

2-6
6+
15min



STICKY CHAMELEONS

Rules

History tells us that chameleons are solitary animals living hidden in lush forests. But for you, this is just a sweet dream far away from your everyday life.

As a young chameleon born into a large and misfit family, you don't have a choice: you must stay with the group.

Living in a family has its perks: snakes and leopards keep their distance, afraid of retaliation, and, believe me, evening chats under the full moon are quite nice. **But when it comes to mealtime, it's a free-for-all!** Together, you are all ravenous and competing to quickly fling your tongue on the tastiest bugs going by.

Will you be the fastest and most precise to satisfy your voracious appetite?



index	
Contents	p. 2
Overview and Goal of the game	p. 2
Game Elements	p. 3
Setup	p. 4
Gameplay	p. 5
End of the game	p. 6
Credits	p. 6



Contents



8 sticky tongues
(including 2 spare tongues)



30 Insect tokens
(6 x 5 different colors)



5 Wasp tokens



30 Yummy tokens



1 rulebook



1 Insect die



1 Color die

Overview and Goal of the game

At meal time, a whole bunch of insects swirl around you. Your sharp eye noticed the plumppest one who looks tastier than the others. But you are not the only one who saw it! Equipped with your sticky tongue, throw your best “tongue shot” to catch this Insect first and win a Yummy token.

However, be careful to not tangle your tongue with other chameleons’ tongues or to get stung by a wasp.

Be the fastest at this meal to be victorious since the first player to win 5 Yummy tokens wins the game.



Game Elements

Sticky tongues

Sticky tongues represent the chameleons' tongues and are the only way to catch Insects during the game.



Note: To keep them sticky, we recommend washing them after each game with cold water, no soap or detergent.

Insect tokens

These tokens represent the Insects to catch during the game. There are 6 kinds of Insects, each present in 5 different colors.



Wasp tokens

These tokens represent Wasps which sting your chameleon's tongue when touched.

Yummy tokens

These tokens represent your level of fullness which increases during the game. As soon as a player reaches 5 Yummy tokens, his tummy is full and the game ends.



Insect die

The Insect die identifies the plumpest Insect, and therefore the one you need to catch with your sticky tongue this round.

Color die

The color die shows the color of the plumpest Insect, and therefore the one you need to catch with your sticky tongue in this round.





Setup

Place all the Insect tokens **1** and Wasp tokens **2** randomly on the table. Make sure that the tokens do not overlap each other, and that the Wasp tokens are spread out evenly on the table. Create a reserve of Yummy tokens **3**, separate from the Insects. Each player takes a sticky tongue **4**. The player who looks most like a chameleon is the first player and takes both dice **5** in front of him.





Gameplay

The game takes place over several consecutive rounds until one of the players wins his 5th Yummy token.

Overview of a round

Each round has two phases:

- ⇒ Observation
- ⇒ Meal



Example: You throw both dice. These indicate that you have to catch the green Dragonfly.



Observation

The player who has both dice rolls them on the table where everyone can see them. The Insect die shows which kind of Insect to catch and the Color die shows the color of this Insect. This Insect is the plumpest one for this round.

Meal

All players, simultaneously and as fast as they can, try to catch the plumpest Insect with their sticky tongue. It's strictly forbidden to use something other than your sticky tongue to catch the Insect on the table.

⚠ CAUTION! Do not aim at eyes or face.

When you successfully catch the plumpest Insect with your sticky tongue, remove it with your regular hand. Then place it back on the table.

Note: As long as the plumpest Insect is off the table, your opponents can still try to catch it with their sticky tongue, even if it's already stuck to yours.



Besides the plumpest Insect, it's forbidden to touch other Insects or Wasps stuck to your sticky tongue with your regular hand. However, you can shake your sticky tongue to make them fall off.

If you catch other Insects at the same time as you catch the plumpest Insect, it's not a problem: simply place them back on the table at the end of the round.



Wasps

You must always avoid catching a wasp with your tongue. If you catch one, you'll get stung!

If you have a Wasp on your tongue when you place the plumpest Insect back on the table, you do not gain a Yummy token.

If the Wasp falls off of your sticky tongue after you unstick the plumpest Insect from your sticky tongue and before you place it back on the table, you still do not gain a Yummy token.



Example : You roll the dice and they show the pink Spider. With the help of your sticky tongue, you catch this Insect. You remove it with your regular hand and quickly place it back on the table. You see that your sticky tongue also caught a blue Fly and a green Praying Mantis but no Wasp. You gain a Yummy token.

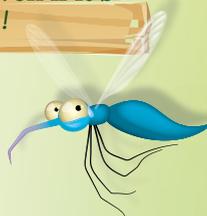


◉ End of a round

As soon as a player places the plumppest Insect back on the table, the round ends. This player gains a Yummy token, as long as he didn't catch a Wasp as well. Then, he takes both dice.

