

Règle du jeu

BOOMERANG

Un jeu de Dominique Ehrhard & Michel Lalet
Illustré par Dominique Ehrhard.

Pour 3 à 5 joueurs à partir de 8 ans - Durée d'une partie : environ 30 mn.

Les légendes aborigènes racontent qu'au temps du "Grand Rêve", chaque membre de la tribu chassait dans un Territoire secret connu de lui seul. Les animaux y étaient peu craintifs et se laissaient capturer facilement. Mais le charme a été rompu et désormais les chasseurs, de plus en plus nombreux, se disputent âprement les mêmes Territoires. C'est pourquoi pour capturer les animaux, il faut d'abord être malin et choisir le meilleur Territoire de chasse !

Lors de chaque partie de chasse, c'est le chasseur qui misera le plus de Boomerangs qui pourra capturer tous les animaux de ce Territoire.

De temps en temps il faudra aussi savoir abandonner une chasse pour ramasser les Boomerangs jetés, afin de reconstituer sa réserve.

**A quoi bon être un grand chasseur ...
... si l'on n'a plus de Boomerang à lancer ?**



MATÉRIEL

- 54 cartes. Sur chaque carte figurent un animal et deux Territoires de chasse.
- 5 planches de 12 Boomerangs.
- 5 planches de 5 jetons Territoires.
- Une cordelette noire.
- Ce livret de règles.

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs sont des chasseurs qui cherchent tout au long de la partie à capturer le plus d'animaux possible. A la fin de la partie, le joueur qui aura le plus de cartes d'une même espèce animale marquera autant de points que ce nombre de cartes. Les autres joueurs ne marqueront aucun point pour cette espèce.

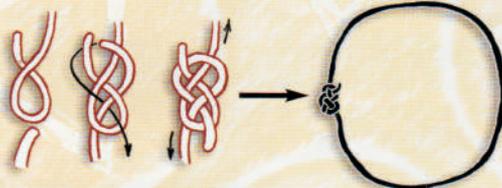
La partie se déroule en plusieurs manches. À chaque manche, chaque joueur ne peut chasser que dans un seul Territoire, choisi secrètement.

Les Boomerangs servent à déterminer l'ordre dans lequel les joueurs révèlent le Territoire choisi et capturent les animaux, celui qui mise le plus de Boomerangs étant le premier servi.



MISE EN PLACE

- La cordelette est nouée en cercle et placée au centre de la table.



- Les cartes sont bien mélangées pour constituer la pioche placée, face cachée, à côté du cercle.
- Chaque joueur prend un set de 5 jetons ayant le même symbole au verso. Au recto de chaque jeton figure l'un des 5 Territoires de chasse.

Verso jetons Territoire :
Identification des joueurs



- Chaque joueur reçoit 12 Boomerangs qu'il place bien visibles, devant lui. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, les jetons et les Boomerangs restants sont écartés du jeu.



3

Une partie comprend un certain nombre de manches, et se termine lorsque la pioche est épuisée.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

A - Pioche des animaux

- La première carte de la pioche est placée face visible autour du cercle formé par la cordelette. On continue ensuite à piocher des cartes et à les placer face visible autour du cercle jusqu'à ce que 5 Territoires de chasse différents soient représentés par ces cartes.
- À partir de la deuxième manche, il se peut que des animaux de la manche précédente n'aient pas été capturés et soient restés autour du cercle. Les cartes restent alors en place, et on ajoute d'autres cartes de la pioche jusqu'à avoir sur l'ensemble des cartes visibles les 5 Territoires de chasse différents.
- S'il ne reste plus suffisamment de cartes dans la pioche pour avoir 5 Territoires de chasse différents, on joue quand même une dernière manche avec les cartes disponibles. S'il n'y a plus du tout de cartes dans la pioche, et même s'il reste des cartes de la manche précédente, la partie est terminée.



4

B - Choix des Territoires de chasse

Chaque joueur choisit secrètement l'un de ses jetons Territoire et le pose face cachée devant lui en l'avançant vers le centre de la table. Ce choix détermine les cartes que le joueur souhaite récupérer à la fin de cette manche. Les quatre jetons restants sont placés faces cachées en pile à côté de ses Boomerangs et ne seront pas dévoilés.

