

HABA

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



Cami Chameleon
Camiléon
Cami Kameleon
Cami Camaleón
Cami camaleonte

CAMI CHAMÄLEON

Blätter wählen –
Insekten zählen



ZABE

CAMI CHAMÄLEON

Blätter wählen – Insekten zählen

Ein Spiel für 2-4 Chamäleon-Fans ab 6 Jahren.

Autor: Florian Racky · **Illustration:** Falk "Zapf" Holzapfel · **Redaktion:** Lea Berger

Spieldauer: 10-15 Minuten

Cami Chamäleon und die anderen bunten Chamäleons tummeln sich im Dschungel. Im tiefen Blätterdickicht gehen sie auf Insektenjagd: bei kleinem Hunger reichen schon ein paar Insekten, bei großem Hunger dürfen es aber auch gerne etwas mehr sein.

Schafft ihr es, euer Chamäleon mit genau so vielen Insekten zu füttern, wie es zum Sattwerden braucht? Bewegt euch durch den Dschungel und merkt euch gut, wo sich wie viele Insekten verstecken. **Ziel des Spiels ist es, bis zum Ende die meisten Insekten zu sammeln!**

Spielinhalt

- 40 Dschungel-Plättchen
- 4 Chamäleons aus Holz
- 4 Chamäleon-Plättchen
- 1 Cami-Chamäleon-Plättchen
- 1 grüner Beute-Würfel
- 1 weißer Lauf-Würfel
- 1 Spielanleitung



Vor dem ersten Spiel

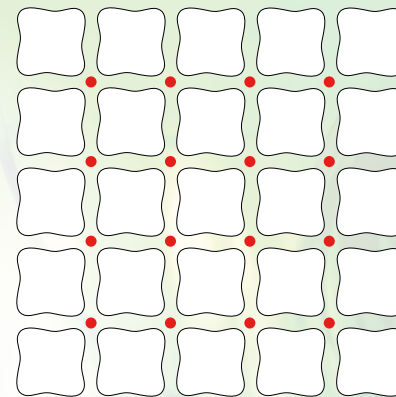
Drückt alle Dschungel-Plättchen vorsichtig aus der Stanztafel aus. Entsorgt die mit dem -Symbol markierten Pappteile fachgerecht.

Vorbereitung

Ihr sucht euch ein Chamäleon aus und stellt es vor euch ab. Außerdem nehmt ihr das passende Chamäleon-Plättchen zu euch. Anschließend mischt ihr die Dschungel-Plättchen und legt sie verdeckt in ein 5x5 Raster aus. Lasst zwischen den Dschungel-Plättchen genügend Abstand, damit eure Chamäleons dazwischen passen. Die übrigen 15 Dschungel-Plättchen legt ihr verdeckt als Nachziehstapel neben das Raster. Daneben legt ihr das Cami-Chamäleon-Plättchen.

Stellt nun euer Chamäleon auf eine beliebige Kreuzung. Eine Kreuzung liegt immer in der Mitte von vier Dschungel-Plättchen. Insgesamt gibt es 16 Kreuzungen im Raster (hier rot markiert).

Eure Chamäleons bewegen sich auf den Wegen zwischen den Kreuzungen.



Spielablauf

Wer die Zunge am weitesten herausstrecken kann, beginnt. Bist du an der Reihe? Dann besteht dein Zug aus zwei Aktionen: **Anpirschen** und **Insektenjagd**

Anpirschen

Wirf beide Würfel. Der weiße Lauf-Würfel zeigt an, wie weit du dein Chamäleon bewegen musst. Ziehe nun dein Chamäleon entsprechend viele Kreuzungen vor. Innerhalb deines Zuges darfst du keine Kreuzung mehrfach betreten. An Kreuzungen darfst du aber in eine beliebige Richtung abbiegen.

Hinweis: Es dürfen mehrere Chamäleons auf einer Kreuzung stehen.



Insektenjagd

Anschließend gehst du auf Insektenjagd. Der grüne Beute-Würfel zeigt an, wie viele Insekten du fangen **musst**. Drehe eins der vier Dschungel-Plättchen um, an denen dein Chamäleon steht.

