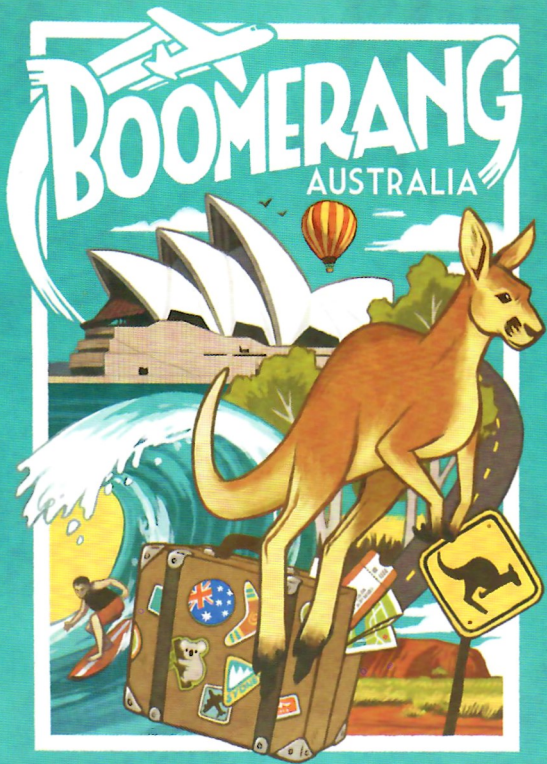


197



BOOMERANG AUSTRALIA

UN JEU DE CARTES À EFFET BOOMERANG !

Créé par Scott Almes
Illustré par Kerri Aitken

Bienvenue dans Boomerang ! Les joueurs font du tourisme en Australie et veulent voir le plus de choses possible avant la fin de leur séjour. Vous gagnerez des points en repérant les animaux sauvages, en récupérant des souvenirs et en participant à diverses activités.

Lors de chaque manche, les joueurs vont faire passer leurs cartes, cocher leurs exploits sur leur feuille de score et à la fin de la partie, le meilleur aventurier l'emporte !

CONTENU :

- 28 cartes
- 4 crayons
- 1 carnet de score

MISE EN PLACE :

1. Donnez à chaque joueur une feuille de score et un crayon.
2. Mélangez toutes les cartes, formez une pile face cachée et vous voilà prêts à commencer !

②

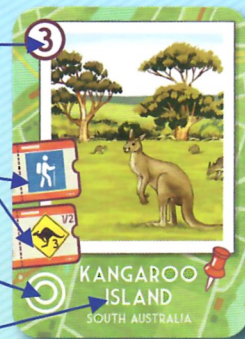
QUE TROUVE-T-ON SUR UNE CARTE ?

CHIFFRE DE LANCER et
RÉCEPTION

SYMBOLES

LETTRE DU SITE TOURISTIQUE

NOM DU SITE TOURISTIQUE



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

Une partie se joue en 4 manches durant lesquelles les joueurs vont **drafter** (voir page 4) leurs cartes et tenter de marquer des points dans diverses catégories. À la fin de chaque manche, les joueurs notent leurs points, puis les cartes sont mélangées à nouveau. Une fois les 4 manches terminées, les joueurs totalisent leurs points et déterminent le gagnant !

Lors de chaque manche, suivez ces étapes :

1. Distribuez 7 cartes à chaque joueur.
2. Choisissez votre carte Lancer.
3. Faites passer les 6 cartes restantes.
4. Inscrivez vos points.

Voici comment se déroule chaque étape en détail...

③

1) Distribuez 7 cartes à chaque joueur :

Pour débiter une manche, mélangez les 28 cartes et distribuez une main de 7 cartes à chaque joueur.

Si vous êtes moins de 4 joueurs, il vous restera des cartes : mettez-les de côté, face cachée, sans les regarder. Elles seront utilisées durant les prochaines manches.

2) Choisissez une carte Lancer :

Parmi vos 7 cartes en main, choisissez-en une qui va devenir votre carte *Lancer*. Chaque joueur pose cette carte face cachée devant lui.

Cette carte sera utilisée pour marquer des points durant cette manche mais contrairement aux autres, elle ne sera révélée qu'à la fin de la manche (vous pouvez regarder la vôtre à n'importe quel moment). Bien sélectionner votre carte *Lancer* peut aboutir à une belle réception.

Regardez le chiffre en haut à gauche de chaque carte (elles sont numérotées de 1 à 7). À la fin de la manche, vous comparez le chiffre de votre carte *Lancer* avec celui de votre carte *Réception* (la dernière carte que vous recevrez, comme décrit plus bas). Vous marquerez autant de points que la différence entre ces deux chiffres.

