

PUNTEGGIO (opzionale)

Se volete dimostrare una volta per tutte chi è il miglior giocatore in circolazione, dovete tenere conto dei punti. Ecco una semplice guida al punteggio:

Se il Camaleonte fugge senza essere scoperto:

Il Camaleonte ottiene 2 punti. Tutti gli altri ottengono 0 punti.

Se il Camaleonte viene catturato (ma indovina la parola segreta): Il Camaleonte ottiene 1 punto. Tutti gli altri ottengono 0 punti.

Se il Camaleonte viene catturato (e non indovina la parola segreta): Il Camaleonte ottiene 0 punti. Tutti gli altri ottengono 2 punti.

Il primo giocatore (o giocatori) a totalizzare 5 punti vince.

CONTENUTO:

10 carte argomento (a due lati)
8 carte camaleonte/codice
1 dado a 8 facce
1 dado a 6 facce
1 regolamento

Edizione Italiana

Traduzione: Elisabetta Colombo
Revisione: Chiara Turchi, Vittoria Vincenzi
Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



UNITEVI AL POTATO CLUB
Giochi gratuiti. Offerte esclusive.



bigpotato.com
@bigpotatogames

©2023 Rikki Tahta, La Mame Games. Prodotto sotto licenza. Progettato, fabbricato e pubblicato da Big Potato Ltd, 63 Gee Street, Londra, EC1V 3RS (Regno Unito), Big Potato Games EU GmbH, Winterhuder Weg 29, 7 Stock, 22085, Amburgo, Germania (EU) e Big Potato USA Inc, 211 E 43rd Street, Suite 1402, New York, NY 10017 (USA). Conservare la scatola per futuro riferimento.
AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento. Questo gioco non è adatto a Pinocchio. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina.



You Tube

come giocare al camaleonte



12+ | 3-8
età | giocatori



OBIETTIVO

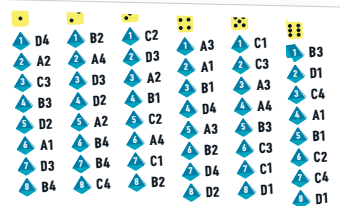
Smascherare il Camaleonte senza rivelare la parola segreta. Se siete il Camaleonte, la vostra missione consiste nel confondervi, evitare di essere scoperti e decifrare la parola segreta.

PREPARAZIONE

Formate un gruppo di 3-8 giocatori. Componete un mazzo inserendo la carta Camaleonte e un numero di carte Codice in modo che ogni giocatore ne abbia una. Mescolate questo mazzo poi distribuite 1 carta a faccia in giù a ogni giocatore. Ora uno di voi è il Camaleonte. State tranquilli, mimetizzatevi e non fatevi scoprire.



Carta Camaleonte



Carta Codice

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Scegliete una carta Argomento e collocatela sul tavolo in modo che tutti possano vederla. Ora tirate i dadi. I due numeri sui dadi indicheranno a tutti i giocatori (tranne il Camaleonte) una coordinata segreta sulla loro carta Codice. Utilizzate questa coordinata per individuare la parola segreta sulla carta Argomento.

ESEMPIO DI ROUND

La carta Argomento è "Nazioni".

I risultati ottenuti al tiro dei dadi sono 3 e 6. Sulla carta Codice questo tiro corrisponde alla coordinata A4. Trovate la coordinata A4 sulla carta Argomento per individuare la parola segreta per il round: Irlanda.

Prendetevi qualche istante per pensare alla vostra parola. Quando tutti i giocatori sono pronti, ogni giocatore, in senso orario, dice la propria parola senza esitazione o interruzioni. Il Camaleonte si inventa qualcosa e spera di mimetizzarsi.

Se un altro giocatore pronuncia la stessa parola che stavate per dire voi, potete ripeterla, ma potrebbe destare sospetti. Pensate a una parola di riserva da utilizzare.

Scegliete la vostra parola con saggezza. Se fosse troppo ovvia, il Camaleonte potrebbe decifrare la parola segreta. Se fosse troppo difficile, i giocatori potrebbero iniziare a pensare che siete voi il Camaleonte.



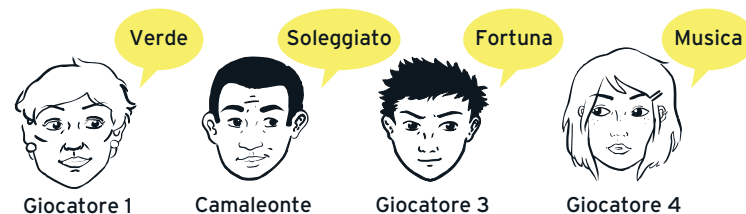
	1	2	3	4	5	6
1	D4	B2	C2	A3	C1	B3
2	A2	A4	D3	A1	C3	D1
3	C3	D3	A2	B1	A3	C4
4	B3	D2	B1	D4	A4	A1
5	D2	A2	C2	A3	B3	B1
6	A1	B4	A4	B2	C3	C2
7	D3	B4	C1	D4	C1	C4
8	B4	C4	B2	D2	D1	D1

Carta Codice

	A	B	C	D
1	Nuova Zelanda	Argentina	Tailandia	Kenya
2	Marocco	Arabia Saudita	Turchia	Grecia
3	Ucraina	Giamaica	Pakistan	Corea del Sud
4	Irlanda	Islanda	Sudafrica	Città del Vaticano

Carta Argomento

Ecco qui un esempio di come si potrebbe svolgere il gioco. Ricordate, la parola segreta è Irlanda.



SCOPRIRE IL CAMALEONTE

Una volta che tutti hanno pronunciato la loro parola, iniziate a discutere sull'identità del Camaleonte. Ora potete sfoderare l'avvocato che c'è in voi e trovare i punti deboli nelle parole degli avversari. Dopo qualche minuto, ognuno vota indicando la persona che ritiene possa essere il Camaleonte. In caso di parità, tirate i dadi per stabilire chi sarà il giocatore scelto.

Quel giocatore deve girare la propria carta Codice. Se si tratta davvero di una carta Codice, avete accusato il giocatore sbagliato e il Camaleonte è fuggito. Sciocchi!

Se si tratta della carta Camaleonte, siete riusciti a metterlo all'angolo... Ma non è ancora finita. Il Camaleonte può ancora provare a indovinare la parola segreta. Se la indovina, fugge.

Ecco come si gioca al Camaleonte.