Auf deiner Jagd deckst du so viele angrenzende Dschungel-Plättchen auf, bis einer der folgenden Fälle eintritt:

- Du siehst **genauso** viele Insekten, wie es dir der Beute-Würfel vorgibt:
Mmh, schmeckt das gut! Lege alle aufgedeckten Dschungel-Plättchen verdeckt zu deinem Chamäleon-Plättchen. Fülle alle entstandenen Lücken im Raster mit neuen verdeckten Dschungel-Plättchen auf, ohne sie anzugucken.
- Du siehst **mehr** Insekten, als es der Beute-Würfel vorgibt:
Ups, da war der Hunger wohl zu groß. Dein Zug endet sofort. Drehe alle aufgedeckten Dschungel-Plättchen wieder um.
- Du hast **alle vier** an dein Chamäleon angrenzenden Dschungel-Plättchen aufgedeckt **und** es sind immer noch weniger Insekten, als der Beute-Würfel vorgibt:
Schade, dieses Mal haben sich die Insekten wohl zu gut versteckt. Drehe alle aufgedeckten Dschungel-Plättchen wieder um.

Dein Zug ist jetzt beendet und die Person links von dir ist dran.

Tipp: Versucht euch alle gut zu merken, welche Insekten ihr wo gesehen habt.



Beispiel:

Ella hat mit dem weißen Lauf-Würfel eine  und mit dem Beute-Würfel eine  gewürfelt. Sie bewegt ihr Chamäleon um zwei Kreuzungen weiter.

Anschließend versucht sie, genau **fünf** Insekten aufzudecken. Zuerst deckt sie ein Dschungel-Plättchen mit **einer** Motte auf. Sie dreht daher ein weiteres Dschungel-Plättchen um. Auf diesem sind **fünf** Asseln zu sehen. Insgesamt sind es jetzt also **sechs** Insekten. Das ist ein Insekt **zu viel**.

Ella dreht beide Dschungel-Plättchen wieder um. Hätte sie das Dschungel-Plättchen mit den **fünf** Asseln zuerst aufgedeckt, dann hätte sie dieses Dschungel-Plättchen nehmen und neben ihr Chamäleon-Plättchen legen dürfen.



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ihr die Lücken im Raster nicht mehr auffüllen könnt, weil der Nachziehstapel leer ist.

Zählt jetzt jeweils die Insekten auf euren Dschungel-Plättchen. Wer die meisten Insekten gefangen hat, gewinnt. Als Belohnung bekommst du das Cami-Chamäleon-Plättchen. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Profi-Variante

Das Spiel läuft genauso ab wie oben beschrieben, **mit folgender Änderung:**

In dieser Variante hat jedes Chamäleon ein **Lieblingsinsekt**: Das blaue Chamäleon fängt am liebsten blaue Moskitos; das gelbe Chamäleon bevorzugt gelbe Motten; das orange Chamäleon findet orange Heuschrecken am besten und für das pinke Chamäleon sind pinke Asseln der größte Gaumenschmauß!



Achtet während des Spiels darauf, möglichst viele eurer Lieblingsinsekten zu sammeln. **Denn bei der Schlusswertung zählen eure Lieblingsinsekten doppelt!** Wer die meisten Insekten gefangen hat, gewinnt. Als Belohnung bekommst du das Cami-Chamäleon-Plättchen. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Personen diejenige, die am meisten Lieblingsinsekten gefangen hat.

*Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.*

CAMI CHAMELEON

choose leaves and count bugs

A game for 2 to 4 chameleon fans ages 6 years and older.

Game Designer: Florian Racky · **Illustrator:** Falk "Zapf" Holzapfel · **Game Developer:** Lea Berger

Playtime: 10-15 minutes

Cami Chameleon and the other colorful chameleons are buzzing around the jungle. They're looking for bugs in the thicket of leaves. A few bugs are enough for a small snack, but if they're hungry then they need a few more.

