

MISE EN PLACE

- La cordellette 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 Jumeurs



- 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 cordellette. 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'avancant 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 différents 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



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 Ottavio. 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 Faldutti pour la rige. Boomerang © 2010 - éditions « lui-même » - Dominique Ehrhard & Michel Lalet.

8