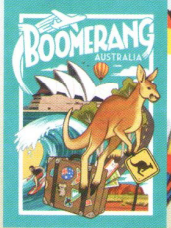
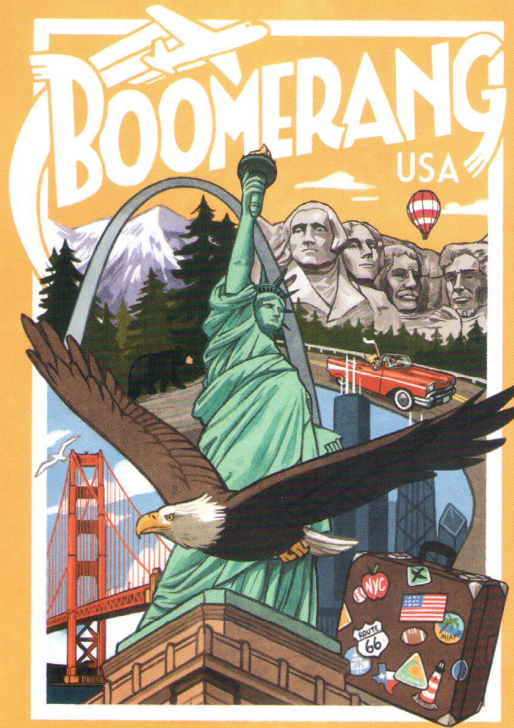
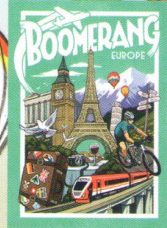


ÉGALEMENT DISPONIBLES !

Boomerang : Australie



Boomerang : Europe



# BOOMERANG USA

**UN JEU DE CARTES À EFFET BOOMERANG !**  
Un jeu par Scott Almes  
Illustré par Kerri Aitken

Bienvenue dans **Boomerang : USA** ! Les joueurs incarnent des touristes partis découvrir les États-Unis qui souhaitent en prendre plein la vue 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 chacune des quatre manches, les joueurs vont faire passer leurs cartes, puis cocher leurs exploits sur leur feuille de score pour que le meilleur voyageur l'emporte à la fin de la partie ! Traversez les États-Unis de la côte Est à la côte Ouest pour vivre le meilleur des road trips !

*Si vous avez déjà joué à d'autres versions de Boomerang, vous pouvez passer directement à l'étape 4 des règles pour en savoir plus sur les différentes façons de marquer des points.*

## CONTENU

- 28 cartes
- 4 crayons
- 1 carnet de score

②

## QUE TROUVE-T-ON SUR UNE CARTE ?

CHIFFRE DE LANCER  
ET RÉCEPTION

SYMBOLES

EMPLACEMENT  
SUR LA CARTE

NOM DU SITE TOURISTIQUE



## MISE EN PLACE

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

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie de Boomerang se joue en quatre manches durant lesquelles les joueurs vont drafter (voir page 4) leurs cartes et tenter de marquer des points dans 5 catégories différentes.

À la fin de chaque manche, les joueurs notent leurs points sur leur feuille de score, puis les cartes sont mélangées à nouveau. Une fois les 4 manches terminées, les joueurs comptent la totalité de leurs points pour déterminer le gagnant de la partie.

**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.

③

Voici comment se déroule chaque étape en détail...

### 1) Distribuez 7 cartes à chaque joueur :

Pour commencer 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 à la fin de la manche. Regardez le chiffre en haut à gauche de chaque carte (elles sont numérotées de 1 à 7). À la fin de la manche, vous comparerez le chiffre de votre carte Lancer avec celui de votre carte Réception (la dernière carte que vous recevrez, comme décrit plus bas) afin de marquer des points.

### 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 posent face visible à droite de leur carte Lancer. Ensuite, les joueurs font encore une fois tourner leur main (qui contient à présent 5 cartes) au joueur situé à 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.

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les joueurs reçoivent une dernière carte. Cette carte est immédiatement ajoutée face visible à droite de votre rangée. Il s'agit de votre carte Réception.

### 4) Inscrivez vos points :

Chaque joueur va maintenant noter les points gagnés lors de la manche. Calculez vos points, puis inscrivez-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 (première carte) et de votre carte Réception (dernière carte). Si le chiffre sur votre carte Réception est supérieur ou égal au chiffre sur votre carte Lancer, vous gagnez le nombre de points inscrit sur votre carte Lancer. 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 5, vous marquez 4 points pour cette manche dans cette catégorie. Si votre carte Lancer est un 3 et que votre carte Réception est un 2, vous ne marquez aucun point.*

4

5

Ce joueur obtient 2 points lors de la 1<sup>ère</sup> manche, 1 point pour la 2<sup>e</sup> et 4 points pour la 4<sup>e</sup>. Lors de la 3<sup>e</sup> manche, sa carte Réception était inférieure à sa carte Lancer.



### Sites Touristiques :

Pour chaque ville 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 marquerez 1 point par ville visitée.

Ce joueur possédait les cartes I et J lors de la 1<sup>ère</sup> manche et les a cochées sur la carte. Lors de la 2<sup>e</sup> manche, il a choisi la carte K et il a pris la carte L pendant la 3<sup>e</sup>. Comme il est le premier à avoir fini de visiter la région rouge, il remporte 3 points bonus !



