

CRAZY CHAMELEON

INSTRUCTIONS (ENGLISH)

- The object of the game is to be the 1st player to get rid of all of your cards.
- The rainbow card is the wild card.
- Shuffle the cards and deal 7 to each player, face down. For 3 or more players, deal 5 cards to each player. Place the rest of the cards face down, forming the draw pile. Place the top card face up next to the draw pile, creating a discard pile. If the top card is a wild card put it back in the middle of the draw pile and turn over the next card.
- Youngest player goes 1st. If they have a card in their hand that matches the suit or color of the top card in the discard pile, they place it in the discard pile and end their turn.
- If a player does not have a card with the same suit or color as the top card in the discard pile, they may play a wild card and can choose the suit that the next player must play.
- If a player does not have a match or wild card, they must draw a card from the draw pile. If the card can be played, they may play it. If the card cannot be played, they must draw again until they draw a card that can, or until they have drawn 3 times.
- Play continues clockwise. When the draw pile is empty, remove the top card from the discard pile and shuffle the rest of cards, turning them face down to form a new draw pile.
- The winner is the 1st player to get rid of all of their cards.

FOR LONGER GAMEPLAY:

- If a player does not have a match or a wild card, they must draw until they draw a card that can be played, not limited to 3 tries.

INSTRUCTIONS (FRANÇAIS)

- Le but du jeu est d'être le 1er joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.
- La carte arc-en-ciel est un joker.
- Les cartes sont mélangées. Chaque joueur reçoit 7 cartes, face cachée. Avec 3 joueurs ou plus, chaque joueur reçoit 5 cartes. Le reste du paquet est placé face cachée sur la table et constitue la pioche. La première carte de la pioche est retournée et placée à côté de celle-ci

pour former la pile de jeu. Si la première carte retournée est un joker, il convient de la remettre au milieu de la pioche et de retourner la carte suivante.

- Le joueur le plus jeune démarre la partie. Si la carte d'un joueur est de la même couleur ou de la même famille que la carte retournée, il la place sur la pile de jeu. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.
- Si un joueur n'a aucune carte de la même couleur ou de la même famille que la carte jouée, il peut utiliser un joker qui lui permettra de choisir la prochaine famille à jouer.
- Si un joueur n'a aucune carte assortie ni aucun joker, il pioche une nouvelle carte. En cas de bonne pioche, il joue cette carte. En cas de mauvaise pioche, il tire une autre carte. Il peut piocher jusqu'à 3 cartes.
- Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, la pile de jeu est mélangée puis retournée pour former une nouvelle pioche, à l'exception de la dernière carte jouée.
- Le gagnant est le 1er joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

VARIANTE DE JEU PLUS LONGUE:

- Si un joueur n'a aucune carte assortie ni aucun joker, il peut piocher autant de cartes que nécessaire jusqu'à ce qu'il puisse jouer.

INSTRUCCIONES (ESPAÑOL)

- El objetivo del juego es ser el primer jugador en quedarse sin cartas.
- La carta arcoíris es el comodín.
- Baraja las cartas y reparte 7 boca abajo a cada jugador. Si hay 3 o más jugadores, reparte 5 cartas a cada uno. Coloca el resto de las cartas boca abajo, formando el mazo para robar. Coloca la primera carta boca arriba junto al mazo para robar, creando un mazo de descarte. Si la primera carta es un comodín, colócala nuevamente en medio del mazo para robar y da la vuelta a la siguiente carta.
- El jugador más joven empieza el turno. Si en su mano hay una carta que coincida con el palo o el color de la carta superior del mazo de descarte, la coloca en el mazo de descarte y termina su turno.
- Si el jugador no tiene una carta con el mismo

palo o color que la carta superior del mazo de descarte, puede usar un comodín y elegir el palo que debe jugar el siguiente jugador.

- Si el jugador no tiene ninguna carta que coincida ni tampoco un comodín, debe tomar una carta del mazo para robar. Si la carta robada se puede jugar, puede usarla. Si la carta no se puede jugar, debe volver a robar hasta salga una que sí pueda jugar o hasta haber robado 3 veces.
- El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cuando el mazo para robar se acaba, se retira la carta superior del mazo de descarte, se baraja el resto del mazo se vuelve a poner boca abajo como nuevo mazo para robar.
- El ganador es el primer jugador que se quede sin cartas.

PARA QUE EL JUEGO DURE MÁS:

- Si el jugador no tiene ninguna carta que coincida ni una carta comodín, debe robar hasta que salga una carta que pueda jugar, sin el límite de 3 intentos.

