Précision des cartes RÈGLES



Lors d'un pli, dès qu'un 2ème CAMÉLÉON est joué, les deux CAMÉLÉONS sont immédiatement DÉFAUSSÉS.

Ces cartes ne sont pas prises en compte lors de la résolution du pli, et ne sont pas récupérées en fin de pli.

Si une troisième carte Caméléon est jouée par la suite lors du même pli, elle reste en place *(à moins qu'une quatrième carte Caméléon ne soit jouée)*.

Dans le cas où toutes les cartes du pli sont défaussées, le premier joueur de ce pli commence le pli suivant.

MATÉRIEL

11 cartes Animaux *(11 Caméléons, numérotés de 0+ à 10+)*

4 cartes Règle
(2 blanches et 2 noires)

Pour (encore) plus d'informations sur les cartes Règles :



MOUSTACHE
CAMÉLÉONS

Cette première extension vient ajouter encore plus de chaos *(et de poils)* à vos parties ! Elle introduit les **Caméléons**, **une toute nouvelle famille d'animaux** capables de s'adapter à la couleur demandée. Pour accompagner ces petits nouveaux, **4 nouvelles cartes Règle** *(2 Blanches et 2 Noires)* font leur apparition dans la boîte, prêtes à bousculer vos stratégies et à créer des retournements de situation mémorables au fil des manches.

MISE EN PLACE

1. **Ajoutez les 11 cartes Caméléon** et les 4 cartes ***Règle*** à leurs paquets respectifs, puis procédez à la mise en place comme dans le jeu de base.



Ce pictogramme vous permet d'identifier facilement les cartes provenant de cette extension.

2. Lors de la distribution des cartes Animaux, distribuez à chaque personne **2 cartes de plus** que ce qui est indiqué sur l'***aide de jeu***.

Par exemple, si vous jouez à 4 joueurs, distribuez 12 cartes par personne.

RULES_MOUSTACHE-Cameleon.indd 1 10/06/2026 14:25:57

LES CAMÉLÉONS

Les **Caméléons** sont **une cinquième famille** d'animaux, qui ont la particularité d'adopter **la couleur de la première carte du pli**.

À votre tour, si vous avez des **Caméléons** en main, vous avez la possibilité de jouer un **Caméléon, que vous ayez en main la couleur demandée ou non**. Le **Caméléon** joué sera toujours considéré comme étant de la même couleur que la première carte du pli.



Exemple : La première carte du pli est la carte hamster verte 2. Votre seule carte verte est la carte hamster verte 5 (valant tout de même 3 étoiles). Vous jouez la carte cameleon multicolore 8+ à la place, pour éviter le risque d'offrir 3 étoiles à l'équipe adverse. Cependant, le joueur suivant n'a pas de carte hamster et, bien qu'il ait des cartes caméléons, décide de jouer sa carte morse bleue 4. C'est la carte morse bleu 4 qui remporte le pli, votre carte caméléon multicolore 8+ étant considérée comme étant de la même force que les cartes hamsters.

REMARQUES :

- Si la ou les premières cartes du pli sont des **Caméléons**, c'est la première autre famille jouée qui sera prise en compte pour déterminer la couleur demandée ainsi que la couleur des **Caméléons**. Si il n'y a que des **Caméléons**, il n'y a pas de couleur demandée.

- Les valeurs des **Caméléons** vont de 0+ à 10+. Le symbole **«+»** signifie qu'en cas d'égalité **c'est le Caméléon qui l'emporte**.

- À la fin de la manche, lors du décompte des étoiles, malgré la présence du symbole **«+»**, les valeurs des cartes **Caméléon** fonctionnent avec **toutes les cartes *Règle* liées à des valeurs**.
Exemple : si la Règle "Chaque carte 1 vous rapporte 2 étoiles." est présente, la carte caméléon 1+ rapporte effectivement 3 étoiles supplémentaires.

- À la fin de la manche, lors du décompte des étoiles, les cartes **Caméléon** sont considérées comme n'appartenant à aucune couleur.
Exemple : si la Règle «Chaque carte Rose vous rapporte 1 étoile supplémentaire» est présente,les Caméléons ne rapportent pas d'étoiles supplémentaires.