

## Das Chamäleon - KSR

Enttarnt das Chamäleon, ohne das Geheimwort zu nennen. Wer das Chamäleon ist, verhält sich unauffällig und versucht selbst, das Geheimwort herauszufinden.

### Vorbereitung:

- Die Chamäleon-Karte (blau) + 1 Code-Karte (blaue Rückseite) je Spieler (minus 1 gesamt) mischen und verdeckt verteilen. Jeder Spieler sieht sich geheim an, was für eine Karte er hat. Die Themen-Karten kommen verdeckt in die Mitte, die Würfel liegen daneben. Für die Punkte braucht Ihr Papier und Stift.

### Ablauf:

#### → 1 THEMEN-Karte aufdecken:

- Der Startspieler deckt die oberste THEMEN-Karte auf und WÜRFELT beide Würfel. Deren Werte sind die Koordinaten für das Geheimwort der Code-Karte, die der Chamäleon-Spieler nicht hat.
- Auch der Chamäleon-Spieler tut aber so, als hätte er eine Code-Karte.

#### → Jeder nennt ein Wort:

- Der Startspieler beginnt und sagt ein Wort, das mit dem Geheimwort zu tun hat, natürlich nicht zu direkt. Auch der Chamäleon-Spieler sieht stets die Themen-Karte. (Sonderregel bei 7 - 8 Spielern = Die Themen-Karte wird umgedreht, nachdem alle je 1 Wort gesagt haben).
- Im Uhrzeigersinn sagt JEDER SPIELER ohne Zögern auch 1 passendes WORT, ggf. das gleiche, das schon vorkam. Danach kann kurz diskutiert werden. Der Startspieler beendet die Diskussion und jeder Spieler ZEIGT gleichzeitig AUF 1 MITSPIELER, den er für das Chamäleon hält. Alternativ kann man farbige Marker verteilen, die vorgezeigt werden.

#### → Wird das Chamäleon enttarnt?

- Wer die MEISTEN STIMMEN erhält (Patt: Startspieler wählt 1 der Beteiligten), deckt seine Karte auf. Ist es ...
  - a) eine Code-Karte: 2 Punkte für das Chamäleon, weil es nicht enttarnt wurde.
  - b) die Chamäleon-Karte: Das Chamäleon darf jetzt noch 1-mal das Geheimwort raten. (*Bei einer Partie zu dritt darf es 2-mal raten*)  
Geheimwort ist FALSCH = Jeder andere Spieler erhält 2 Punkte.  
Geheimwort ist RICHTIG = Das Chamäleon erhält 1 Punkt.

#### → Nächste Runde:

- Neuer Startspieler wird, wer gerade das Chamäleon war.
- Passende Anzahl Code-Karten (Spielerzahl - 1) + Chamäleon-Karte (jeweils nun in der anderen Farbe mischen) und verteilen.

**Spielende:** Hat ein Spieler mind. 5 Punkte, endet die Partie und er hat gewonnen.