SPIELANLEITUNG (DEUTSCHE)

- Das Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle seine Karten loszuwerden.
- Die Regenbogenkarte ist der Joker.
- Mische die Karten und teile jedem Spieler 7 Karten mit der Bildseite nach unten aus. Teile bei 3 oder mehr Spielern jedem Spieler 5 Karten aus. Bilde aus dem Rest der Karten mit der Bildseite nach unten den Aufnahmestapel. Lege die oberste Karte mit der Bildseite nach oben neben den Aufnahmestapel. Dies ist der Ablagestapel. Wenn die oberste Karte ein Joker ist, lege ihn zurück in die Mitte des Aufnahmestapels und drehe die nächste Karte um.
- Der jüngste Spieler fängt an. Hält er eine Karte in der Hand, die mit der Spielkartenfarbe oder Färbung der obersten Karte auf dem Ablagestapel übereinstimmt, legt er sie auf den Ablagestapel und beendet seinen Zug.
- Wenn ein Spieler keine Karte hat, die mit der Spielkartenfarbe oder Färbung der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmt, kann er den Joker einsetzen und die Spielkartenfarbe für den nächsten Spieler bestimmt.
- Wenn ein Spieler keine Übereinstimmung und keinen Joker hat, muss er eine Karte vom Aufnahmestapel ziehen. Wenn die Karte gespielt werden kann, darf er sie spielen. Wenn die Karte

nicht gespielt werden kann, muss er erneut ziehen, bis er eine Karte zieht, die gespielt werden kann oder er 3 Mal gezogen hat.

- Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Wenn der Aufnahmestapel aufgebraucht ist, entferne die oberste Karte vom Ablagestapel und mische den Rest der Karten. Lege sie dann mit der Bildseite nach unten ab, um einen neuen Aufnahmestapel zu bilden.
- Der Gewinner ist der 1. Spieler, der alle seine Karten losgeworden ist.

FÜR EIN LÄNGERES SPIEL:

- Wenn ein Spieler keine Übereinstimmung und keinen Joker hat, muss er Karten ziehen, bis eine spielbar ist, ohne Beschränkung auf 3 Versuche.

ISTRUZIONI (ITALIANO)

- L'obiettivo del gioco è quello di essere il 1° giocatore a liberarsi di tutte le proprie carte.
- La carta con l'arcobaleno è il jolly.
- Mischia le carte e distribuiscine 7 a ciascun giocatore, coperte. Per 3 o più giocatori, distribuisci 5 carte a ciascun giocatore. Posiziona il resto delle carte a faccia in giù, formando il mazzo di pesca. Posiziona la prima carta rivolta verso l'alto accanto al mazzo di pesca, creando un mazzo degli scarti. Se la prima carta è il jolly, rimettila al centro del mazzo di pesca e scopri la carta successiva.
- Il giocatore più giovane inizia per 1°. Se si ha una carta in mano che corrisponde al seme o al colore della prima carta nel mazzo degli scarti, la si mette nel mazzo degli scarti e il turno finisce.
- Se un giocatore non ha una carta con lo stesso seme o colore della prima carta del mazzo degli scarti, può giocare un jolly e può scegliere il seme che il giocatore successivo deve giocare.
- Se un giocatore non trova una corrispondenza o un jolly, deve estrarre una carta dal mazzo di pesca. Se la carta può essere giocata, la si gioca. Se la carta non può essere giocata, si dovrà pescare di nuovo fino a quando non esce una carta giocabile o finché non si sia pescato per 3 volte.
- Il gioco continua in senso orario. Quando il mazzo di pesca è vuoto, si rimuove la prima carta dal mazzo degli scarti e si mescola il resto delle carte, girandole a faccia in giù per formare un nuovo mazzo di pesca.
- Il vincitore è il 1° giocatore a liberarsi di tutte le sue carte.

PER UN GIOCO PIÙ LUNGO:

- Se un giocatore non trova una corrispondenza o un jolly, deve estrarre finché non pesca una carta che possa essere giocata, senza il limite dei 3 tentativi.