3) Draftez les cartes :

Lorsque les joueurs ont tous choisi et placé leur carte *Lancer*, ils passent les cartes restantes de leur main à leur voisin de gauche, sans les montrer aux autres joueurs. Ils regardent leurs nouvelles cartes, en choisissent une et la pose face visible à droite de leur carte *Lancer*.

Ensuite, les joueurs font encore une fois tourner leur main (qui contient à présent 5 cartes) sur leur gauche. Ils choisissent une nouvelle carte qu'ils posent face visible à droite de la carte qu'ils ont précédemment placée et font à nouveau tourner les cartes restantes vers la gauche.

4

Continuez ce processus jusqu'à ce que vous receviez une dernière carte. Elle est immédiatement ajoutée face visible à droite de votre rangée.

Cette carte est votre carte *Réception*.

4) Inscrivez vos points :

Chaque joueur va maintenant marquer ses points pour la manche. Calculez-les, puis écrivez-les sur votre feuille de score. Il est possible de marquer des points dans différentes catégories, selon les 7 cartes que vous avez jouées durant cette manche.

Voici le détail des différentes manières de marquer des points en fin de manche :

Lancer et Réception :

Comparez tout d'abord les chiffres de votre carte *Lancer* et de votre carte *Réception*. La différence entre les 2 est le nombre de points que vous marquez.

Inscrivez ces points lors de chaque manche dans la rangée du haut de votre feuille de score.

Exemple: si le chiffre de votre carte Lancer est un 4 et celui de votre carte Réception est un 1, vous marquez 3 points ($4 - 1 = 3$). Si votre carte Lancer est un 1 et que votre carte Réception est un 4, vous marquez également 3 points.

Ce joueur a noté 2 points pour sa réception lors de la 1ère manche et 1 point pour la 2ème.

1	2	3	4	
2	1			= <input type="text"/>
1	2	3	4	

5

Sites Touristiques :

Pour chaque site que vous « visitez » lors de cette manche (les lettres sur les cartes que vous avez posées), cochez la case correspondante sur la carte de votre feuille de score. À la fin de la partie, vous marquez 1 point par lettre cochée.

Ce joueur a joué les sites A et B lors de la 1^{re} manche et le D lors de la 2^e manche.



De plus, les sites touristiques sont divisés en 7 régions (les 6 états d'Australie et le Territoire du Nord), contenant chacun 4 sites. Si vous êtes le premier à compléter une région en cochant ses 4 sites, vous marquez 3 points supplémentaires.

Cochez le bonus de 3 points et annoncez-le à voix haute. Les autres joueurs doivent rayer ce bonus car ils ne peuvent plus l'obtenir.

Ce joueur a visité tous les sites du Queensland sur plusieurs manches.

Il gagne un bonus de 3 points et prive les autres joueurs de ce bonus.



Notes : Si plusieurs joueurs complètent la même région lors de la même manche, ils gagnent tous le bonus. Vous pouvez prendre des cartes possédant un site que vous avez déjà visité, mais vous ne marquez des points que pour la première visite.

6

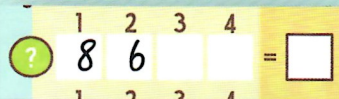
Collections :

Certaines cartes possèdent des symboles verts représentant des objets que vous avez récupérés durant votre séjour. Chaque objet a une valeur qui lui est attribuée : 1 pour les feuilles, 2 pour les fleurs sauvages, 3 pour les coquillages et 5 pour les souvenirs. Si le score total de votre collection est entre 1 et 7, vous doublez ce score pour cette manche. Si votre score est supérieur à 7, vous marquez ces points normalement.

Exemple : Julien a récupéré 3 cartes avec des feuilles et 1 carte avec un coquillage, le total de sa collection est donc de 6 ($3 + 3 = 6$). Son score pour cette manche est de 12 ($6 \times 2 = 12$). Rachelle quant à elle, a récupéré 2 fleurs sauvages et 1 souvenir : sa collection totalise 9 points ($4 + 5 = 9$). Son score sera donc de 9 pour cette manche. Elle ne double pas ses points car son total est supérieur à 7.

Comptabilisez votre score de collection pour cette manche (doublez-le si vous ne dépassez pas 7) et inscrivez-le dans la première case disponible des collections de votre feuille de score.

Lors de la 1^{re} manche, ce joueur avait 8 points de collection. Ce score était supérieur à 7, il a donc noté 8. Lors de la 2^e manche, il a obtenu une collection de 3 points qui a doublé pour devenir 6 !



