

BOOMERANG

Un gioco di Dominique Ehrhard & Michel Lalet

Illustrato da Dominique Ehrhard

GIOCATORI: 3 - 5

ETA': A PARTIRE DAGLI 8 ANNI

DURATA: 30 MINUTI



Le leggende aborigene raccontano che al tempo del "grande sogno", ogni membro della tribù cacciava un territorio segreto conosciuto solo da lui. Gli animali erano poco impariti e si lasciavano catturare facilmente. Ma l'incanto si è rotto e ormai i cacciatori, sempre più numerosi, si contendono aspramente gli stessi territori.

Ecco perché per catturare gli animali, bisogna prima di tutto essere furbi e scegliere il miglior territorio di caccia!

Per ogni partita di caccia, il cacciatore che lancerà il maggior numero di boomerang potrà catturare tutti gli animali di quel territorio. Ogni tanto bisognerebbe anche saper abbandonare una caccia per raccogliere i boomerang gettati, al fine ricostituire la sua riserva.

Per cosa esser un grande cacciatore... se non si hanno più boomerang da lanciare ?

COMPONENTI

- 54 carte. Su ogni carta ci sono un animale e due territori di caccia.
- 5 tavole con 12 boomerang ciascuno.
- 5 tavole con 5 gettoni territorio.
- 1 cordella.
- 1 regolamento.

LO SCOPO DEL GIOCO

I giocatori sono cacciatori che cercano per tutto il tempo della partita di catturare il maggior numero di animali possibile. Alla fine della partita, il giocatore che avrà più carte di una stessa specie animale segnerà tanti punti quanto il numero di carte.

Gli altri giocatori non segneranno alcun punto per quella specie.

La partita si svolge in più turni.

Ad ogni turno, ogni giocatore può cacciare in un unico territorio, scelto segretamente.

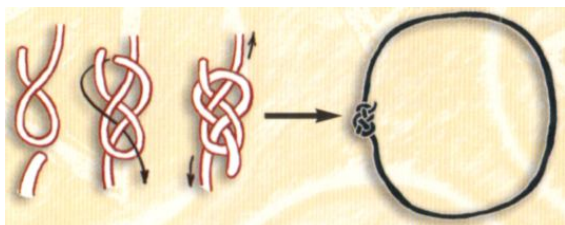
I boomerang servono a determinare l'ordine nel quale i giocatori svelano il territorio scelto e catturano gli animali, partendo da colui che ha lanciato più boomerang.



I TERRITORI

PREPARAZIONE

La cordella è legata a formare un cerchio e posta al centro del tavolo.



Il mazzo di carte sono ben mescolate e posto coperto accanto alla cordella.

Ogni giocatore prende un set di 5 gettoni che abbiano lo stesso simbolo sul retro.

Sul fronte di ogni gettone è disegnato uno dei 5 territori di caccia (VEDI IMMAGINE)



GIOCATORE 1

GIOCATORE 2

GIOCATORE 3

GIOCATORE 4

GIOCATORE 5

Ogni giocatore riceve 12 boomerang che mette ben visibili davanti a sé.

In una partita con 3 o 4 giocatori i gettoni e i boomerang rimasti vengono scartati dal gioco.



Una partita comprende un certo numero di turni e termina quando il mazzo è esaurito.

SVOLGIMENTO DI UN TURNO

A. Mazzo degli animali

La prima carta del mazzo è posta scoperta intorno al cerchio formato dalla cordella. Si continua poi a scoprire le carte intorno al cerchio fino a che siano rappresentati i 5 diversi territori di caccia.

A partire dal secondo turno può essere che degli animali del turno precedente non siano stati catturati e siano rimasti intorno al cerchio. Le carte restano al loro posto e si aggiungono delle altre carte dal mazzo fino ad avere nuovamente rappresentati i 5 diversi territori di caccia.

Se non restano abbastanza carte nel mazzo per avere i 5 territori diversi si gioca lo stesso un unico turno con le carte disponibili.

Se non ci sono più carte nel mazzo, anche se restano carte del turno precedente, la partita è terminata.