Les villes sont reliées par des chemins (qui représentent des routes ou des voies ferrées). Dès que vous visitez deux villes directement reliées par un chemin, tracez la ligne qui les relie. Les premiers joueurs à dessiner un chemin qui relie une ville de la côte Est à une ville de la côte Ouest remportent les bonus indiqués sur la feuille de score (7 points pour le 1<sup>er</sup> joueur qui le fait, 3 points pour le 2<sup>e</sup> et 1 point pour les autres, le cas échéant).

Lorsque vous reliez une ville de la côte Ouest à une ville de la côte Est, entourez le bonus correspondant et annoncez-le à voix haute afin que les autres joueurs puissent rayer ce bonus qui n'est plus accessible. Chaque joueur ne peut remporter ce bonus qu'une seule fois.

Un bonus de +3 points est aussi accordé au premier joueur qui visite les 4 villes d'une région. (Les régions sont différenciées par leur couleur.)

6

7

Entourez le bonus de 3 points de la région et annoncez à voix haute que vous avez fini de la visiter. Les autres joueurs doivent rayer ce bonus, car ils ne peuvent plus l'obtenir.

*Notes : Si plusieurs joueurs complètent la même région lors de la même manche, ils gagnent tous le bonus.*

*Les villes des côtes Est et Ouest sont marquées en bleu pour éviter toute confusion.*

*Vous pouvez prendre des cartes de villes que vous avez déjà visitées, mais vous ne marquez des points que lors de la première visite.*

### Objets Typiques Américains :

Certaines cartes possèdent des symboles verts représentant des objets typiques que vous avez aperçus durant votre séjour. Chaque objet a une valeur qui lui est attribuée : 1 point pour les Boîtes aux Lettres, 2 pour les Casquettes de Baseball, 3 pour les Maillots de Football Américain et 5 pour les Drapeaux des États-Unis. Additionnez les points de tous les objets que vous avez aperçus durant cette manche et notez ce nombre sur votre feuille de score.

Cependant, si vous n'avez pas plus de points avec les objets typiques lors de la manche suivante, vous ne gagnez aucun point ! Restez positif, si vous marquez 0 point, il ne vous faudra qu'un seul objet typique lors de la manche suivante pour gagner des points.

*Exemple : Julien a récupéré 3 cartes avec des Maillots et 1 carte avec une Boîte aux Lettres, le total de sa collection d'objets aperçus est donc de 10 (3 + 3 + 3 + 1 = 10). Il gagne 10 points pour cette manche. Lors de la manche suivante, s'il ne gagne pas au moins 11 points, son score sera de 0.*

Lors de la 1<sup>ère</sup> manche, ce joueur possédait 8 points pour les objets typiques aperçus, mais il n'avait que 7 points d'objets lors de la 2<sup>e</sup> et n'a donc pas gagné de points. Ce joueur a ensuite marqué plus de points que précédemment lors de la 3<sup>e</sup> et de la 4<sup>e</sup> manche.

1	2	3	4	
8	0	7	14	= 29

#### 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 Truites, 4 pour les Bœufs, 5 pour les Grizzlis, 7 pour les Aigles à tête blanche et 9 pour le légendaire Big Foot).

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

**Exemple :** Les Truites sont accompagnées du chiffre 3. Si vous avez une paire de Truites, 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 de points.

Lors de la 1<sup>ère</sup> manche, ce joueur a récolté deux Truites pour un score de 6. Lors de la 2<sup>e</sup> manche, il a récolté une paire de Bœufs et une paire de Grizzlis et a donc marqué 9 points !

1	2	3	4	
6	9	12	3	= 30

#### 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 !

8

Nombre de cartes  
activités récupérées →

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

Écrivez votre total sous la case de l'Activité concernée de votre feuille de score.

**Exemple :** Vous possédez 3 icônes Randonnée lors de cette manche et décidez de compter les points pour cette Activité. Vous remportez 4 points.

Lors de la 1<sup>ère</sup> manche, ce joueur a récupéré 5 cartes Randonnée et a marqué 10 points. Lors de la 2<sup>e</sup> manche, il a récupéré 3 cartes Match et a marqué 4 points. Malheureusement, il n'a marqué aucun point de Photographie.

0	4	10	4	= 18
---	---	----	---	------

**Note :** Vous ne pouvez marquer des points que pour une seule Activité (Photographie, Match, Randonnée, Restaurant) 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.

9

#### 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 villes, les régions complétées et le bonus pour avoir relié les deux côtes). Le gagnant est celui qui obtient le meilleur score !

En cas d'égalité, le joueur qui a marqué le plus de points pour avoir relié les deux côtes remporte la partie ! Si l'égalité persiste ou que personne n'a obtenu ce bonus, celui avec le score le plus élevé de la catégorie Lancer et Réception l'emporte.

#### 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.

10

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

7	29	30	18	34	118
4	4	4	4	4	
3	0	7	14		
2	1	0	7	14	
1	2	3	4		
1	8	0	7	14	
1	2	3	4		
1	6	9	12	3	
0	4	10	4		
0	4	10	4		
0	2	4	7	10	15
0	2	4	7	10	15
21	6				

#### CRÉDITS

Concepteur : Scott Almes  
Illustrateur : Kerri Aitken  
Traduction : Thais Aulnette  
Relecture : Cédric Basso



Copyright © 2020 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.

www.matagot.com  
@EditionsMatagot

11