All players must return the Insects and Wasps they caught to the center of the table. Now, a new round begins.

Note: The round does not end until a player catches the plumppest Insect, even if it's on the ground!



End of the game

The game ends immediately when a player gains his 5th Yummy token. This player is declared the winner and the other players can congratulate him for being the fastest Chameleon in the Forest!

Credits

Designer: Théo Rivière, based on the original idea of Cédric Barbé
Illustrator: Rémy Tornior
Project manager: Virginie Gilson
Graphic designer: Allison Machepey
Translator: Christophe Vain

Editor: Danni Loe-Sterphone

Thanks from the designer:
 Cédric Barbé for his trust, Elodie for testing all the bad versions, and all the testers who fought each other to have a plump belly. A special thought for Martin, Cédric, Vincent et Karo'.



© 2017 IELLO. IELLO, Sticky Chameleons and their logos are trademarks of IELLO.
 9, Avenue des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT - FRANCE.
 Made in Shanghai, China, by Whatz Games.

⚠ WARNING! Risk of Suffocation.

⚠ CAUTION! Do not aim at eyes or face.



2-6
6+
15min



STICKY CHAMELEONS

Spielregel

Die Biologie lehrt uns, dass Chamäleons Einzelgänger sind, die versteckt in dichten Wäldern leben. Das klingt traumhaft, hat mit deinem Alltag aber leider nichts zu tun. Du bist ein junges Chamäleon einer großen, eigenwilligen Familie und hast keine Wahl: Du musst in der Gruppe bleiben.

Mit einer Familie unterwegs zu sein, hat Vorteile: Schlangen und Raubkatzen halten sich aus Furcht vor Widerstand fern und die abendlichen Gespräche unter dem Vollmond sind wirklich schön. Wenn es aber um die Mahlzeiten geht, wir es immer sehr wild! Ihr alle seid furchtbar verfressen und jeder will mit seiner Klebezunge die fettesten Krabbeltiere schnappen.

Wer schafft es am besten, seinen fast unersättlichen Appetit mit Schnelligkeit und Genauigkeit zu stillen?



ÜBERSICHT

Inhalt	S. 8
Übersicht und Spielziel	S. 8
Spielmaterial	S. 9
Vorbereitung	S. 10
Spielablauf	S. 11
Spielende	S. 12
Impressum	S. 12



Inhalt



8 Klebezungen
(darunter 2 Ersatzzungen)



30 Krabbeltierplättchen
(6 x 5 verschiedene Farben)



5 Wespenplättchen



30 Leckerplättchen



1 Spielregel



1 Insektenwürfel



1 Farbwürfel

Übersicht und Spielziel

Zur Essenszeit schwirrt ein Haufen Krabbeltiere um euch herum. Deine scharfen Augen haben auch schon das fetteste ausgemacht, das viel schmackhafter als die anderen aussieht. Leider haben auch andere gesehen, was du gesehen hast! Ausgerüstet mit deiner klebrigen Zunge musst du versuchen, das Krabbeltier als Erster zu schnappen

und ein Leckerplättchen zu bekommen. Allerdings sollte sich deine Zunge weder mit anderen Zungen verheddern, noch solltest du versehentlich eine Wespe erwischen.

Wer bei dieser Mahlzeit am schnellsten ist und 5 Leckerplättchen sammelt, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial



◉ Klebezungen

Klebezungen stellen die Chamäleonzungen dar. Nur mit diesen Zungen dürft ihr im Spiel Krabbeltiere fangen.



Hinweis: Um sicherzustellen, dass die Klebezungen immer schön klebrig bleiben, solltet ihr sie nach jeder Partie mit klarem, kaltem Wasser abspülen. Verwendet keine Seife!

◉ Krabbeltierplättchen

Diese Plättchen zeigen die Krabbeltiere, die ihr im Spiel fangen könnt. Es gibt 6 Arten Krabbeltiere, jede in 5 verschiedenen Farben.



◉ Wespenplättchen

Diese Plättchen stellen Wespen dar, die bei Berührung in die Zunge eures Chamäleons stechen.

◉ Leckerplättchen

Diese Plättchen sollen eure Bäuchlein anzeigen, die sich im Spiel allmählich füllen. Sobald ein Spieler 5 Leckerplättchen hat, ist sein Bäuchlein voll und das Spiel ist vorbei.



◉ Insektenwürfel

Der Insektenwürfel legt das fetteste Krabbeltier fest, das ihr in dieser Runde mit eurer Klebezunge fangen müsst.

◉ Farbwürfel

Der Farbwürfel zeigt die Farbe dieses fettesten Krabbeltiers, also müsst ihr in dieser Runde das richtige Krabbeltier mit genau dieser Farbe fangen.





Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere aufeinanderfolgende Runden, bis einer der Spieler sein 5 Leckerplättchen bekommt.