SPELREGELS (NEDERLANDSE)

- Doel van dit spel is als 1ste speler al je kaarten afleggen.
 - De regenboogkaart is de joker.
 - Schud de kaarten en geef elke speler 7 kaarten met de beeldzijde naar beneden. Wanneer je met 3 of meer speelt, krijgt elke speler 5 kaarten. Plaats de rest van de kaarten met de beeldzijde naar beneden om de trekstapel te vormen. Leg de bovenste kaart met de beeldzijde naar boven naast de trekstapel om een aflegstapel te maken. Wanneer de bovenste kaart een joker is, plaats je ze weer in het midden van de trekstapel en draai je de volgende kaart om.
 - De jongste speler mag beginnen. Wanneer een speler een kaart in zijn hand heeft met dezelfde kleur als de bovenste kaart van de aflegstapel, legt hij ze op de aflegstapel en beëindigt hij zijn beurt.
 - Wanneer een speler geen kaart heeft met dezelfde kleur als de bovenste kaart van de aflegstapel, mag hij een joker spelen en dan de kleur kiezen die de volgende speler moet hebben.
 - Wanneer een speler geen kaart met dezelfde kleur of een joker heeft, moet hij een kaart trekken uit de trekstapel. Wanneer hij deze kaart kan spelen, mag hij dat doen. Wanneer hij ze niet kan spelen, moet hij nog een kaart trekken tot hij een kaart trekt die hij wel kan spelen of tot hij 3 keer getrokken heeft.
 - Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. Wanneer de trekstapel leeg is, de bovenste kaart van de aflegstapel verwijderen en de rest van de kaarten schudden en omdraaien om een nieuwe trekstapel te vormen.
 - De winnaar is de 1ste speler die al zijn kaarten kan afleggen.
- ### OM LANGER TE KUNNEN SPELEN:
- Wanneer een speler geen kaart met dezelfde kleur of een joker heeft, moet hij kaarten blijven trekken tot hij een kaart trekt die hij kan spelen. De beperking tot 3 pogingen valt dus weg.

INSTRUKTIONER (SVENSK)

- Målet med spelet är att som första spelare bli av med korten.
 - Regnbågskortet är jokerkort.
 - Blanda korten och dela ut 7 kort till varje spelare, nedåtvända. Vid 3 eller flera spelare delar du ut 5 kort till varje spelare. Låt resten av korten bilda en hög, draghögen. Vänd upp det översta kortet och lägg det bredvid draghögen som därmed utgör slaskhögen. Om det översta kortet är ett jokerkort lägger du tillbaka det i draghögen och vänder upp nästa kort.
 - Den yngsta spelaren börjar. En spelare som har ett kort på hand som matchar det översta kortet i slaskhögen, antingen som serie eller färg, lägger kortet på slaskhögen och avslutar omgången.
 - En spelare som inte har ett kort i samma serie eller med samma färg som det översta kortet i slaskhögen kan spela ett jokerkort och välja i vilken serie nästa spelare måste fortsätta.
 - Den spelare som inte har ett matchande kort eller ett jokerkort måste dra ett kort från draghögen. Om det går kan spelaren spela ut kortet. Om inte kortet kan spelas ut måste spelaren dra ett kort igen tills det kommer ett spelbart kort, maximalt 3 gånger.
 - Spelet fortsätter medurs. När draghögen är tom tar ni bort det översta kortet från slaskhögen, blandar resten av korten, vänder dem upp och ned så att de blir en ny draghög.
 - Den som först har blivit av med alla kort vinner.
- ### FÖR ATT FÖRLÄNGA SPELET:
- Den spelare som inte kan lägga något kort eller inte har ett jokerkort måste dra kort från draghögen ända tills det kommer ett spelbart kort, även om det dröjer mer än 3 gånger.

INSTRUKTIONER (DANSK)

- Spillet går ud på at blive den første spiller til at slippe af med alle sine kort.
- Regnbuekortet fungerer som joker.
- Bland kortene, og giv hver spiller syv kort med billedsiden nedad. Giv fem kort til hver spiller, hvis der er tre eller flere spillere. Anbring resten af kortene med billedsiden nedad i en bunke, hvorfra der skal trækkes. Placér det øverste kort med billedsiden opad ved siden af trækunken for at lave en kasseringsbunke. Hvis det øverste kort er en joker, skal du lægge det tilbage i midten af trækunken og vende det næste kort.

- Yngste spiller starter. Hvis denne spiller har et kort på hånden med samme kulør eller farve som det øverste kort i kasseringsbunken, smider spilleren dette kort i kasseringsbunken og avslutter sin tur.
- Hvis en spiller ikke har et kort med samme kulør eller farve som det øverste kort i kasseringsbunken, kan vedkommende spille en joker og vælge, hvilken farve den næste spiller skal spille.
- Hvis en spiller ikke har et match eller en joker, skal vedkommende trække et kort fra trækbanken. Hvis kortet kan spilles, må spilleren gerne spille det. Hvis kortet ikke kan spilles, skal spilleren trække, indtil vedkommende trækker et kort, der kan spilles, eller indtil vedkommende har trukket tre kort.
- Spillet fortsætter med uret. Når trækbanken er tom, blandes alle kortene i kasseringsbunken (undtagen det øverste kort) og vendes med billedsiden nedad, så der skabes en ny trækbanke.
- Vinderen er den spiller, der først kommer af med alle sine kort.