Can you feed your chameleon with as many bugs as it needs to be full? Move through the jungle and remember where how many bugs are hiding. **The aim of the game is to collect the most insects by the end!**





Contents

- 40 jungle tiles
- 4 wooden chameleons
- 4 chameleon tiles
- 1 Cami Chameleon tile
- 1 green bug die
- 1 white move die



Before the First Game

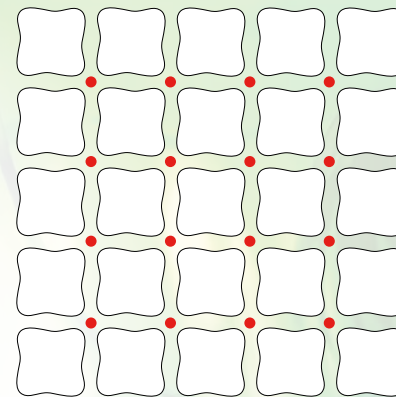
Carefully press all the jungle tiles out of the board. Properly dispose of the cardboard parts marked with the  symbol.

Preparation

Each choose a chameleon and place it in front of you. Also take the matching chameleon tile. Then shuffle the jungle tiles and place them face-down in a 5x5 grid. Leave enough space between the jungle tiles that your chameleons fit in between them. Place the remaining 15 jungle tiles face-down as a draw pile next to the grid. Place the Cami Chameleon tile next to it.

Now place your chameleon on an intersection of your choice. An intersection is always in the middle of four jungle tiles. There are a total of 16 intersections in the grid (marked in red here).

Your chameleons move along the paths between the intersections.



How to Play

The player who can stick their tongue out the furthest starts. Is it your turn? Then your turn consists of two actions: **Stalking** and **bug hunting**

Stalking

Roll both dice. The white move die shows how far you need to move your chameleon. Move your chameleon forward by the appropriate number of intersections. Within your turn, you may not pass any intersection more than once. However, at intersections you may turn in any direction.

Note: There may be multiple chameleons at an intersection.



Bug hunting

Then it's time to hunt for bugs. The green bug die shows how many bugs you **need** to catch. Turn over one of the four jungle tiles that your chameleon is standing next to.

On your hunt, turn over as many adjoining jungle tiles as necessary until one of the following situations occurs:

- You see **the exact number** of bugs as shown on the bug die:
Mmm, delicious! Place all the uncovered jungle tiles face-down next to your chameleon tile. Fill all the gaps in the grid with new face-down jungle tiles without looking at them.
- You see **more** bugs than shown on the bug die:
Oops, your eyes were bigger than your stomach. Your turn ends immediately. Turn all the uncovered jungle tiles back over.
- You have turned over **all four** jungle tiles next to your chameleon and there are still fewer insects than the bug die specifies:
What a pity, this time the bugs have hidden themselves away too well. Turn all the uncovered jungle tiles back over.

Your turn is now over and the person to your left takes their turn.

Tip: Try to remember which bugs you saw where.



Example:

Ella rolled a  with the move die and a **5** with the bug die. She moves her chameleon forward two intersections.

She then tries to uncover exactly **five** bugs. First, she turns over a jungle tile with **one** moth. She turns over another jungle tile. There are **five** woodlice on this. So there are now a total of **six** bugs. That's one insect **too many**.

Ella turns both jungle tiles back over. If she had turned over the jungle tile with the **five** woodlice first, she could have taken this jungle tile and placed it next to her chameleon tile.



End of the Game

The game ends immediately when you can no longer fill the gaps in the grid because the draw pile is empty.

Now count the bugs on your jungle tiles. The player who caught the most bugs wins. As a reward, they get the Cami Chameleon tile. In the event of a tie, you share the victory.

Advanced Variant

The game is played in the same way as described above, **with the following change:**
In this variant, each chameleon has a **favorite bug**. The blue chameleon likes catching blue mosquitoes, the yellow chameleon prefers yellow moths, the orange chameleon thinks orange grasshoppers are best, and for the pink chameleon nothing beats pink woodlice!



During the game, try to collect as many of your chameleon's favorite bugs as possible.

Your chameleon's favorite bugs count for double the points in the final scoring!

The player who caught the most bugs wins. As a reward, they get the Cami Chameleon tile.

In the event of a tie, the player who caught more of their chameleon's favorite bugs wins.

