

Règle niveau 1

Nombre de joueurs : 2 à 3		Durée moyenne : 2 minutes	
But du jeu	Etre le premier à avoir un jeu composé de 3 cartes qui se suivent et faire « Rami ».		
Préparation	Gardez le Caméléon et les cartes de 1 à 15. Le meneur de jeu : Distribue 3 cartes par joueur. Forme une pioche avec les cartes restantes, et retourne la première carte de la pioche à côté face visible.		
Déroulement	Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le meneur de jeu commence. A ton tour : Prends une carte sur la pioche ou (au choix) sur le tas de cartes faces visibles. Mets-la dans ton jeu. Si la pioche est finie, retourne le tas de cartes faces visibles, qui devient la pioche. Sors une carte de ton jeu et pose-la face visible sur le tas à côté de la pioche. Pose ton jeu sur la table et dis « Rami » (le jeu s'arrête) si les 3 cartes de ton jeu se suivent (y compris le Caméléon qui remplace le 1 ou le 2).		
Marque	Celui qui fait Rami marque un point.		

Règle niveau 2

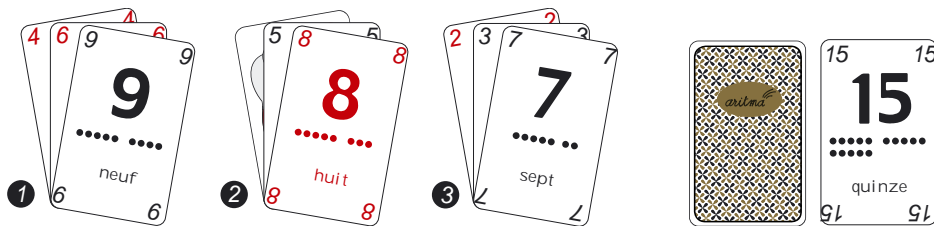
Nombre de joueurs : 2 à 4		Durée moyenne : 3 minutes	
But du jeu	Etre le premier à avoir un jeu composé de 4 cartes formant une suite et faire « Rami ».		
Préparation	Gardez le Caméléon et les <u>cartes de 0 à 31</u> . Le meneur de jeu : Distribue <u>4 cartes par joueur</u> . Forme une pioche avec les cartes restantes, et retourne la première carte de la pioche à côté face visible.		
Déroulement	Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le meneur de jeu commence. A ton tour : Prends une carte sur la pioche ou (au choix) sur le tas de cartes faces visibles. Mets-la dans ton jeu. Si la pioche est finie, retourne le tas de cartes faces visibles, qui devient la pioche. Sors une carte de ton jeu et pose-la face visible sur le tas à côté de la pioche. Pose ton jeu sur la table et dis « Rami » (le jeu s'arrête) si les 4 cartes de ton jeu forment une suite (y compris le Caméléon qui remplace le 1 ou le 2).		
Marque	Celui qui fait Rami marque un point.		

Règle niveau 3

Nombre de joueurs : 2 à 3		Durée moyenne : 5 minutes	
But du jeu	Etre le premier à avoir un jeu composé d'une suite de 3 cartes et une suite de 4 cartes et faire « Rami ».		
Préparation	<p>Gardez le Caméléon et les <u>cartes de 0 à 31</u>. Le meneur de jeu :</p> <p>Distribue <u>7 cartes par joueur</u>.</p> <p>Forme une pioche avec les cartes restantes, et retourne la première carte de la pioche à côté face visible.</p>		
Déroulement	<p>Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le meneur de jeu commence.</p> <p>A ton tour :</p> <p>Prends une carte sur la pioche ou (au choix) sur le tas de cartes faces visibles. Mets-la dans ton jeu.</p> <p>Si la pioche est finie, retourne le tas de cartes faces visibles, qui devient la pioche.</p> <p>Sors une carte de ton jeu et pose-la face visible sur le tas à côté de la pioche.</p> <p>Pose ton jeu sur la table et dis « Rami » (le jeu s'arrête) si ton jeu se compose d'une suite de 3 cartes et une suite de 4 cartes (y compris le Caméléon qui remplace le 1 ou le 2).</p>		
Marque	Celui qui fait Rami marque un point.		

