouges avec comme couleurs secrètes : vert, jaune, bleu, gris, joker
- 5 blocs bleus avec comme couleurs secrètes : vert, jaune, rouge, joker, gris
- 5 blocs jaunes avec comme couleurs secrètes : vert, bleu, rouge, joker, gris
- 5 blocs verts avec comme couleurs secrètes : bleu, rouge, jaune, joker, gris
- 4 blocs gris avec comme couleurs secrètes : rouge, vert, jaune, bleu



4a



4b



5a



5b



6a



6b



7

Chaque bloc est unique. Cela signifie que la couleur rouge, par exemple, ne peut se changer qu'une fois en vert. Les blocs rouges suivants ne pourront donc que devenir gris, bleu ou jaune. Si le joker apparaît, la pose est toujours bonne (seul les blocs gris n'ont pas de joker). (figure 4a)

La couleur d'origine est indiquée sur la tranche du bloc inférieur. (figure 4b)

Prudent avec les blocs
(figure 5a and 5b)

Règles du jeu Chameleon Stones

- A tour de rôle, chaque joueur choisit un bloc jusqu'à ce qu'il ne reste plus de blocs sur la table.
- Placer ensuite les quatre supports sur la table.
- A tour de rôle, chaque joueur place un bloc (les quatre premiers blocs sont donc placés dans les supports). Ensuite, le joueur dont c'est le tour, emboîte un bloc sur l'un des blocs déjà placés sur les supports. Si la couleur du bloc qu'il place correspond à la couleur secrète qui apparaît sur le bloc du dessous, la pose est bonne et le nouveau bloc peut être laissé. Ce joueur peut une nouvelle fois jouer.
- Par contre, si une mise en place est incorrecte (couleurs ne correspondant pas), toute la pile doit être démontée (séparer tous les blocs)* et le dernier bloc qui a été placé doit être posé sur le support.

** Une exception toutefois, si la couleur grise apparaît, la pile reste montée et seul le bloc dernièrement placé doit être retiré. En cas de mise en place incorrecte, le tour passe au joueur suivant. Les joueurs sont tenus de ne pas conserver une pile constituée de plus de 10 blocs.*

Les couleurs ne correspondent pas, remet le dernier bloc sur le support de base. (figure 6a and 6b)

Le vainqueur

Le vainqueur du jeu Chameleon Stones est le joueur qui le premier parvient à placer tous ses blocs.

Tactiques

Différentes tactiques peuvent être utilisées pour jouer à Chameleon Stones.

Quelques conseils !

Il est possible de déduire les combinaisons de couleurs d'ores et déjà jouées sur une pile, mais aussi celles des piles que le joueur reprend. Il suffit de poser la pile reprise et de déduire les combinaisons de couleurs d'ores et déjà jouées. Le joueur sait alors que tous ces blocs correspondent les uns aux autres. (figure 7)

Poser les blocs de manière à déduire les combinaisons de couleurs impossibles (même si la pile est déposée par un joueur adverse).

Le moment que la pile est constituée de trois ou plus de trois blocs, un joueur peut prendre deux ou plus de deux blocs et les mettre (dans le même ordre) sur une autre pile.

Avertissement : ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans (petits composants).

Chameleon est un produit de Recent Toys International, B.P. 17229, 1001 JE Amsterdam, Pays-Bas. Pour de plus amples renseignements: visitez www.recenttoys.com

© 2003-2006 Copyright Recent Toys International
Inventeur: Guido Lap

Fabriqué en Chine