*Dear Children and Parents,
At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part
of a toy or game can still be delivered.*

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 « Camiléon »
- 1 dé vert (= nombre d'insectes)
- 1 dé blanc (= déplacement)



Avant de jouer pour la première fois

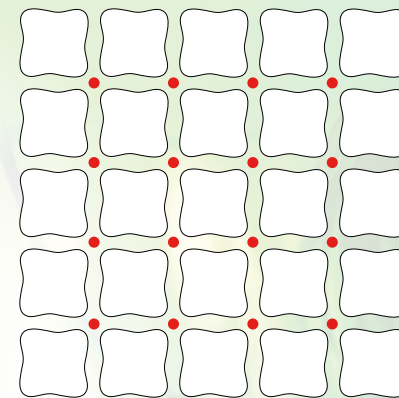
Détachez délicatement toutes les tuiles « jungle » de leur cadre prédécoupé. Jetez les morceaux de carton portant le symbole en respectant les consignes de tri sélectif.

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 « Camiléon » 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 » : **dommage, 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 2, 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 « Caméléon » ! 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 « Camiléon » ! 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 dans la rubrique Pièces détachées.*

CAMI KAMELEON

Bladeren kiezen, insecten tellen

Een spel voor 2-4 kameleonfans vanaf 6 jaar.

Auteur: Florian Racky · **Illustraties:** Falk "Zapf" Holzapfel · **Redactie:** Lea Berger

Spelduur: 10-15 minuten

Cami Kameleon en de andere kleurrijke kameleons ravotten en stoeien in de jungle. In het diepe struikgewas gaan ze op zoek naar insecten: voor een snack zijn een paar insecten al voldoende, maar bij grote honger willen ze graag wat meer.

Lukt het jullie om je kameleon te voeden met precies zoveel insecten als nodig is om verzadigd te raken? Baan je een weg door de jungle en onthoud goed hoeveel insecten zich waar verbergen.

Het doel van het spel is om aan het eind de meeste insecten te hebben verzameld!



Spelinhoud

- 40 junglekaartjes
- 4 houten kameleons
- 4 kameleonkaartjes
- 1 Cami Kameleon-kaartje
- 1 groene prooidobbelsteen
- 1 witte loopdobbelsteen



Vóór het eerste spel

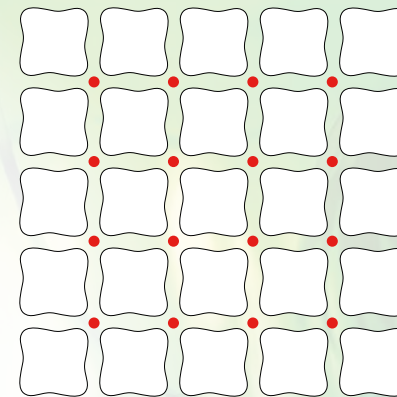
Druk alle junglekaartjes voorzichtig uit het stansbord. Gooi de kartonnen onderdelen met het symbool van een afvalbak op de juiste wijze weg.

Vorbereiding

Jullie zoeken een kameleon uit en zetten die voor je neer. Daarnaast nemen jullie het bijpassende kameleonkaartje. Schud de junglekaartjes en leg ze met de afbeelding naar beneden in een raster van 5 x 5. Laat tussen de junglekaartjes voldoende afstand zodat de kameleons ertussen passen. De overige 15 junglekaartjes leggen jullie met de afbeelding naar beneden als afneemstapel naast het raster. Daarnaast leggen jullie het Cami Kameleon-kaartje.

Zet nu jullie kameleon op een willekeurig kruispunt. Een kruispunt ligt altijd in het midden van vier junglekaartjes. In totaal zijn er 16 kruispunten in het raster (hier rood gemarkeerd).

Jullie kameleons bewegen op de wegen tussen de kruispunten.



Spelverloop

Wie zijn tong het verst kan uitsteken, begint. Ben jij aan de beurt?
Je beurt bestaat uit twee acties: **besluipen** en **insectenjacht**.

Besluipen

Gooi beide dobbelstenen. De witte loopdobbelsteen geeft aan hoe ver je je kameleon moet bewegen. Zet je kameleon net zoveel kruispunten verder als je hebt gegooid. In je beurt mag je een kruispunt niet meerdere keren betreden. Op de kruispunten mag je wel zelf beslissen welke richting je uit gaat.