Exemple de partie (niveau 1)

La distribution donne aux trois joueurs les jeux suivants :



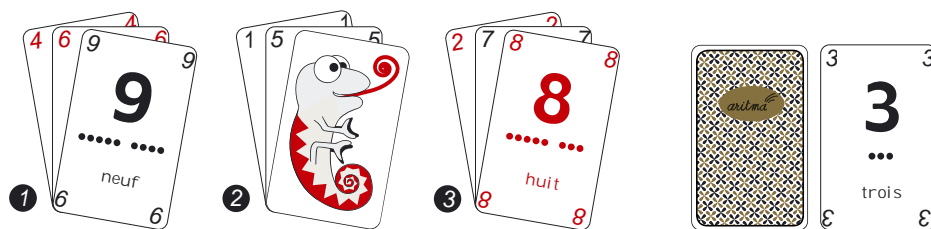
Remarque : la pioche comprend les cartes suivantes : 1, 10, 13, 11, 14, 12

Le joueur N°1 prend la carte non visible sur la pioche. C'est le 1. Il le rejette car il pense ne pas pouvoir le combiner avec ses autres cartes.

Le joueur N°2 prend le 1, car il pourra le combiner avec le Caméléon qui peut remplacer le 2. Il rejette le 8.

Le joueur N°3 prend le 8 car il peut le combiner avec le 7. Il rejette le 3.

On a alors les jeux suivants :

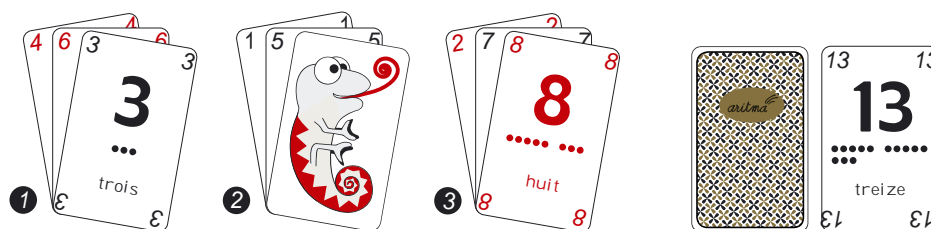


Le joueur N°1 prend le 3 car il peut le combiner avec le 4. Il rejette le 9.

Le joueur N°2 prend la carte non visible de la pioche car le 9 ne l'intéresse pas. C'est le 10, qu'il rejette.

Le joueur N°3 prend la carte non visible de la pioche car le 10 ne l'intéresse pas. C'est le 13, qu'il rejette.

On a alors les jeux suivants :

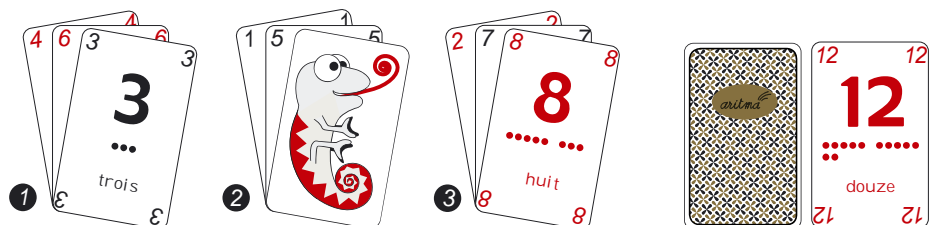


Le joueur N°1 prend la carte non visible de la pioche car le 13 ne l'intéresse pas. C'est le 11, qu'il rejette.

Le joueur N°2 prend la carte non visible de la pioche car le 11 ne l'intéresse pas. C'est le 14, qu'il rejette.

Le joueur N°3 prend la carte non visible de la pioche car le 14 ne l'intéresse pas. Il retourne la pioche. La carte qu'il vient de tirer est le 12, qu'il rejette.

On a alors les jeux suivants :



Le joueur N°1 prend la carte non visible de la pioche car le 12 ne l'intéresse pas. C'est le 15. Il rejette le 6.

Le joueur N°2 prend le 6 et rejette le 1.

Le joueur N°3 prend la carte non visible sur la pioche. C'est le 9. Il rejette le 2 et fait Rami, car il a la combinaison (7, 8, 9).