

# Boomerang: les règles

Boomerang est un jeu d'enchères. Chaque joueur joue le rôle d'un chasseur et le vainqueur sera celui qui aura réalisé le plus beau tableau de chasse.

Au début d'une partie, chaque joueur prend les 5 jetons d'une famille. Ces jetons montrent les types de terrains de chasse sur lesquels le joueur ira chasser. Chaque joueur reçoit 12 boomerangs.

Le lacet est placé en cercle au centre de la table.

Les cartes sont battues puis distribuées une par une et placées autour du lacet. Le nombre de cartes va dépendre du hasard. On distribue autant de cartes qu'il faut pour avoir tous les types de terrains représentés.

Ces cartes représentent les animaux qui sont mis en jeu au cours du tour.

Chaque joueur va alors secrètement choisir le type de territoire sur lequel il va aller chasser pour ce tour. Pour cela, il place un (et un seul) de ces jetons territoires devant lui, face « couleur » visible.

Lors d'un tour, le premier joueur va lancer (placer) un boomerang à l'intérieur du lacet. Le second joueur peut alors placer lui-aussi un boomerang ou passer pour ce tour. S'il passe, il récupère tous les boomerangs placés au centre du lacet et pose son jeton « territoire » sur la pioche. Chaque joueur va donc avoir le choix entre passer pour récupérer des boomerangs/placer son jeton sur la pioche ou miser un boomerang. Les jetons placés sur la pioche sont empilés les uns sur les autres. Ainsi le premier à passer sera au fond de la pile et le dernier au-dessus.

Cette phase s'arrête quand il ne reste plus qu'un seul joueur à avoir son jeton territoire devant lui.

A ce moment, le joueur vainqueur retourne son jeton territoire et révèle ainsi son territoire de chasse. Il prend toutes les cartes qui correspondent à ce territoire.

Ensuite, le premier jeton sur la pioche est retourné et son propriétaire récupère toutes les cartes animaux correspondantes aux terrains de chasse (s'il en reste). Ainsi de suite pour tous les jetons dans l'ordre de la pile.

Le jeu se termine quand tous les cartes de la pioche ont été distribuées.

Arrive le temps du décompte, là où tout se joue.

Les joueurs trient les cartes qu'ils ont récupérées par familles d'animaux.

Chaque joueur annonce le nombre de cartes d'une famille qu'il possède. Seul le joueur qui a le plus de cartes marque des points (un point par carte), les autres rien. Un cas d'égalité, les joueurs ex æquo marquent les points. La même opération est effectuée pour toutes les familles d'animaux.

Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points.

Comme ces règles le montrent, rien ne sert de récupérer le plus de cartes, il faut récupérer le plus de cartes d'une famille pour marquer des points. De la même manière, il faut gérer ses boomerangs et savoir passer son tour au bon moment pour reconstituer son stock de manière efficace.

Boomerang est un jeu prévu pour 3 à 5 joueurs, mais les interactions sont nombreuses et la configuration à 5 joueurs est de loin la meilleure. Il ne nécessite pas de réunir des joueurs aguerris et convient parfaitement à des enfants ou à des joueurs occasionnels. Une partie dure environ 30 minutes.

Boomerang

Auteurs: Dominique Ehrhard et Michel Lalet

Illustrations: Dominique Ehrhard

Editeur: Lui-même

Joueurs: 3 à 5

Age: à partir de 8 ans.

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le jeudi 18 mars 2010**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11670-boomerang-les-regles.html>