Opmerking: er mogen meerdere kameleons op één kruispunt staan.

Insectenjacht

Daarna ga je op insectenjacht. De groene prooidobbelsteen geeft aan hoeveel insecten je **moet** vangen. Draai één van de vier junglekaartjes om waar je kameleon staat.

Op je jacht draai je net zoveel aangrenzende junglekaartjes om tot een van de volgende gevallen zich voordoet:

- Op het kaartje staan **precies** zoveel insecten als je hebt gegooid met de prooidobbelsteen: **Mmm, dat smaakt lekker!** Leg alle omgedraaide junglekaartjes met de afbeelding naar beneden bij je kameleonkaartje. Vul de openingen in het raster op met nieuwe, omgekeerde junglekaartjes, zonder ze te bekijken.
- Op het kaartje staan **meer** insecten dan je hebt gegooid met de prooidobbelsteen: **Oeps, je ogen waren groter dan je maag.** Je beurt is direct voorbij. Draai alle omgedraaide junglekaartjes weer om.
- Je hebt **alle vier** de junglekaartjes naast je kameleon omgedraaid **en** er zijn nog steeds minder insecten dan je hebt gegooid met de prooidobbelsteen? **Jammer, dit keer hebben de insecten zich te goed verstopt.** Draai alle omgedraaide junglekaartjes weer om.

Je beurt is nu voorbij en de persoon links van jou is aan de beurt.

Tip: Probeer allemaal goed te onthouden welke insecten jullie waar gezien hebben.



Voorbeeld:

Ella heeft met de witte loepdobbelsteen een  gegooid en met de prooidobbelsteen een **5**. Ze zet haar kameleon twee kruispunten verder.

Vervolgens probeert ze precies **vijf** insecten te zoeken. Eerst draait ze een junglekaartje met **één** mot om. Ze draait daarom nog een junglekaartje om. Hierop staan **vijf** pissebedden. In totaal zijn er nu dus **zes** insecten. Dat is één insect **te veel**.

Ella draait beide junglekaartjes weer om. Als ze het junglekaartje met de **vijf** pissebedden als eerste had omgedraaid, had ze dit junglekaartje genomen en naast haar kameleonkaartje mogen leggen.



Speleinde

Het spel is meteen afgelopen als je de lege plekken in het raster niet meer kunt opvullen, omdat de afneemstapel op is.

Tel nu de insecten op jullie junglekaartjes. Wie de meeste insecten heeft gevangen, wint het spel. Als beloning krijg je het Cami Kameleon-kaartje. Bij een gelijke stand delen jullie de overwinning.

Professionele variant

Het spel verloopt zoals hierboven beschreven, maar in deze variant heeft elke kameleon een **lievelingsinsect**: de blauwe kameleon vangt het liefst blauwe muggen, de gele kameleon geeft de voorkeur aan gele motten, de oranje kameleon vindt oranje sprinkhanen het lekkerst en de roze kameleon is dol op roze pissebedden!



Zorg ervoor dat je tijdens het spel zoveel mogelijk van je favoriete insecten verzamelt. **Immers bij het eindklassement tellen je favoriete insecten dubbel!** Wie de meeste insecten heeft gevangen, wint het spel. Als beloning krijg je het Cami Kameleon-kaartje. Bij gelijkspel wint degene die de meeste van zijn favoriete insecten heeft gevangen.

*Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte
delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.*

CAMI CAMALEÓN

Escoger hojas y contar insectos

Un juego para 2-4 amantes de los camaleones a partir de 6 años.

Autor: Florian Racky · **Ilustración:** Falk "Zapf" Holzapfel · **Redacción:** Lea Berger

Duración de la partida: 10-15 minutos

Cami el Camaleón y el resto de coloridos camaleones correatan por la jungla. Están buscando insectos entre las espesas hojas de la maleza. Con unos pocos bastará para un rápido tentempié, pero si tienen mucha hambre van a necesitar unos cuantos más.

