

spieltrieb



★ KLEIN, ABER FEIN ★



Die
KLEINEN
Feinen

**Vielen Dank allen Unterstützerinnen
und Unterstützern von**

Chamälange

**Ein spezielles Dankeschön geht an:
Rainer Haslauer, Martin Hilgers,
Andrea & Päde Lüscher-Caderas,
Boris Schust, Thomas Schüler,
Thomas Schmelzer, Frank Ziegler**

Chamälange

Ein taktisches Legespiel
für 2 Spieler ab 10 Jahren
von Klaus-Peter Rudolph, illustriert von Monika Frick

INHALT

18 Eier-Karten
3 Chamäleonfarben-Karten

Zusätzlich werden benötigt:
je 12 Markierungssteine

SPIELMATERIAL

Eier-Karten

1 Kartensatz pro Spieler hat je
3 Karten rot, blau, gelb mit jeweils 1, 3, 5 Eiern.
Alle Eierkarten haben gleiche Rückseiten
mit Chamäleons violett, grün, orange.

Chamäleonfarben-Karten

Je 1 Karte violett, grün, orange mit neutraler Rückseite

ZUM SPIEL

Jeder Spieler hat eine Chamäleonkarte, die seine Spielerfarbe bestimmt, und Eierkarten. Die Spieler legen reihum eine Eierkarte in Form eines Mauerwerks aneinander. Jede benachbarte bereits liegende Eierkarte anderer Farbe wird umgedreht und das dortige Chamäleon nach der Farbkreisregel mit einem Markierungsstein besetzt. Sieger ist, wer am Ende die meisten bebrüteten Eier unter seinen Chamäleons hat.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler bekommt einen Satz Eierkarten. Die einzelnen Karten legt er offen und mit den Eiern nach oben für alle einsehbar vor sich ab. Die Markierungssteine kommen an den Rand.

Die 3 Chamäleonfarben-Karten (violett, grün und orange) werden verdeckt gemischt. Die Spieler bestimmen ihre Chamäleonfarbe, indem sie eine der Karten ziehen. Das Ergebnis halten sie geheim.

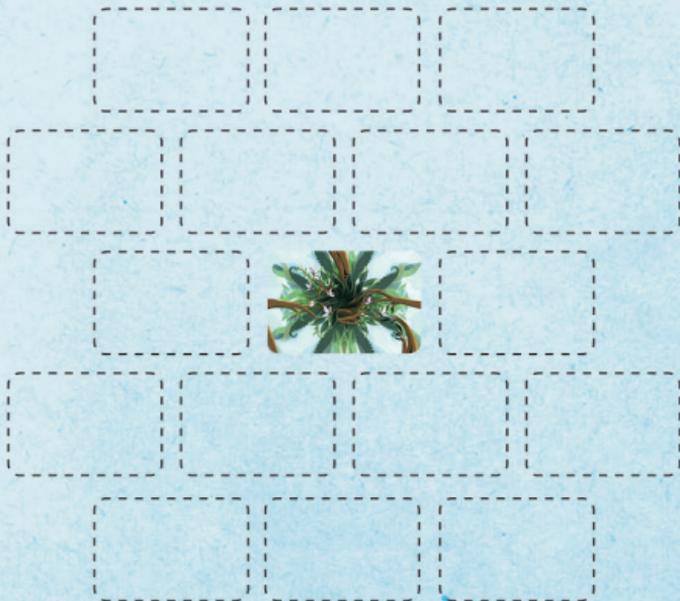
Die nicht gezogene Karte wird verdeckt auf den Tisch gelegt und bestimmt als „leeres Nest“ das Zentrum des fiktiven Spielplans.

SPIELVERLAUF

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Es werden 8 Runden gespielt, so dass am Ende jeder Spieler 1 Eierkarte übrig behält.

Eierkarten werden mit der Eier-Seite nach oben an bereits ausliegende Karten angelegt.

Der fiktive „Standardspielplan“ hat 16 Legefelder, die versetzt um das zentrale neutrale Feld (das leere Nest) herum angeordnet sind.



Der Startspieler legt eine Eierkarte versetzt an die Nestkarte. Der Gegenspieler legt entsprechend versetzt eine Eierkarte an eine oder beide der liegenden Karten. Ist dabei die schon liegende Eierkarte **benachbart** und **andersfarbig**, dreht er diese um und markiert auf der jetzt oben liegenden Rückseite nach der Farbkreisregel das entsprechende Chamäleon mit einem Markierungsstein.

Farbkreisregel:

Zwei verschiedene Grundfarben ergeben die zwischen ihnen liegende Mischfarbe:



Gelb + Rot = Orange



Rot + Blau = Violett



Blau + Gelb = Grün

Im weiteren Spielverlauf legt der aktive Spieler eine seiner Eierkarten versetzt an die bereits ausliegenden Karten. Dabei müssen stets die Rahmenbedingungen des fiktiven Spielplans eingehalten werden. Danach wird **jede** bereits liegende **benachbarte** Eierkarte **anderer Farbe** umgedreht und nach der Farbkreisregel das entsprechende Chamäleon mit einem Markierungsstein besetzt.

Beispiel: Wird an eine rote Eierkarte eine blaue angelegt, wird die rote Karte umgedreht und das violette Chamäleon auf der Rückseite bekommt einen Markierungsstein.

Benachbarte Eierkarten gleicher Farbe oder bereits umgedrehte Karten bleiben unverändert.

Anschließend ist der Mitspieler an der Reihe.

SPIELENDEN/SIEGER

Nach 8 Runden, wenn jeder 8 seiner Eierkarten gelegt hat, ist das Spiel zu Ende. Jeder nimmt die (umgedreht liegenden) Eierkarten mit den markierten Chamäleons **seiner** Farbe an sich und zählt die Eier.

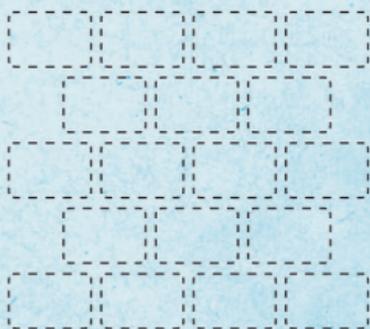
Sieger ist, wer die meisten Eier bebrütet hat. Bei Gleichstand entscheidet die höhere Fruchtbarkeit, d.h. die **geringere** Anzahl der eigenen Chamäleons.

VARIANTE

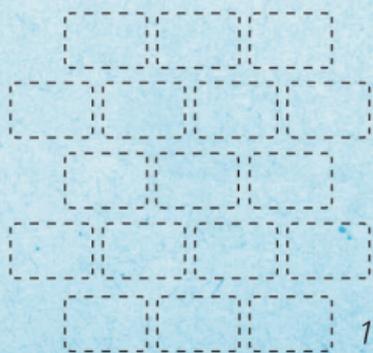
Wer einen tatsächlichen Spielplan basteln will, hat hier noch ein paar Anregungen für eine alternative Anordnung der Felder. Die Nestkarte wird bei einem Spielplan nicht mehr benötigt. Die Spieler wählen immer frei aus, wohin sie legen wollen. Bei 18 Feldern ist eine Spielvariante mit 9 Runden möglich, so dass die Spieler alle Eierkarten verbrauchen.



16 Felder



18 Felder



17 Felder