B. Scelta dei territori di caccia

Ogni giocatore sceglie segretamente uno dei suoi gettoni territorio e lo pone coperto davanti a sé spostandolo verso il centro del tavolo. Questa scelta determina le carte che il giocatore si augura di recuperare alla fine di questo turno.

I 4 gettoni rimanenti sono posti coperti impilati accanto ai suoi boomerang e non saranno svelati.



GETTONI DEI DIFFERENTI TERRITORI DI CACCIA

C. Lancio dei boomerang

Per il primo turno inizia il gioco il giocatore il cui domicilio è il più vicino al volo del boomerang del paese aborigeno.

Per i turni successivi inizia il gioco chi era rimasto ad aspettare fino alla fine del lancio del boomerang del turno precedente.

Il primo giocatore lancia un boomerang nel cerchio i giocatori successivi a turno fanno lo stesso in senso orario.

I turni si succedono così: ogni giocatore al suo turno aggiunge un nuovo boomerang nel cerchio per il tutto il tempo che se lo augura o che può!

Se un giocatore non vuole o non può più aggiungere un nuovo boomerang pone il gettone territorio che aveva scelto sempre coperto sul mazzo di carte. Raccoglie dopo tutti i boomerang che si trovano nel cerchio e gli aggiunge alla sua riserva.

Il turno continua senza di lui come in precedenza, ogni giocatore che resta lancia nel suo turno un boomerang nel cerchio.

Ogni volta che un nuovo giocatore decide di smettere il lancio di boomerang, pone il suo gettone, sempre coperto, sopra il gettone del giocatore che si era fermato prima di lui, poi raccoglie tutti i boomerang messi dentro il cerchio.

Si continua così fino a che non resta un solo giocatore che non abbandona la caccia.



Casi particolari: Se un giocatore non ha più boomerang e il cerchio è vuoto quando arriva il suo turno, smette di giocare, pone il suo gettone territorio sulla pila dei gettoni e non raccoglie nessun boomerang. Il giocatore non è "eliminato" perché potrà (forse!) recuperare dei boomerang nel turno seguente.

D. Cattura degli animali

Quando resta un solo giocatore, questi non lancia il boomerang supplementare e rileva (scopre) immediatamente il gettone territorio che aveva scelto all'inizio del turno. Raccoglie allora tutte le carte poste intorno al cerchio sul quale figura il simbolo di quel territorio di caccia.

Il giocatore il cui gettone è in cima alla pila scopre in seguito il suo gettone e raccoglie tutte le carte sulle quali figura il territorio indicato.

Si prosegue così dall'alto verso il basso della pila dei gettoni territorio.

Quando tutti i gettoni territorio sono stati scoperti e tutti i giocatori hanno preso le carte relative al territorio, si passa a nuovo turno.

ESEMPIO



ATTENZIONE: Succede frequentemente che i giocatori "del fondo della pila" non recuperano alcuna carta poiché esse sono tutte prese dai giocatori precedenti!

Le carte raccolte dai giocatori sono poste scoperte davanti ad essi classificate per specie animali.

Ogni giocatore recupera il suo gettone territorio prima del turno seguente.

FINE DELLA PARTITA E CONTEGGIO DEI PUNTI

Il gioco si ferma quando, all'inizio di un turno, il mazzo di carte è esaurito

Per ogni specie animale, il giocatore (o i giocatori in caso di parità) che ha il maggior numero di carte di quella specie segna tanti punti quanto il numero delle carte. Gli altri giocatori non segnano alcun punto per quell'animale.

ESEMPI

1) Un giocatore ha 5 pesci, un altro 3, un altro 1. Il primo giocatore segna 5 punti, gli altri non segnano niente.

2) Due giocatori hanno ciascuno 4 tartarughe, un terzo ha una tartaruga: i primi due giocatori segnano 4 punti ciascuno, il terzo non segna niente.

Ogni giocatore segna inoltre un punto per un lotto completo di 6 boomerang rimasti in suo possesso.

ESEMPI

1) 8 boomerang rappresentano 1 punto.

2) 14 boomerang rappresentano 2 punti.

Il giocatore che ha il punteggio totale più alto vince la partita.

In caso di parità il vincitore sarà il giocatore che possiede il maggior numero di boomerang.