

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



SUR LE BOUT DE LA LANGUE!!



Je l'ai sur le bout de la langue, mais qu'est-ce que c'est ? Le caméléon ne pourra pas manger une seule mouche avant que quelqu'un ne devine à quoi il pense et le dise.

Appuie sur le dos du caméléon, pour voir les indices apparaître un par un sur sa langue et essayer de deviner à quoi il pense. Si tu trouves dès le premier indice tu pourras donner 3 jetons mouche au caméléon. Mais plus tu utilises d'indices, plus le nombre de jetons mouche que tu lui donnes diminue. Le premier joueur qui donne ses 12 jetons mouche au caméléon remporte la partie.

CONTIENT :



• 1 caméléon



• 102 cartes-langue recto-verso



• 72 jetons mouche

• 1 feuille d'autocollants

BUT DU JEU :

Être le premier joueur à se retrouver sans mouche en devinant ce que le caméléon a sur la langue.

PRÉPARATION DU JEU :

Placez une pile de cartes-langue avec le bout vers l'avant à l'intérieur du caméléon en ouvrant la partie arrière de la figurine. Ensuite, chaque joueur prend 12 jetons mouche et le plus jeune commence la partie.

COMMENT JOUER :

Chacun son tour, un joueur prend le caméléon et, en l'orientant de sorte que tous puissent voir sa bouche, il appuie sur le bouton placé sur son dos jusqu'à ce qu'il soit complètement enfoncé.

À chaque fois que l'on appuie sur le bouton rouge, le caméléon sort un peu plus la langue en laissant voir un nouvel indice sur ce qu'il pense. La réponse est dessinée à l'autre bout de la langue et on la voit lorsqu'elle sort d'un coup après avoir appuyé sur le bouton pour la quatrième fois. Si l'indice n'apparaît pas entièrement, le joueur doit appuyer une deuxième fois sur le bouton rouge, mais délicatement, jusqu'à ce que l'indice soit parfaitement visible.

Selon ce qu'indique la couleur de la langue du caméléon, la réponse peut être un objet, un métier, un sport, un animal ou un aliment.

Langue
jaune



OBJET

Langue
rouge



MÉTIER

Langue
verte



SPORT

Langue
violette



ANIMAL

Langue
bleue



ALIMENT

Mais notre caméléon n'aime pas que les choses soient trop faciles, il a donc quatre façons de donner des indices.



3 indices :

à chaque fois que l'on appuie sur le bouton placé sur le dos, le caméléon laissera voir un nouvel indice sur ce qu'il pense. Pour deviner, il faudra associer les indices entre eux pour déduire ce que c'est.



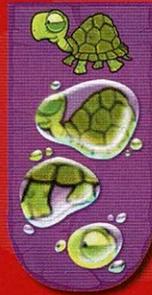
Image complète :

la réponse que le caméléon a en tête occupe toute sa langue, mais il la sortira petit à petit à chaque fois que l'on appuie sur son dos. Dans ce cas, il faudra un peu d'imagination pour reconnaître de quoi il s'agit, en regardant uniquement la partie inférieure.



Puzzle :

à chaque fois que l'on appuie, le caméléon sortira un bout de papier avec une partie de la réponse. Pour deviner de quoi il s'agit, il faudra assembler les pièces dans ta tête.



Gouttes de salive :

le caméléon donnera trois indices mais un peu flous. Avec une bonne vue et un peu de chance tu pourras résoudre l'énigme.

Le joueur peut donner la réponse à l'instant où il pense savoir de quoi il s'agit. Une fois qu'il dit ce que le caméléon a sur sa langue, il appuie sur le bouton jusqu'à ce que celui-ci crache la carte et laisse voir la solution.

S'il a deviné avec un seul indice, il peut rendre 3 mouches qu'il laissera à côté du caméléon pour qu'il les mange lorsqu'il aura faim. S'il a deviné avec le deuxième indice, il rend deux mouches, et seulement une s'il a deviné avec le troisième indice.

Si la réponse n'était pas la bonne, le joueur ne peut pas donner de mouche au caméléon. Une fois la langue sortie entièrement, le tour passe au joueur à sa gauche.



Lorsque le caméléon sort la langue, tous les joueurs doivent être très attentifs à ce qu'il montre, car si une mouche apparaît sur sa langue, le premier qui fait le tour de la table, en imitant le bruit de la mouche, et qui retourne à sa place, pourra donner une réponse. Si c'est la bonne réponse, il pourra rendre les mouches correspondant au nombre d'indices montrés. Mais s'il se trompe, c'est le joueur qui devait jouer qui les donnera au caméléon.



Parfois, le caméléon n'a pas envie de penser. Sa langue montre donc des flèches. À chaque fois qu'une flèche sort, le caméléon passe au joueur à gauche ou à droite de celui qui a appuyé sur le bouton selon les indications du dessin. Celui en face de qui s'arrête le caméléon :

-  Prend 1 jeton mouche supplémentaire si une mouche apparaît au bout de la langue, ou 2 jetons s'il y a 2 mouches.
-  Se débarrasse d'un jeton mouche si une tapette apparaît au bout de la langue, ou 2 jetons s'il y a 2 tapettes.