¿Conseguiréis alimentar a vuestro camaleón con el número exacto de insectos necesarios para saciarle? Avanzad por la jungla y memorizad bien dónde se esconden los insectos y cuántos hay.
El objetivo del juego es reunir al final el mayor número de insectos.





Contenido del juego

- 40 fichas de jungla
- 4 camaleones de madera
- 4 fichas de camaleón
- 1 ficha de Cami el Camaleón
- 1 dado verde para las presas
- 1 dado blanco para avanzar



Antes de jugar por primera vez

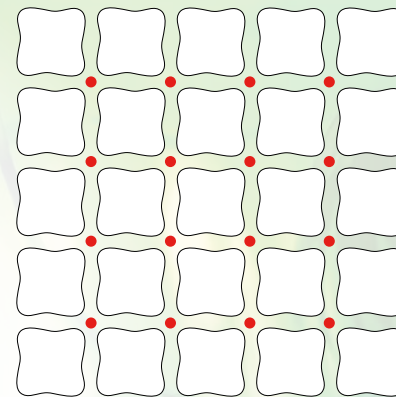
Extraed con cuidado todas las fichas de jungla de la superficie perforada. Desechad las piezas de cartón marcadas con el símbolo  de forma adecuada.

Preparación del juego

Elegid un camaleón y colocadlo delante vuestro. Coged también la ficha de camaleón correspondiente. A continuación, mezclad las fichas de jungla y colocadlas boca abajo formando una cuadrícula de 5 x 5. Dejad espacio suficiente entre las fichas de jungla para que quepan vuestros camaleones. Colocad el resto de las 15 fichas de jungla boca abajo en una pila para robar junto a la cuadrícula. A su lado, colocad la ficha de Cami el Camaleón.

Ahora poned vuestro camaleón en el cruce que preferáis. Hay siempre un cruce en medio de cuatro fichas de jungla. En total hay 16 cruces en la cuadrícula (marcados aquí en rojo).

Vuestros camaleones se mueven por los caminos entre los cruces.



Desarrollo del juego

Empieza quien pueda sacar más la lengua que el resto. ¿Te toca a ti?
En ese caso, tu turno consta de dos acciones: **acercarse sigilosamente** y **cazar insectos**.

Acercarse sigilosamente

Tira los dos dados. El dado blanco indica el número de cruces que debe avanzar tu camaleón. Así que mueve tu camaleón hacia adelante el número correspondiente de cruces. Dentro de tu turno no puedes pisar ningún cruce más de una vez. Sin embargo, en los cruces puedes girar en cualquier dirección.

Nota: puede haber varios camaleones en un mismo cruce.



Cazar insectos

A continuación, vas a la caza de insectos. El dado verde para las presas muestra cuántos insectos **debes** atrapar. Dale la vuelta a una de las cuatro fichas de jungla en las que se encuentra tu camaleón.

En tu caza, destapas tantas fichas de jungla de las cuatro adyacentes a tu camaleón como quieras hasta que se produzca una de las siguientes situaciones:

- Ves **tantos** insectos como te indica el dado para las presas:
¡Mmm, qué rico! Coloca todas las fichas de jungla destapadas boca abajo junto a tu ficha de camaleón. Rellena todos los huecos creados en la cuadrícula con nuevas fichas de jungla boca abajo sin mirarlas.
- Ves **más** insectos de los que indica el dado para las presas:
Vaya, había demasiada hambre. Tu turno ha terminado. Dale la vuelta de nuevo a todas las fichas de jungla destapadas.
- Has destapado **las cuatro** fichas de jungla adyacentes a tu camaleón y sigue habiendo menos insectos de los que indica el dado para las presas. **Lo sentimos, esta vez los insectos se han escondido demasiado bien.** Dale la vuelta de nuevo a todas las fichas de jungla destapadas.

Tu turno ha terminado y le toca a la persona a tu izquierda.

Nota: intentad recordar bien qué insectos habéis visto y dónde.



Ejemplo:

Elia ha sacado un con el dado blanco para avanzar y un con el dado verde para las presas. Mueve su camaleón dos cruces más adelante.

