

**Przykład** (brązowa strona): Andrzej ma przed sobą 1 jokera, 1 kartę „+2”, 6 kart zielonych, 4 żółte, 3 czerwone i 2 niebieskie. Ponieważ za karty zielone i tak zdobywa maksymalną liczbę punktów, dokłada jokera do kart żółtych. Andrzej zdobywa w ten sposób 41 punktów.



## Kameleon DLA DWÓCH GRACZY

Jeżeli w rozgrywce bierze udział dwóch graczy, zasady zmieniają się następująco:

- Przed rozpoczęciem gry z talii usuwa się karty w dwóch dowolnych kolorach.
- Przed pierwszym ruchem każdy gracz otrzymuje dwie karty w różnych kolorach.
- Podczas gry wykorzystuje się zielone karty rządów, do których można dokładać odpowiednio **tylko** 1, 2 lub 3 karty.



**Uwaga:** Brązowe karty rządów nie są używane w grze dla dwóch osób.

- Kiedy obaj gracze wezmą jeden rząd, karty z trzeciego rzędu są usuwane z gry.

**Autor:** Michael Schacht

**Grafik:** Oksana Svistun



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!  
Wydawca i dystrybutor:  
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

[www.facebook.com/G3Poland](https://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2015.

Wersja 1.0

# Kameleon

10 lat  
Wydanie jubileuszowe

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+ Czas: 30 min.

### CEL GRY

Gracze dobierają karty ze stosu znajdującego się na środku stołu. W trakcie rozgrywki starają się wyspecjalizować w kilku kolorach, ponieważ na koniec gry otrzymują punkty tylko za 3 wybrane przez siebie kolory. Za pozostałe otrzymują punkty ujemne. Im więcej kart jednego koloru gracz posiada, tym więcej punktów zdobywa na koniec gry. Zwycięzcą zostaje osoba, której uda się zgromadzić największą liczbę punktów.

### ZAWARTOŚĆ

Instrukcja

90 kart:



63 kolorowe karty (po 9 w każdym z 7 kolorów)



10 kart „+2”



2 jokery



1 złoty joker



1 karta „Ostatnia runda”



5 brązowych kart rządów



3 zielone karty rządów (do wariantu dwuosobowego)



5 dwustronnych kart pomocy, z dwiema różnymi tabelami punktacji



© 2003 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich

## PRZYGOTOWANIE

➤ Każdy gracz otrzymuje kartę pomocy. Gracze uzgadniają między sobą, czy podczas gry będzie obowiązywała punktacja przedstawiona na brązowej, czy na fioletowej stronie karty.

**Uwaga:** Podczas pierwszych rozgrywek poleca się grać zgodnie z punktacją z brązowej strony karty.

➤ Jeżeli w rozgrywce bierze udział 3-5 graczy, wykorzystywane są brązowe karty rządów. Na środku stołu kładzie się ich tyle, ilu jest graczy. Niewykorzystane karty rządów odkłada się do pudełka – nie będą potrzebne podczas gry.

**Uwaga:** Zielone karty rządów są wykorzystywane jedynie podczas gry dla dwóch osób.

➤ Jeżeli w rozgrywce biorą udział 3 osoby, z talii kart usuwa się karty jednego (dowolnego) koloru.

➤ Kartę „Ostatnia runda” odkłada się chwilowo na bok.

➤ Gracze otrzymują po jednej karcie w różnych kolorach i kładą ją odkrytą przed sobą.

➤ Pozostałe karty tasuje się, odlicza się 16 kart i na wierzchu tych kart kładzie się kartę „Ostatnia runda”. Na nich umieszcza się pozostałe karty i powstały w ten sposób stos odkłada się zakryty na środku stołu.

➤ Gracze ustalają między sobą, kto będzie graczem rozpoczynającym.

Powyższe zasady obowiązują podczas rozgrywki dla 3-5 osób. Zmiany dotyczące gry dla 2 osób zostały wyjaśnione na końcu instrukcji.



## PRZEBIEG GRY

Gracz podczas swojej tury **musi** wykonać jedną z dwóch poniższych akcji:

**A.** Dobranie jednej karty i dołożenie jej do jednego z rządów

**B.** Wzięcie rządu kart

Następnie kolej przechodzi na gracza siedzącego po lewej stronie. Kiedy każdy gracz weźmie rząd kart, kończy się runda gry i rozpoczyna kolejna.

**A. Dobranie jednej karty i dołożenie jej do jednego z rządów**

Gracz dobiera wierzchnią kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą obok jednego dowolnego rządu. **Na tym tura gracza kończy się.**

Obok jednego rządu mogą znajdować się **maksymalnie** 3 karty. Jeśli w rządzie są już 3 karty, to gracz nie może dołożyć do niego kolejnej.



Jeżeli we wszystkich rządach znajdują się po 3 karty, to gracz nie może wykonać tej akcji – musi wziąć jeden z rządów.

## B. Wzięcie rządu kart

Gracz zabiera ze stołu jedną z kart rządów oraz wszystkie znajdujące się obok niej karty i kładzie je odkryte przed sobą. Dzieli karty zgodnie z ich kolorami. Jeżeli wziął jokera, to odkłada go chwilowo na bok. Dopiero na koniec gry będzie musiał zdecydować, jakiego on będzie koloru. Jeżeli wziął złotego jokera to dodatkowo, od razu, musi odkryć wierzchnią kartę ze stosu i tak samo jak wzięte przed chwilą karty, odłożyć ją odkrytą przed sobą.

Gracz może wziąć ze stołu rząd, w którym znajduje się **przynajmniej jedna** karta. Po zabraniu rządu nie uczestniczy w rozgrywce w danej rundzie – nie zabiera kolejnych rządów, ani nie dobiera kart. Będzie mógł to zrobić dopiero w następnej rundzie gry. Gracz, który wziął rząd kart, ma przed sobą kartę rządu, dzięki czemu przeciwnicy wiedzą, że nie bierze on już udziału w tej rundzie.

**Uwaga:** Jeżeli wszyscy gracze, poza jednym, wzięli rządy kart, ten ostatni gracz może kontynuować dobieranie i dokładanie kart tak długo, jak chce (przestrzegając limitu), zanim weźmie rząd i zakończy rundę.

## Koniec rundy

Pojedyncza runda kończy się, kiedy przed każdym graczem leży karta rządu. Karty rządów odkłada się z powrotem na środek stołu. Kolejną rundę rozpoczyna gracz, który podczas poprzedniej rundy wziął ze stołu ostatni rząd.

## KONIEC GRY

Dobranie ze stosu karty „Ostatnia runda” oznacza ostatnią rundę gry. Kartę tę odkłada się na bok, a gracz, który ją odkrył dobiera kolejną. Na koniec tej rundy każdy gracz decyduje, jakiego koloru są jego jokery.

## Podliczanie punktów

Gracze podliczają punkty, jakie zdobyli za każdy kolor kart, które zebrali przed sobą.

➤ W zależności od liczby kart jednego koloru gracz otrzymuje odpowiednią liczbę dodatnich lub ujemnych punktów. Więcej niż 6 kart jednego koloru nie daje dodatkowych punktów.

Liczba kart	Punkty z brązowej strony	Punkty z fioletowej strony
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 i więcej	21	5
Każda „+2”	+2	+2

➤ Każdy gracz wybiera **3 kolory**, za które otrzymuje **punkty dodatnie**.

➤ Za karty w **pozostałych kolorach** otrzymuje **punkty ujemne**.

➤ Każda karta „+2” jest warta 2 punkty dodatnie.

Wygrywa gracz, który ma najwięcej punktów.