FIN DU JEU :

La partie continue jusqu'à ce qu'un des joueurs réussisse à donner toutes ses mouches au caméléon et qu'il n'en ait plus. En remerciement de ces mets succulents, le caméléon le nomme alors gagnant de la partie.



SOLUTIONS CATÉGORIE ALIMENT :



Salade



Yaourt



Pastèque



Spaghetti



Céréales



Chocolat



Pop Corn



Glace



Hot Dog



Gâteau



Banane



Carotte



Flan



Pain



Confiture



Frites



Ananas



Pizza



Guacamole



Soupe



Sandwich



Raisin



Sushi



Fromage



Poulet Roti



Poisson



Orange



Salade de fruits



Lait



Oeufs au plat



Hamburger



Riz cantonais



Petits pois



Noix de coco



Donut



Café



Crevettes



Ketchup



Sucette



SOLUTIONS CATÉGORIE ANIMAL :



Girafe



Souris



Kangourou



Éléphant



Caméléon



Poule



Chat



Lion



Ours



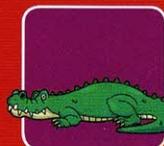
Panda



Chien



Gorille



Crocodile



Hippopotame



Raton laveur



Canard



Requin



Toucan



Vache



Renard



Dauphin



Crabe



Cochon



Autruche



Fourmi



Lézard



Perroquet



Papillon



Poulpe



Zèbre



Koala



Fourmilier



Coccinelle



Tortue



Hibou



Lapin



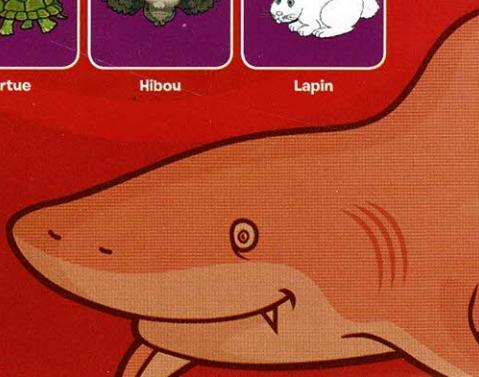
Chauve souris



Grenouille



Poisson Clown

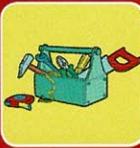




SOLUTIONS CATÉGORIE OBJET :



Avion



Caisse à outils



Brosse à dents



Basket



Porte-Clés



Télécommande



Lunettes de soleil



Piano



Casque



Guitare



Arrosoir



Trompette



Vélo



Console



Bus



Casquette



Fer à repasser



Skate



Théière



Lampe torche



Réveil



Microscope



Raquette de tennis



Feutre



Saturne



Mètre



Voiture



Statue de la liberté



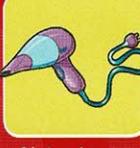
Roller



Jumelles



Souris



Sèche-cheveux



Tétine



Brosse



Ours en peluche



Masque de plongée



Téléphone portable



Mixeur



Appareil photo

SOLUTIONS CATÉGORIE SPORT :



Golf



Basket



Skate



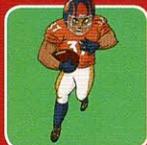
Tennis



Alpinisme



Escrime



Football Américain



Karaté



Javelot



Patin à glace



Formule 1



Roller



Motocyclisme



Billard



Football



Ski



Tir à l'arc



Haltérophilie



Baseball



Bowling



Escalade



Hockey sur glace



Saut à la perche



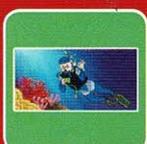
Ping pong



Kayak



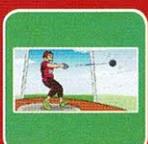
Volleyball



Plongée



Équitation



Lancer de marteau



Snowboard



Surf



Saut de haies



Planche à voile



Fléchettes



Natation



Pêche



Cyclisme



Rafting



Gymnastique



SOLUTIONS CATÉGORIE MÉTIER :



Pompier



Policier



Docteur



Astronaute



Boucher



Peintre en bâtiment



Magicien



Maître nageur



Vétérinaire



Maçon



Charpentier



Chef



DJ



Mécanicien



Coiffeur



Arbitre



Scientifique



Danseur



Réalisateur



Boulangier



Sculpteur



Chef d'orchestre



Violoniste



Peintre



Trapéziste



Éboueur



Caissier



Pilote d'avion



Jardinier



Facteur



Serveur



Chanteur



Photographe



Poissonnier



Maitre



Journaliste



Fermier



Plombier



Ref. 16868

EP899/04/16868



Attention!



Petits éléments. Danger d'étouffement.
Conservez ces informations en cas de besoin.
Le contenu de ce jeu peut différer de celui
figurant sur les photos.

© EDUCA BORRAS, S.A.U. 2016



Fabriqué en Espagne et distribué par
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192
Sant Quirze del Vallès
(Barcelona) • Espagne
www.educaborras.com