

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





A son tour, chaque joueur doit être capable de nourrir le Caméléon.. Sinon, il perd !

Mise en place :

- Mélangez les 25 jetons nourriture face« bestiole » visible de façon à former un carré de 5x5 au centre de la table.

- Le 1er Joueur prend le jeton Caméléon et le place face visible, en face de la rangée (ligne ou colonne) de son choix.



exemple de mise en place

Comment jouer :

Chaque joueur, lors de son tour, DOIT:

1- Nourrir le Caméléon :

Dans la rangée faisant face au Caméléon, il choisit un type de nourriture (bestioles de même couleur). Le Caméléon dévore TOUS les jetons de ce type présents dans la rangée. Ces jetons sont retournés sur leur autre face)

2- Déplacer le Caméléon :

Le Caméléon doit maintenant être déplacé, dans le sens des aiguilles d'une montre, d'un nombre de rangées égal au nombre de jetons qu'il vient de manger !

Le premier joueur qui débute son tour en face d'une rangée vide ne peut pas nourrir le Caméléon.. Il perd donc la partie !!

Bruno Cathala : <http://www.brunocathala.com/>
Camille Chaussy : <http://camille-chaussy.com/>

Le jeton indique la valeur 2 et est devant mon adversaire. Je pense que je vais gagner mais ce n'est pas encore si évident. Je propose d'augmenter l'enjeu. Si mon adversaire accepte, je prends le jeton devant moi en indiquant la valeur 3 (ce qui signifie que celui qui remportera la manche marquera 3 points). Mais s'il refuse, je remporte immédiatement la manche et score 2 points !
Toute l'astuce est de faire monter les enchères... au bon moment !!!

Exemple:

Si l'adversaire accepte, l'enjeu est augmenté de 1, et le joueur prend le jeton devant lui, en le pivotant pour indiquer la valeur de ce nouvel enjeu.
Si l'adversaire refuse, il perd la manche, et celui qui a proposé d'augmenter le challenge remporte un nombre de points égal à la valeur indiquée avant qu'il ne propose cette augmentation.

2 joueurs + jeton de mise:

L'objectif est d'être le 1er joueur à atteindre 5 points de victoire. Au début de chaque manche, le jeton de mise est positionné entre les deux joueurs, sur la valeur 1 (ce qui signifie qu'à ce moment, l'enjeu de la victoire est de 1 point).
Au début de son tour, avant de nourrir le Caméléon, et si le jeton de mise est au centre de la table ou devant son adversaire, un joueur peut maintenant proposer à son adversaire d'augmenter le challenge.



Votre objectif est de réussir à manger TOUS les jetons nourriture... Pas si facile !!

Variantes :

Solitaire:

3

Il retourne les 3 jetons de cette rangée sur leur autre face, puis se déplace de 3 cases (une case pour chaque araignée consommée)



Exemple :
Le caméléon choisit de se nourrir d'araignées bien appétissantes...

