

EIGEN KAARTEN

Creër je eigen gepersonaliseerde themakaarten met de namen van je vrienden en familie als geheime woorden. Of wees creatief en bedenk nog iets anders ;-)

MEER OF MINDER SPELERS?

3 SPELERS

Een gemakkelijke verandering is dat de kameleon, wanneer hij/zij betrapt wordt, twee kansen krijgt om het geheime woord te raden.

7 OF 8 SPELERS

Alweer een gemakkelijke aanpassing! Eens iedereen zijn/haar woord heeft gezegd, draait Speler 1 de themakaart weer om. Zo is het moeilijker voor de kameleon om het geheime woord te raden.

SCORE (optioneel)

Als je voor eens en voor altijd wil bewijzen wie de beste speler is, moet je de score bijhouden. Dit kan als volgt:

De kameleon ontsnapt: De kameleon scoort 2 punten. De andere spelers scoren 0 punten.

De kameleon is ontmaskerd maar raadt het geheime woord: De kameleon scoort 1 punt. De andere spelers scoren 0 punten.

De kameleon is ontmaskerd en raadt het geheime woord niet: De kameleon scoort 0 punten. De andere spelers scoren 2 punten.

De eerste speler die 5 punten scoort, wint.

DE KAMELEON

Het supersociale detective partyspel



YouTube

Hoe speel je De Kameleon



SPEL REGELS

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Geproduceerd in China.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine.

ACHTUNG ! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China.

©2023 Rikki Tahta, La Mame Games. Made under licence. Manufactured by Big Potato Ltd, 74 Tabernacle St, London, EC2A 4EA (UK). Distributed by MGBI, Koloniënstraat 11, 1000 Brussels, Belgium. Waarschuwing: dit product is niet geschikt voor Pinokkio.



Verdeeld in
Nederland en België
door **MGBI**,
Koloniënstraat 11,
1000 Brussel,
België



3 TOT 8 SPELERS
VANAF 14 JAAR



DOEL Ontmasker de kameleon zonder 'het geheim' te verklappen. Als jij de kameleon bent, val dan niet op, zorg dat je niet betrapt wordt en probeer het geheime woord te achterhalen.

INHOUD

20 dubbelzijdige themakaarten, 16 codekaarten, 1 dobbelsteen met 8 zijdes en 1 dobbelsteen met 6 zijdes.

VOORBEREIDING

Verzamel 4 tot 8 spelers. Pak evenveel blauwe codekaarten als dat er spelers zijn. Zorg dat de kameleonkaart er zeker tussen zit. Bijvoorbeeld: in een spel voor 6 spelers, neem je 1 kameleonkaart en 5 codekaarten. Schud de kaarten en geef alle spelers één kaart met de tekst naar beneden. Ok, één van jullie is nu de kameleon. Blijf kalm, bluf... en word niet ontmaskerd.

DE JACHT IS GEOPEND...

De speler die de kaarten geschud en gedeeld heeft, draait ook een themakaart om zodat iedereen ze kan lezen. Dan rolt hij/zij de twee dobbelstenen. De cijfers van de dobbelstenen leiden iedereen (behalve de kameleon) naar coördinaten op de codekaart. Deze coördinaten verwijzen dan weer naar 'het Geheim' op de themakaart.

Ondertussen doet de kameleon alsof hij/zij helemaal mee is. Aangezien de kameleon geen codekaart heeft, weet die niet welk woord 'het Geheim' is.



Kameleonkaart



Codekaart

VOORBEELD

De themakaart is **Voedsel**.

Speler 1 rolt een 3 met de gele dobbelsteen en een 6 met de blauwe dobbelsteen. Als je deze coördinaten volgt, kom je bij de code A4, die verwijst naar het geheim - **Kip**.

Alle spelers (inclusief de kameleon) zullen één woord moeten zeggen dat ze associëren met kip.

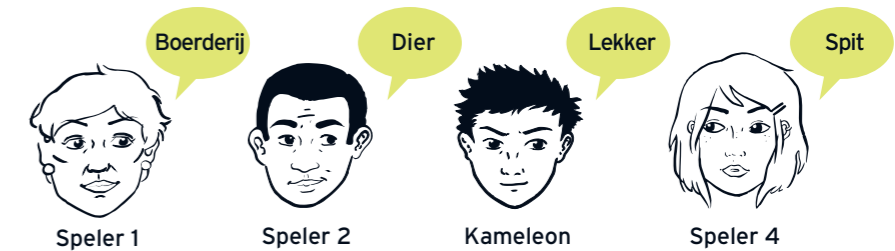
Denk even na over je woord. Wanneer iedereen klaar is, zegt speler 1 als eerste zijn/haar gekozen woord. Daarna gaat het spel verder in wijzerzin. Iedereen zegt zijn/haar woord zonder twijfel of onderbreking. Als een andere speler het woord zegt dat jij in gedachte had, mag je het gewoon herhalen. Je zult dan wel verdacht overkomen, dus zorg er misschien toch maar voor dat je een alternatief klaar hebt.

Let op! Als je woord te vanzelfsprekend is, zal de kameleon het Geheim misschien meteen raden. Ben je te vaag, dan word je misschien zelf verdacht.

The diagram illustrates the game mechanics. A yellow die shows a 3 and a blue die shows a 6. These numbers are used to find the coordinate A4 on the code card. This coordinate points to the word 'Kip' on the 'Voedsel' theme card.

Themakaart

Zo zou het spel bijvoorbeeld kunnen gaan. Denk erom, het Geheim is Kip.



ONTMASKER DE KAMELEON

Wanneer iedereen zijn/haar woord heeft gezegd, kan de discussie beginnen. Denk kritisch na over elk woord dat gezegd is - en verdedig het jouwe! De kameleon bluft zich blauw! Na enkele minuten volgt de stemming: iedereen wijst naar de speler die ze willen beschuldigen.

De speler met de meeste stemmen* draait zijn/haar kaart om. Als het een codekaart is, heb je de verkeerde persoon beschuldigd en is de kameleon ontsnapt. Sukkels! Is het een kameleonkaart, dan heb je de kameleon ontmaskerd... Maar het is nog niet voorbij! De kameleon mag één keer raden wat het geheime woord was. Raadt die het juist, dan ontsnapt hij/zij alsnog.

PAK ME DAN, ALS JE KAN!

Voor een nieuwe ronde, wordt een andere speler "Speler 1". Deze keer start die met de groene kaarten. Deel ze, en maak je klaar voor een nieuw jachtseizoen.

*Als twee spelers evenveel stemmen kregen, beslist Speler 1 wie er wordt beschuldigd en wie vrijuit gaat.