

Többen vagy kevesebben játszotok?

3 játékos esetén

Egy apró szabálmódosítás lép életbe, a Kaméleon, amennyiben elkapják, kétszer tippelhet a titkos szóra.

7 vagy 8 játékos esetén

Szintén egy apró szabálmódosítás lép életbe, miután mindenki sorra került és kimondták a szót, amit kitaláltak, az osztó fordítsa képpel lefelé a témakártyát, ezzel nehezebbé téve a Kaméleon dolgát.

PONTOZÁS (választható)

Ha egyszer s mindenkorra el szeretnétek dönteni, hogy ki a világ legjobb játékosa, számon kell tartanotok az eredményeiteket!

Kövessétek ezt az útmutatást:

Ha a Kaméleon lebukás nélkül elmenekült:

A Kaméleon 2 pontot kap.
Mindenki más 0 pontot kap.

Ha a Kaméleon lebukott, de eltalálta, hogy mi a titkos szó:

A Kaméleon 1 pontot kap.
Mindenki más 0 pontot kap.

Ha a Kaméleon lebukott és nem találta el, hogy mi a titkos szó:

A Kaméleon 0 pontot kap.
Mindenki más 2 pontot kap.

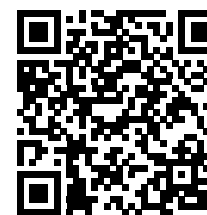
Az lesz a nyertes,
aki először ér el
5 pontot.



**A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI. ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.**

További információ és
letölthető játékszabály

 **reflexshop**



A játék célja

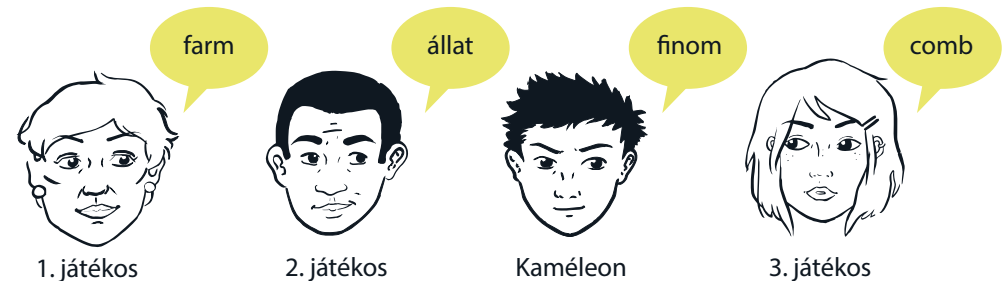
Leplessétek le a Kaméleont anélkül, hogy rávezetnétek őt a titkos szóra! Ha pedig te vagy a Kaméleon, épül be a többiek közé, ne bukj le, közben pedig tudd meg, hogy mi a **titkos szó!**

Előkészületek

Üljetek össze 4-6-an! Válasszatok egy játékost, ő lesz az osztó. Készítsen elő a játékosok számánál eggyel kevesebb **kék kódkártyát**, és a **kék kaméleonkártyát!** Keverje meg ezeket a kártyákat, és osszon minden játékosnak egy-egy kártyát képpel lefelé! Egyikőtök a Kaméleon. Te vagy az? Nyugi! Épülj be, ne bukj le!



Íme egy példa! A titkos szó tehát a **SÜLT CSIRKE**.



Kezdődjön a nyomozás!

Az osztó fordítson fel egy témakártyát úgy, hogy az mindenki számára jól látható legyen, majd dobjon a sárga és kék dobókockákkal!

A dobókockákon lévő két szám, a Kaméleont kivéve, mindegyikőtök kódkártyáján egy titkos koordinátát jelöl ki. Ez a koordináta pedig meghatározza a titkos szót az aktuális témakártyán.

Mindeközben a Kaméleonnak is úgy kell tennie, mintha a többiek közé tartozna, és tudná, hogy miről van szó. Ő nem rendelkezik kódkártyával, így nem tudhatja, hogy mi a titkos szó... egyelőre.

Példa

Az **ÉTELEK** az aktuális témakártya. Az osztó dobott a dobókockákkal, a sárga 3-ast, a kék 6-ost mutat. A kódkártyád alapján megállapítod, hogy a kockaértékek az A4-et jelölik ki. Az A4 koordináta pedig a **SÜLT CSIRKE** szót jelöli ki a témakártyán, ez a titkos szó erre a fordulóra.

Az osztóval kezdve, minden játékosnak (a Kaméleont is beleértve), egy **SÜLT CSIRKÉVEL** kapcsolatos szót kell mondania, amikor sorra kerül. Először várjatok egy kicsit, és gondoljátok meg jól, hogy mi lesz a szavatok. Amikor készen álltok, akkor az osztóval kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos mondja ki határozottan a szót, amit kigondolt! Ne zavarjátok meg egymást, és ha valaki ugyanazt a szót mondta, amit te is szeretnél, nyugodtan mondd ki te is!

Válassz bölcsen! Ha túl nyilvánvaló szót választasz, a Kaméleon rájöhet, hogy mi a titkos szó. Amennyiben viszont túlságosan általános szót választasz, gyanúba keveredhetsz, és a többiek azt hiszik rólad, hogy te vagy a Kaméleon.



Témakártyák

A Kaméleon leleplezése

Miután mindannyian mondtatok egy-egy szót, vitassátok meg, hogy szerintetek melyikőtök lehet a Kaméleon! Most előbújhat belőled a detektív, az ügyvéd, keres hibákat, ellentmondásokat a többiek érveiben! Néhány perc múlva mindannyian szavaztatok, egyszerre mutassatok rá arra, akiről úgy gondoljátok, hogy ő a Kaméleon!

Aki a legtöbb szavazatot* kapta, fordítsa meg a kártyáját! Amennyiben ez egy kódkártya, tévesen vádoltátok meg játékost, a Kaméleon pedig elmenekült. Pancserek!

Amennyiben viszont a felfordított kártya a kaméleonkártya, sikeresen sarokba szorítottátok a Kaméleont! De ezzel még nincs vége. A Kaméleon megpróbálhatja kitalálni, hogy mi a titkos szó. Egyet találhat, és ha ráhibázott, sikeresen elmenekült.

Az a játékos lesz a következő fordulóban az osztó, aki legutóbb a Kaméleon volt. Először is váltsatok paklit! Keverjétek

be a zöld kaméleonkártyát az azonos színű kódkártyák közé úgy, hogy annyi kártyátok legyen a kaméleonkártyával együtt, amennyien játszatok, és osszatok minden játékosnak egy kártyát képpel lefelé! Ismét itt az idő, hogy kiderítsétek ennek a ravasz Kaméleonnak a személyazonosságát!

Egyedi témakártya

Tele vagy ötletekkel? Vedd kezébe a filctollat, és alkossd meg a saját témakártyádat!

* Ha két játékos ugyanannyi szavazatot kap, az aktuális forduló osztójáé a döntő szó.