

FAULTIER Promoset Chamäleon

DIE GESCHICHTE DES CHAMÄLEONS

Wie nicht anders zu erwarten, möchte auch das Chamäleon mit in den Urlaub.

Anstatt selber herumzurennen, unterstützt es aber lieber die anderen Tiere, so dass diese noch flotter durch die Gegend rennen können.

SPIELMATERIAL

Das **Promoset Chamäleon** beinhaltet:

- 12 Karten (10 Karten für das Chamäleon (3x „1“, 7x „2“) und 2 Infokarten)

VORBEREITUNG ALLER SPIELE MIT DEM CHAMÄLEON

Legt den Kartenstapel für das Chamäleon offen neben den anderen sechs Kartenstapeln bereit. Die drei Karten mit Wert „1“ liegen zuoberst, darunter liegen die sieben Karten mit Wert „2“.

Das Chamäleon besitzt keine eigene Holzscheibe, so dass ihr weiterhin nur die Tierscheiben der anderen sechs Tiere auf den Spielplan legt.

SPIELABLAUF

1. ZIEHE NEUE KARTEN VON DEN VERSCHIEDENEN TIERSTAPELN

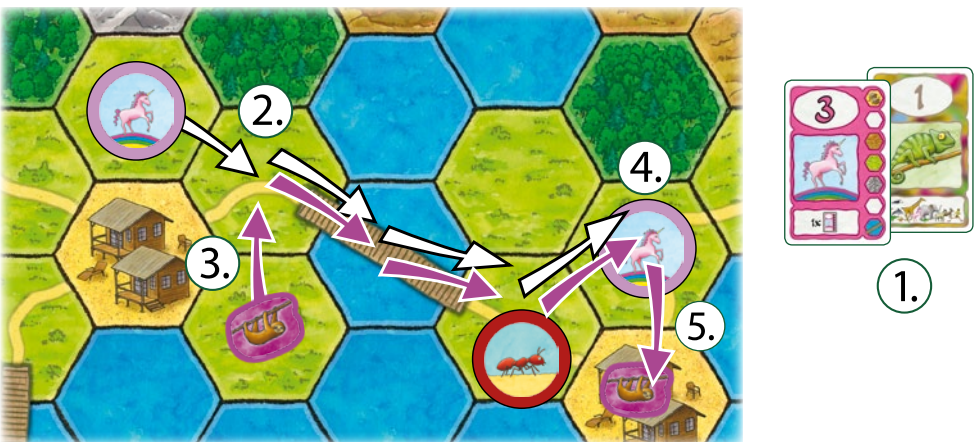
Wenn du zu Beginn deines Zugs Karten ziehen musst, darfst du eine davon vom Stapel des Chamäleons nehmen. Weiterhin gilt, dass du nicht 2 (oder mehr) Karten vom selben Tierstapel ziehen darfst.

2. LASS DICH VON EINEM TIER HERUMTRAGEN

Nun darfst du dich wieder herumtragen lassen. Du spielst so viele Handkarten EINER Tierart PLUS so viele Handkarten des Chamäleons aus, wie du möchtest, und addierst deren Bewegungspunkte. Mit diesen Bewegungspunkten versetzt du EINE Tierscheibe der gewählten Tierart auf dem Spielplan.

Du darfst nicht ausschließlich Chamäleon-Karten spielen, es muss immer mindestens eine Karte einer der sechs Tierarten mit Holzscheiben dabei sein.

Als letztes legst du alle gespielten Karten in aufsteigender Reihenfolge unter die passenden Tierstapel zurück.



Beispiel: Das lila Faultier spielt dank der „1“ vom Chamäleon insgesamt 4 Punkte für das Einhorn (1). Das Einhorn läuft 1 Feld (2) und nimmt das Faultier auf (3). Es trägt das Faultier über die Brücke und an der Ameise vorbei bis auf die Ebene oberhalb des Feriendorfs (4). Abschließend setzt das Einhorn das Faultier auf dem Feriendorf ab (5).