A1



A2



A3



B3

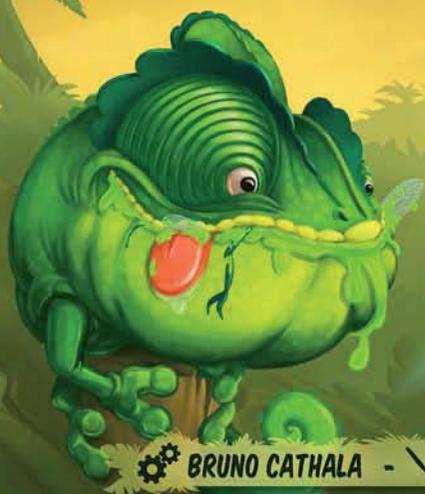




TONG



TONG



BRUNO CATHALA - CAMILLE CHAUSSY

TONG



TONG

TONG

**A votre tour, donnez à manger
au Caméléon, puis déplacez-le.**

**Le premier qui ne peut plus
nourrir l'animal perd la partie !**

5-10 min

1-2

5-10 min

6+

1-2

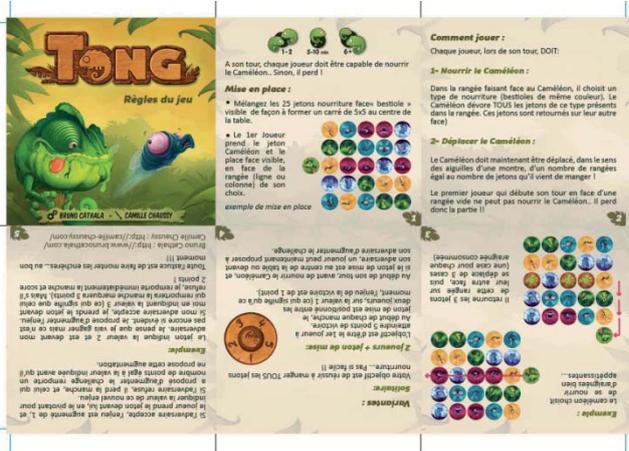
6+

TONG



Montage du jeu TONG

Les règles du jeu :



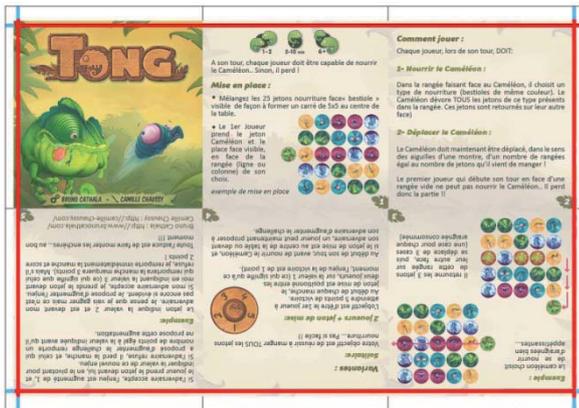
Les traits bleus sont les repères de coupes et les traits noirs les repères de pliages.

1) A l'aide d'une règle et d'un objet pointu non coupant (un stylo par exemple) tracez les rainures en reliant les repères noirs. Ces rainures vous permettront de plier facilement le papier par la suite.



2) A l'aide d'un cutter, coupez en rejoignant les traits bleus sans aller jusqu'au bout de la feuille.

Pour ceux qui veulent découper au ciseau; rejoignez les traits bleus avec un objet pointu non coupant et utilisez les rainures comme guide pour découper les bords.



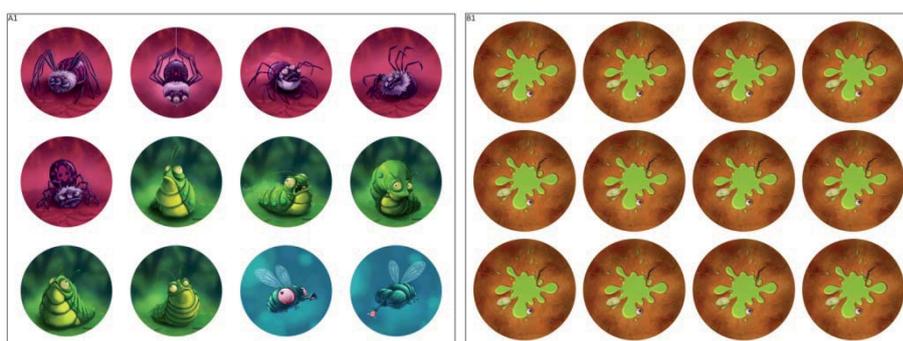
3) Collez la règle en la pliant comme indiqué.



4) Pliez-la ensuite en accordéon.