Animaux :

Pour chaque paire de symboles jaunes d'animaux identiques que vous avez récupérée pendant cette manche, marquez les points de cet animal (3 pour les 7 kangourous, 4 pour les émeus, 5 pour les wombats, 7 pour les koalas et 9 pour les ornithorynques).

7

Faites le total de ce que vous marquez avec les animaux pour cette manche et reportez-le sur votre feuille de score.

Lors de la 1^{ère} manche, ce joueur avait 2 émeus et a marqué 4 points. Il a marqué 10 points dans la 2^e manche grâce à une paire de koalas et une paire de kangourous !

?	1	2	3	4	=	
4	10					

Exemple : les kangourous sont accompagnés du chiffre 3. Si vous avez une paire de kangourous, vous marquez donc 3 points (et non pas 6). Si vous n'avez qu'un seul animal d'un même type, vous ne marquez rien. Trois animaux d'un même type ne vous rapportent pas plus qu'une paire. Quatre animaux du même type forment 2 paires et vous font donc marquer le double.

Activités:

Pour finir, vérifiez les symboles bleus des activités sur vos cartes. Pour chaque activité, comptez combien de symboles vous possédez sur vos cartes, puis regardez sur le tableau ci-dessous combien elle peut vous rapporter. Vous pouvez noter vos points pour l'une de ces activités, mais ce n'est pas obligatoire ! Écrivez votre total sous la case de l'activité concernée de votre feuille de score.

1	2	3	4	5	6
0	2	4	7	10	15

Exemple: si vous avez 3 symboles de randonnée dans cette manche, vous pouvez décider de les noter pour marquer 4 points.

8

Lors de la 1^{ère} manche, ce joueur a récupéré 3 cartes Photographie et a noté 4. Dans la 2^e manche, il a récupéré 3 cartes Randonnée et a noté 4 pour cette activité.

				=	
	4		4		

Note : vous ne pouvez marquer des points que pour une seule activité (Culture Aborigène, Randonnée, Natation et Photographie) dans la même manche et seulement une seule fois par activité dans une même partie. Si la case de cette activité est déjà remplie, elle ne peut pas être réutilisée !

MANCHE SUIVANTE

Une fois que tout le monde a bien compté ses points, reprenez les 28 cartes, mélangez-les et redistribuez-les comme la première fois.

Note : si vous êtes moins de 4 joueurs, mélangez les cartes jouées et écartées dans 2 paquets différents, puis mettez le paquet des cartes écartées sur l'autre. Ainsi, les cartes écartées lors de la dernière manche seront obligatoirement présentes dans la prochaine manche.

FIN DE LA PARTIE

Après avoir noté vos points de la quatrième manche, la partie prend fin. Les joueurs additionnent les points de chaque catégorie puis additionnent ces totaux pour obtenir leur score final (n'oubliez pas les sites touristiques et les régions complétées).

Le gagnant est celui qui obtient le meilleur score !

En cas d'égalité, celui qui a marqué le plus de points dans la catégorie Lancer & Réception l'emporte ! Si l'égalité persiste, ces joueurs se partagent la victoire.

9

Voici à quoi peut ressembler une feuille de score à la fin d'une partie :



VARIANTE

Pour un peu plus de variété dans une partie à 3 ou 4 joueurs, changez le sens du passage des cartes entre chaque manche : horaire, puis antihoraire, etc.

Notes de l'éditeur :

Afin de créer une expérience plus intéressante et amusante, certains faits du jeu ne sont probablement pas complètement exacts.

Boomerang est avant tout un jeu, et non pas un outil éducatif.

Le boomerang est un symbole australien qui sert surtout aujourd'hui pour le sport, mais il était à l'origine utilisé par les aborigènes d'Australie pour la chasse, le combat et bien d'autres activités. Ils sont représentés sur un rocher du nord de l'Australie qui pourrait bien avoir plus de 50 000 ans. Le mot « boomerang » a probablement fait son entrée dans la langue anglaise par le biais de la tribu Turuwal de la Georges River près de Port Jackson (Sydney Harbour).

CRÉDITS

Concepteur : Scott Almes

Illustrateur : Kerri Aitken

Traduction FR : David SIMON

Relecture : Cédric BASSO



Matagot



www.matagot.com
@EditionsMatagot



GRAIL™
GAMES

Copyright © 2019 Grail Games.

Distribution exclusive de l'édition française par Matagot.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

Attention : risque d'étouffement.

Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

