

Précision des cartes RÈGLES



Lors d'un pli, dès qu'un **2^{ème} CAMÉLÉON** est joué, les deux **CAMÉLÉONS** sont **immédiatement DÉFAUSSÉS**.

Ces cartes ne sont pas prises en compte lors de la résolution du pli, et ne sont pas récupérées en fin de pli.

Si une troisième carte Caméléon est jouée par la suite lors du même pli, elle reste en place (à moins qu'une quatrième carte Caméléon ne soit jouée).

Dans le cas où toutes les cartes du pli sont défaussées, le premier joueur de ce pli commence le pli suivant.

MATÉRIEL

11 cartes Animaux (11 **Caméléons**, numérotés de 0+ à 10+)

4 cartes Règle
(2 blanches et 2 noires)

Pour (encore) plus d'informations sur les cartes Règles :



MOUSTACHE CAMÉLÉONS

Cette première extension vient ajouter encore plus de chaos (et de poils) à vos parties ! Elle introduit les **Caméléons**, une toute nouvelle famille d'animaux capables de s'adapter à la couleur demandée. Pour accompagner ces petits nouveaux, **4 nouvelles cartes Règle** (2 Blanches et 2 Noires) font leur apparition dans la boîte, prêtes à bousculer vos stratégies et à créer des retournements de situation mémorables au fil des manches.



Ce pictogramme & vous permet d'identifier facilement les cartes provenant de cette extension.

MISE EN PLACE

- 1 Ajoutez les 11 cartes **Caméléon** et les 4 cartes **Règle** à leurs paquets respectifs, puis procédez à la mise en place comme dans le jeu de base.
- 2 Lors de la distribution des cartes Animaux, distribuez à chaque personne **2 cartes de plus** que ce qui est indiqué sur l'**aide de jeu**.

Par exemple, si vous jouez à 4 joueurs, distribuez 12 cartes par personne.

LES CAMÉLÉONS

Les **Caméléons** sont une cinquième famille d'animaux, qui ont la particularité d'adopter la couleur de la première carte du pli.

À votre tour, si vous avez des **Caméléons** en main, vous avez la possibilité de jouer un **Caméléon**, que vous ayez en main la couleur demandée ou non. Le **Caméléon** joué sera toujours considéré comme étant de la même couleur que la première carte du pli.



Exemple : La première carte du pli est la carte hamster 2. Votre seule carte verte est la carte hamster 5 (valant tout de même 3 étoiles). Vous jouez la carte **caméléon multicolore 8+** à la place, pour éviter le risque d'offrir 3 étoiles à l'équipe adverse. Cependant, le joueur suivant n'a pas de carte hamster et, bien qu'il ait des cartes **caméléons**, il décide de jouer sa carte **morse 4**. C'est la carte **morse 4** qui remporte le pli, votre carte **caméléon multicolore 8+** étant considérée comme étant de la même force que les cartes hamsters.

REMARQUES :

- Si la ou les premières cartes du pli sont des **Caméléons**, c'est la première autre famille jouée qui sera prise en compte pour déterminer la couleur demandée ainsi que la couleur des **Caméléons**. Si il n'y a que des **Caméléons**, il n'y a pas de couleur demandée.
- Les valeurs des **Caméléons** vont de 0+ à 10+. Le symbole «+» signifie qu'en cas d'égalité c'est le **Caméléon** qui l'emporte.
- À la fin de la manche, lors du décompte des étoiles, les valeurs des cartes **Caméléon** fonctionnent avec toutes les cartes **Règle** liées à des valeurs (malgré la présence du symbole «+»).
Exemple : si la Règle «Chaque carte 1 vous rapporte 3 étoiles» est présente, la carte **caméléon 1+** rapporte effectivement 3 étoiles supplémentaires.
- À la fin de la manche, lors du décompte des étoiles, les cartes **Caméléon** sont considérées comme n'appartenant à aucune couleur.
Exemple : si la Règle «Chaque carte Rose vous rapporte 1 étoile supplémentaire» est présente, les **Caméléons** ne rapportent pas d'étoiles supplémentaires.