A continuación, intenta descubrir exactamente **cinco** insectos. En primer lugar, destapa una ficha de jungla con **una** polilla. Por lo tanto, da la vuelta a otra ficha de jungla. En ella se pueden ver **cinco** cochinillas. En total, ahora hay **seis** insectos. Es decir, hay un insecto **de más**.

Elia da la vuelta de nuevo a las dos fichas de jungla.

Si hubiera destapado primero la ficha de jungla con las **cinco** cochinillas, habría cogido esta ficha de jungla y la habría podido colocar junto a su ficha de camaleón.



Finalización del juego

La partida terminará cuando ya no podáis rellenar los huecos de la cuadrícula porque la pila para robar esté vacía.

Contad ahora los insectos de vuestras fichas de jungla. Gana quien haya capturado más insectos. Como recompensa, recibirás la ficha de Cami el Camaleón. En caso de empate, compartiréis la victoria.

Variente para profesionales

El juego se desarrolla tal y como se ha descrito anteriormente, **con el siguiente cambio:** en esta variante, cada camaleón tiene su **insecto favorito**. Al camaleón azul se le da mejor atrapar mosquitos azules; el camaleón amarillo prefiere las polillas amarillas; el camaleón naranja siente predilección por los saltamontes naranjas y, para el camaleón rosa, las cochinillas rosas son el mayor placer para el paladar.



Durante el juego, asegúrate de acumular el mayor número posible de tus insectos favoritos. **¡Porque en el recuento final vuestros insectos favoritos cuentan doble!** Gana quien haya capturado más insectos. Como recompensa, recibirás la ficha de Cami el Camaleón. En caso de empate, ganará quien que haya capturado más insectos de sus favoritos.

Queridas familias:

en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.

CAMI CAMALEONTE

scegli le foglie e conta gli insetti

Un gioco per 2-4 amanti dei camaleonti a partire da 6 anni.

Autore: Florian Racky · **Illustrazioni:** Falk "Zapf" Holzapfel · **Testo:** Lea Berger

Durata del gioco: 10-15 minuti

Cami camaleonte e gli altri camaleonti colorati scorrazzano all'interno della giungla. Sono alla ricerca degli insetti nascosti nel fitto fogliame: per chi ha poca fame ne bastano un paio, per i più affamati invece ce ne vuole una bella manciata.

Riuscite a trovare il numero di insetti necessario a saziare il vostro camaleonte? Addentratevi nel cuore della giungla e tenete bene a mente quanti insetti si nascondono in ciascun luogo.

Lo scopo del gioco è ritrovarsi alla fine con il maggior numero di insetti!



Dotazione del gioco

- 40 tessere della giungla
- 4 camaleonti in legno
- 4 tessere camaleonte
- 1 tessera Cami camaleonte
- 1 dado verde delle prede
- 1 dado bianco del percorso



Prima di giocare per la prima volta

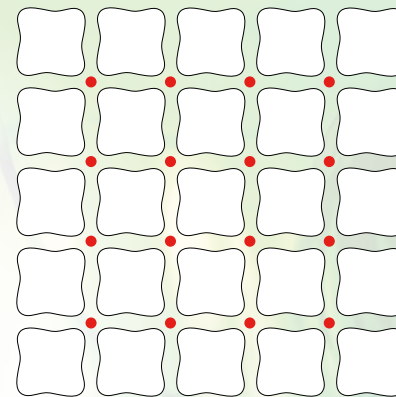
Staccate con cura tutte le tessere della giungla dalla tavola punzonata. Smaltite i pezzi di cartone contrassegnati con il simbolo del cestino negli appositi contenitori.

Preparazione

Scegliete un camaleonte e mettetelo davanti a voi. Prendete anche la corrispondente tessera camaleonte. Mescolate poi le tessere della giungla e formate con esse una griglia coperta da 5x5 tessere. Lasciate spazio sufficiente tra una tessera e l'altra per consentire il passaggio dei camaleonti. Con le 15 tessere della giungla rimaste formate un mazzo di pesca coperto, che sistemate vicino alla griglia. Posizionate lì accanto la tessera di Cami il camaleonte.

Mettete il vostro camaleonte su un incrocio a piacere. Per incrocio si intende sempre il punto in cui convergono quattro tessere della giungla. La griglia include in tutto 16 incroci (qui evidenziati in rosso).