⊙ **Rundenablauf**

Jede Runde besteht aus zwei Phasen:

- ⇒ Gucken
- ⇒ Fressen



Beispiel: Du würfelst mit beiden Würfeln. Sie zeigen an, dass ihr die grüne Libelle fangen sollt.



Gucken

Wer am der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln, sodass alle Spieler das Ergebnis sehen können. Der Krabbeltierwürfel zeigt die Art des Krabbeltiers, das ihr fangen müsst und der Farbwürfel die Farbe dieses Krabbeltiers. Dieses Krabbeltier gilt in dieser Runde als **das fetteste**.

Fressen

Alle Spieler versuchen gleichzeitig und so schnell sie können, das fetteste Krabbeltier mit ihrer Klebezone zu fangen. Es ist streng verboten, das fetteste Krabbeltier auf dem Tisch mit etwas anderem außer der Klebezone zu fangen.

⚠ **VORSICHT!** Zielt niemals auf Augen oder Gesicht der Mitspieler.

Wenn du das fetteste Krabbeltier erfolgreich mit deiner Klebezone gefangen hast, kannst du es ganz normal mit deiner Hand wieder abnehmen. Dann legst du es wieder zurück auf den Tisch.



Du darfst mit deiner Hand aber nur das fetteste Krabbeltier an deiner Zunge berühren, keine anderen Krabbeltiere oder Wespen. Allerdings kannst du versuchen, sie durch Schütteln der Klebezone davon zu entfernen.

Hinweis: So lange das fetteste Krabbeltier nicht wieder auf dem Tisch liegt, können deine Gegner noch versuchen, es mit ihren Klebezungen zu fangen, auch wenn es bereits an deiner Zunge klebt.

Wenn du neben dem fettesten Krabbeltier noch andere Krabbeltiere gefangen hast, ist das kein Problem: Lege sie am Ende der Runde einfach zurück auf den Tisch.

Wespen

Versuche, niemals eine Wespe mit deiner Zunge zu fangen. Wenn du doch eine fängst, wirst du gestochen!

Wenn du eine Wespe an deiner Zunge hast, während du das fetteste Krabbeltier auf den Tisch zurücklegst, bekommst du kein Leckerplättchen.

Wenn die Wespe abfallen sollte, nachdem du das fetteste Krabbeltier von deiner Klebezone abgenommen und bevor du es zurück auf den Tisch gelegt hast, bekommst du trotzdem kein Leckerplättchen.





Beispiel: Du würfelst die rosa Spinne. Mithilfe deiner Klebezunge fängst du dieses Krabbeltier. Du nimmst die Spinne mit der Hand von deiner Zunge ab und legst sie zurück auf den Tisch. Außerdem kleben an deiner Zunge noch eine blaue Fliege und eine grüne Gottesanbeterin, allerdings keine Wespe. Du bekommst ein Leckerplättchen.



⦿ Rundenende

Sobald ein Spieler das fetteste Krabbeltier zurück auf den Tisch legt, endet die Runde. Dieser Spieler erhält ein Leckerplättchen, sofern er nicht auch eine Wespe gefangen hat. Danach nimmt er sich beide Würfel.

Alle Spieler legen die Krabbeltiere und Wespen, die sie gefangen haben, wieder in die Tischmitte. Jetzt beginnt eine neue Runde.

Hinweis: Die Runde endet erst, wenn ein Spieler das fetteste Krabbeltier fängt, selbst wenn es auf dem Boden liegen sollte!



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler sein 5. Leckerplättchen bekommt. Dieser Spieler ist Sieger und die anderen Spieler ernennen ihn zur flinksten Zunge des Waldes!

Impressum

Autor: Théo Rivière, nach der ursprünglichen Idee von Cédric Barbé
Illustrator: Rémy Tornior
Projektleiterin: Virginie Gilson
Grafik-Designer: Allison Machepy
Übersetzer: Michael Kröhnert
Redakteur: Virginie Gilson

Der Autor dankt:
 Cédric Barbé für sein Vertrauen, Elodie für das Testen aller Vorversionen und allen Testern, die darum gekämpft haben, wer das dickste Bäuchlein bekommt. Ganz besonders sollen Martin, Cédric, Vincent und Karo' erwähnt werden.

©2017 IELLO. IELLO, Sticky Chameleons und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO. Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games. Distributor: Hutter Trade GmbH + Co KG Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, GERMANY.

⚠️ ACHTUNG! Halten Sie die Plastikbeutel außer Reichweite von Kindern, die sonst eventuell darin ersticken könnten.

⚠️ VORSICHT! Zielt niemals auf Augen oder Gesicht der Mitspieler.

⚠️ ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

⚠️ WARNING! Not suitable for children under 3 years. This product contains small parts that can be swallowed.

⚠️ AVVERTENZE! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

⚠️ ATTENTION! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

