

CRAZY LÉON

6+
2-5
15'

But du jeu : le premier joueur qui n'a plus de cartes a gagné.

Préparation du jeu :

Les cartes sont mélangées. On en distribue 7 à chaque joueur. Le reste des cartes est posé en pile sur la table, faces cachées. Deux possibilités de terrain de jeu sont possibles :

- en définissant les frontières de la jungle : la taille de la table ou une partie précise de celle-ci (pas trop petite). Les cartes devront ensuite être posées dans cet espace, sans dépasser ou toucher les frontières que l'on a déterminées ;
- en laissant le terrain de jeu libre sans frontières. Le jeu peut alors s'étendre en longueur ou largeur.

On tire la première carte de la pile et on la pose au centre face retournée. Il faut que ce soit une carte Caméléon, si c'est une carte Action, on la remet au milieu de la pile et on en tire une autre.

Déroulement du jeu :

Le joueur à gauche de celui qui a distribué commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Il pose une carte (Caméléon ou Action) à côté de la première suivant ces règles : la carte Caméléon doit être de la même couleur que la carte déjà posée ET les lianes doivent se toucher. Exemple :



C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Les cartes Action :



Changement de direction
la liane change de direction, la couleur du caméléon ne change pas



Changement de couleur
la couleur du caméléon change, la direction de la liane ne change pas



Joker
la couleur du caméléon change ET/OU la liane change de direction

Le joueur qui a une carte Action doit clairement annoncer son choix de couleur ET/OU la direction choisie (haut, bas, droite, gauche). Le joueur suivant doit alors respecter les consignes. S'il ne peut pas jouer, il pioche la carte supérieure dans la pile. Si la carte peut être posée, le joueur doit la poser. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Attention : on ne peut pas poser de cartes qui conduisent à la frontière ou qui la dépasse ; ni poser de cartes qui amènent à un cul de sac, c'est-à-dire qui oblige le joueur suivant à toucher une frontière ou une autre carte. Sauf bien sûr, si c'est la dernière carte d'un joueur !

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche et que personne ne peut jouer, les joueurs ont le droit à une aide : changer UNE carte d'un chemin bloqué pour le débloquent et continuer la partie. Si malgré tout la partie est bloquée, on reprend toutes les cartes posées sur le terrain de jeu pour refaire la pioche et on en garde une que l'on pose au centre de la table pour continuer la partie.

Fin du jeu : le joueur qui pose sa dernière carte en premier a gagné.