I camaleonti si muovono lungo i sentieri tra gli incroci.



Svolgimento del gioco

Inizia chi riesce a spingere più lontano la lingua. Tocca a te?

Il tuo turno si svolge in due fasi: **inseguimento** e **caccia agli insetti**.

Inseguimento

Lancia entrambi i dadi. Il dado bianco del percorso ti mostra fino a che punto puoi spingerti con il tuo camaleonte. Fallo dunque avanzare del numero di incroci corrispondente. Durante il tuo turno non puoi passare più di una volta sullo stesso incrocio, ma, una volta raggiunto uno, puoi scegliere liberamente in che direzione proseguire.

Nota: su un incrocio possono stazionare più camaleonti contemporaneamente.



Caccia agli insetti

Ora puoi dare inizio alla caccia agli insetti. Il dado verde delle prede indica quanti insetti **devi** catturare. Gira una delle quattro tessere della giungla su cui si trova il tuo camaleonte.

Durante la caccia scopri le tessere della giungla adiacenti fino a quando non si verifica uno dei seguenti casi:

- Trovi **tanti** insetti quanti sono i punti indicati sul dado delle prede:
Mmm, che delizia! Prendi tutte le tessere della giungla che hai girato e mettile, coperte, accanto alla tua tessera camaleonte. Riempi tutti gli spazi vuoti rimasti nella griglia con altre tessere della giungla coperte, senza sbirciare.
- Vedi **più** insetti di quelli usciti sul dado delle prede:
Oops, qui forse c'era troppa fame. Il tuo turno di gioco finisce qui. Gira di nuovo tutte le tessere della giungla scoperte.
- Hai scoperto **tutte e quattro** le tessere della giungla poste accanto al tuo camaleonte, **ma** te ne mancano ancora per arrivare al numero uscito sul dado delle prede: **peccato, questa volta gli insetti hanno scelto davvero un nascondiglio introvabile.** Gira di nuovo tutte le tessere della giungla scoperte.

Il tuo turno è finito e ora tocca al giocatore alla tua sinistra.

Consiglio: cercate di ricordare bene tutti quali insetti avete visto e dove.



Esempio:

Ella ha ottenuto un con il dado bianco del percorso e un **5** sul dado delle prede. Fa avanzare il suo camaleonte di due incroci.



Quindi cerca di scoprire esattamente **cinque** insetti. Per prima cosa scopre una tessera della giungla con **una** falena. Gira poi un'altra tessera della giungla, dove trova **cinque** porcellini di terra. Complessivamente ha scoperto **sei** insetti, quindi uno di **troppo**.

Ella gira di nuovo entrambe le tessere della giungla. Se avesse scoperto per prima la tessera della giungla con i **cinque** porcellini di terra, avrebbe potuto prenderla e metterla accanto alla sua tessera camaleonte.



Fine del gioco

Il gioco finisce subito quando avete esaurito il mazzo di pesca e non riuscite più a riempire gli spazi vuoti sulla griglia.

Contate ora gli insetti raffigurati sulle vostre tessere della giungla. Vince chi ha catturato il maggior numero di insetti. Ricevi in premio la tessera di Cami camaleonte. In caso di parità, venite proclamati vincitori a pari merito.



Variante per esperti

Le regole rimangono invariate rispetto al gioco di base, **fatto salvo per quanto segue:** in questa variante ogni camaleonte ha un **insetto preferito**. Il camaleonte blu ama le zanzare blu; il camaleonte giallo preferisce le falene gialle; il camaleonte arancione va matto per le cavallette arancioni e il camaleonte rosa considera i porcellini di terra rosa una vera prelibatezza!



Durante il gioco cercate di raccogliere il maggior numero possibile dei vostri insetti preferiti. **Nel conteggio finale infatti i vostri insetti preferiti valgono doppio!** Vince chi ha catturato il maggior numero di insetti. Ricevi in premio la tessera di Cami camaleonte. In caso di parità, vince chi tra i giocatori in questione ha catturato il maggior numero di insetti preferiti.

*Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi
se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.*

HABA



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

Art. Nr.: 307140
1/23



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.