

## 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.



További információ és  
letölthető játékszabály

 reflexshop



## A játék célja

Leplesszétek le a Kaméleont anélkül, hogy rávezetnétek őt a titkos szóra! Ha pedig te vagy a Kaméleon, épülj 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!



## 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.

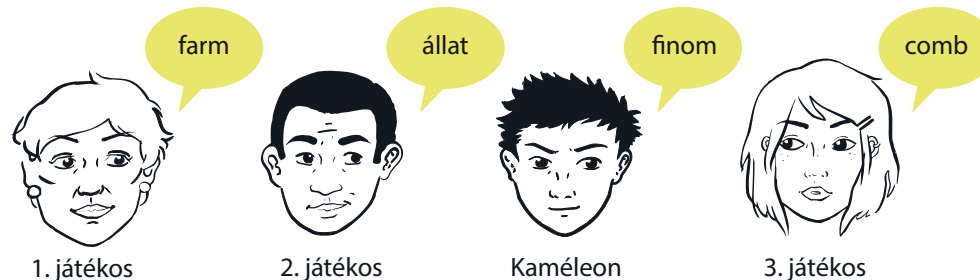
## Példa

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 hihetik rólad, hogy te vagy a Kaméleon.

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



## 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 a 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 kezvedbe a filctollat, és alkossd meg a saját témakártyádat!



1	C1	1	B3
2	C3	2	D1
3	A3	3	C4
4	A4	4	A1

	A	B	C	D
1	PIZZA	KRUMPLI	HAL	SÜTEMÉNY
2	TÉSZTA	SALÁTA	LEVES	KENYÉR
3	TOJÁS	SAJT	GYÜMÖLCS	MÁRTÁS
4	SÜLT CSIRKE	JÉGKRÉM	CSOKOLÁDÉ	PALACSINTA

Témakártyák

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