Jetons des différends
Territoires de chasse



C - "Lancer" des Boomerangs

- Pour la première manche, le premier joueur est celui dont le domicile est le plus proche à vol de Boomerang du pays Aborigène. Pour les manches suivantes, le premier joueur est celui qui était resté jusqu'à la fin du lancer de Boomerangs de la manche précédente.
- Le premier joueur lance un Boomerang dans le cercle. Les joueurs suivants font de même, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les tours de table se succèdent ainsi, chaque joueur à son tour ajoutant un nouveau Boomerang dans le cercle aussi longtemps qu'il le souhaite ou qu'il le peut !
- Si un joueur ne veut ou ne peut plus ajouter de nouveau Boomerang, il dépose



5

le jeton Territoire qu'il avait choisi, toujours face cachée, sur la pioche cartes. Il ramasse ensuite tous les Boomerangs se trouvant dans le cercle et les ajoute à sa réserve.



- Le tour se poursuit sans lui, de la même façon que précédemment, chaque joueur restant lançant à son tour un Boomerang dans le cercle.



- Chaque fois qu'un nouveau joueur décide d'arrêter le lancer de Boomerangs, il pose son jeton Territoire, toujours face cachée, au-dessus du jeton du joueur qui avait arrêté avant lui, puis ramasse tous les Boomerangs placés dans le cercle. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur à ne pas avoir abandonné la chasse.

- **Cas particulier** : si un joueur n'a plus de Boomerang et que le cercle est vide lorsque vient son tour, il s'arrête de jouer, pose son jeton Territoire sur la pile et ne ramasse aucun Boomerang. Le joueur n'est pas "éliminé", puisqu'il pourra (peut-être !) récupérer des Boomerangs à la manche suivante.

D - Capture des animaux

- Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur, ce joueur ne lance pas de Boomerang supplémentaire et révèle immédiatement le jeton Territoire qu'il avait choisi au début de la manche. Il ramasse alors toutes les cartes placées autour du cercle sur lesquelles figure le symbole de ce Territoire de chasse.
- Le joueur dont le jeton est au sommet de la pile révèle ensuite son jeton et ramasse de même toutes les cartes sur lesquelles figure le Territoire indiqué.
- On poursuit ainsi, de haut en bas de la pile de jetons Territoire.

6

Exemple de ramassage

- Lorsque tous les jetons Territoire ont été révélés et que tous les joueurs ont pris les cartes qui leur revenaient, on passe à une nouvelle manche.
- **Remarque :** Il arrive fréquemment que les joueurs "du bas de la pile" ne récupèrent aucune carte, puisqu'elles ont toutes été prises par les joueurs précédents !
- Les cartes ramassées par les joueurs sont placées faces visibles devant eux, classées par espèce animale.
- Chaque joueur récupère son jeton Territoire avant la manche suivante.

7

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS

- Le jeu s'arrête lorsque, au début d'une manche, la pioche de cartes est épuisée.
- Pour chaque espèce animale, le joueur (ou les joueurs en cas d'égalité) qui a le plus grand nombre de cartes de cette espèce marque autant de points que ce nombre de cartes. Les autres joueurs ne marquent aucun point pour cet animal.

Exemples

1 - Un joueur a 5 poissons, un autre 3, un autre 1. Le premier joueur marque 5 points, les autres ne marquent rien.

2 - Deux joueurs ont chacun 4 tortues, un troisième a 1 tortue : les deux premiers joueurs marquent chacun 4 points, le troisième ne marque rien.

- Chaque joueur marque en outre 1 point par lot complet de 6 Boomerangs restant en sa possession.

Exemples

1 - 8 Boomerangs rapportent 1 point.

2 - 14 Boomerangs rapportent 2 points.

- Le joueur ayant le score total le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité à l'issue de ce décompte, le gagnant sera le joueur ayant le plus grand nombre de Boomerangs restant en sa possession.

Boomerang est un jeu de Dominique Ehrhard et Michel Lalet,
illustré par Dominique Ehrhard, mis en page par Caroline Ottavis.
Collection dirigée par Philippe des Pallières.
Merci à tous les valeureux testeurs, à tous ceux qui nous ont aidés à accoucher pendant
cette grossesse pachydermique, et particulièrement à Bruno Faidutti pour la règle.
Boomerang © 2010 - éditions « lui-même », Dominique Ehrhard & Michel Lalet.

8