Jetons :



Les feuilles notées «A» sont les rectos et les «B» sont les versos des jetons. Vous avez 2 possibilités pour les fabriquer :

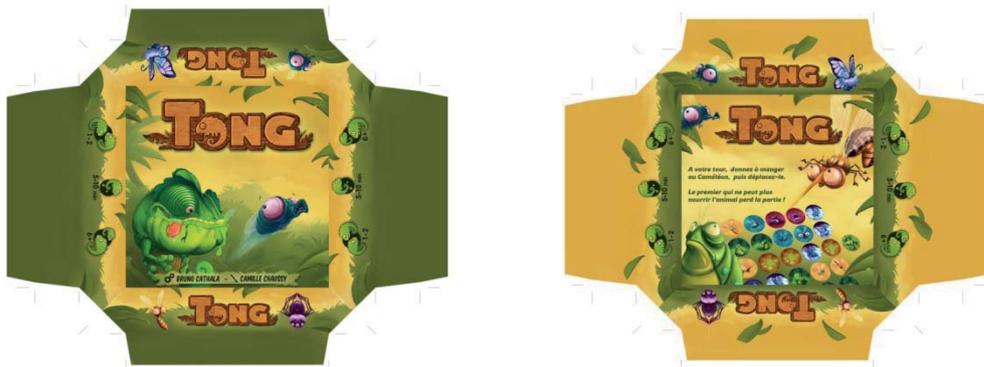
Possibilité 1 :

- 1) Collez la feuille A1 sur un carton fin, découpez le rectangle tracé autour.
- 2) Découpez la feuille B1 en suivant le rectangle, puis contre-collez au dos du carton.
- 3) Découpez ensuite les jetons ronds en vous basant sur la feuille A1.
- 4) Répétez l'opération pour les feuilles restantes.

Possibilité 2 :

- 1) Imprimez les jetons sur du papier épais.
- 2) Contre-collez les feuilles A1 et B1 en "callant" les cadres rectangulaires par transparence.
- 3) Découpez ensuite les jetons ronds en vous basant sur la feuille A1.
- 4) Répétez l'opération pour les feuilles restantes.

Boite :



Tous les repères vous indiquent les traits de pliages.

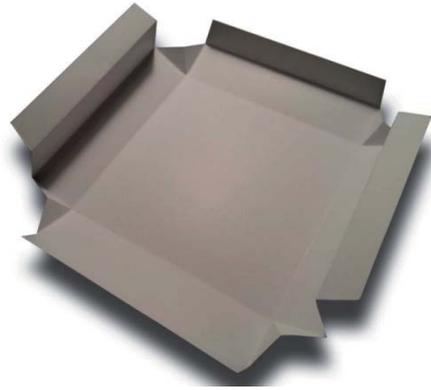
1) A l'aide d'une règle et d'un objet pointu non coupant, tracez les rainures comme indiquées sur le schéma.



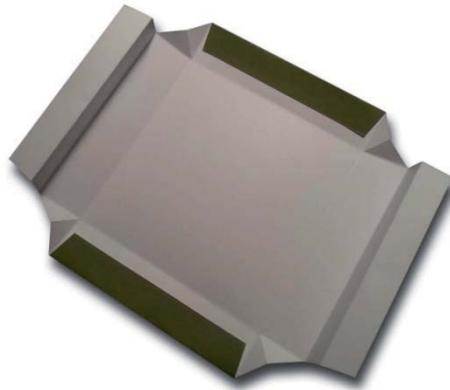
2) Coupez le contour du patron.



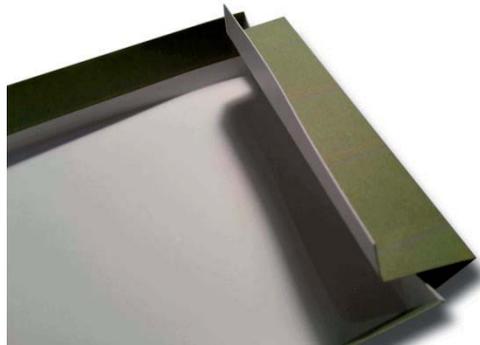
3) Pliez la boîte comme indiqué sur la photo.



4) Rabattez et collez les 2 petites languettes.



5) Puis collez les 2 grandes languettes en prenant soin de rabattre les coins dessous.



6) Vous pourrez créer des encoches sur les bords du couvercle de la boîte pour faciliter l'ouverture.