SÅDAN FÅR DU SPILLET TIL AT VARE LÆNGERE:

- Hvis en spiller ikke har et match eller en joker, skal vedkommende trække, indtil han/hun trækker et kort, der kan spilles – der er med andre ord ingen øvre grænse på tre kort.

INSTRUKSJONER (NORSK)

- Målet med spillet er å være førstemann til å kvitte seg med alle kortene.
- Regnbuekortet er jokersen.
- Stokk kortene og del ut syv kort til hver spiller, med bildesiden ned. Hvis det er tre eller flere spillere, deler du ut fem kort til hver spiller. Legg resten av kortene i en bunke med bildesiden ned. Dette er trekkebunken. Legg det øverste kortet i en ny bunke ved siden av trekkebunken, med bildesiden opp. Dette er kastebunken. Hvis det øverste kortet er en joker, legger du det i midten av trekkebunken og snur neste kort.
- Den yngste spilleren begynner. Hvis en spiller har et kort på hånden som har samme type eller farge som kortet øverst i kastebunken, legger spilleren kortet i kastebunken. Det blir da neste spillers tur.
- Hvis en spiller ikke har et kort med samme type

eller farge som kortet øverst i kastebunken, kan spilleren legge på en joker og velge typen som neste spiller må legge på.

- Hvis en spiller ikke har et kort som passer, eller en joker, må spilleren trekke et kort fra trekkebunken. Hvis kortet passer, kan spilleren legge det på. Hvis kortet ikke passer, må spilleren trekke helt til et kort kan legges på. Spilleren kan trekke maks tre ganger.
- Spillet går i retning med klokken. Når trekkebunken er tom, fjerner du det øverste kortet fra kastebunken, stokker resten av kortene og plasserer dem med bildesiden ned. Dette blir en ny trekkebanke.
- Vinneren er førstemann til å bli kvitt alle kortene.

FOR LENGRE SPILL:

- Hvis en spiller ikke har et kort som passer, eller en joker, må spilleren trekke helt til et kort passer, men uten begrensningen på tre forsøk.

INSTRUKCJE (POLSKU)

- Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart, zanim zrobią to inni gracze.
- Karta z tęczę to dzoker.
- Przetasuj karty i rozdaj każdemu graczowi po 7 kart, grzbietem do góry. Jeśli udział w grze bierze 3 lub więcej graczy, rozdaj każdemu 5 kart. Ułóż pozostałe karty grzbietem do góry, by utworzyć stos, z którego będziecie dobierać karty. Odkryj górną kartę i połóż ją obok stosu do dobierania, tworząc stos kart odrzuconych. Jeśli karta na górze to dzoker, odłóż ją do środka stosu kart do dobierania i odwróć kolejną kartę.
- Zaczyna najmłodszy gracz. Jeśli ma w rękę kartę, której kolor lub obrazek odpowiada górnej karcie na stosie kart odrzuconych, gracz umieszcza taką kartę w tym stosie i kończy turę.
- Jeśli gracz nie ma karty z takim samym kolorem lub obrazkiem, co górna karta ze stosu odrzuconych kart, może włożyć dzokera i zmienić kolor, z jakim musi zagrać kolejny gracz.
- Jeśli gracz nie ma pasującej karty ani dzokera, musi dobrać kartę ze stosu do dobierania. Jeśli możliwe jest rozegranie danej karty, gracz może to zrobić. Jeśli rozegranie danej karty nie jest możliwe, gracz dobiera kolejne do momentu, aż wyciągnie kartę, którą można rozegrać. Może dobierać maksymalnie 3 razy.
- Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek

zegara. Gdy stos do dobierania będzie pusty, zdejmiij górną kartę ze stosu kart odrzuconych i przetasuj resztę, a następnie ułóż je grzbietem do góry, by utworzyć nowy stos do dobierania.

- Zwycięza gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.

ABY WYDŁUŻYĆ GRĘ:

- Jeśli gracz nie ma pasującej karty ani dzokera, musi dobierać karty do momentu, gdy wyciągnie kartę, którą można rozegrać. Limit 3 dobieranych kart nie obowiązuje.