





UN JEU DE CARTES À EFFET BOOMERANG !

Un jeu par Scott Almes

Illustré par Kerri Aitken

Bienvenue dans **Boomerang : Europe** ! Les joueurs incarnent des touristes partis découvrir l'Europe qui souhaitent en prendre plein la vue avant la fin de leur séjour. Leur but : gagner des points en faisant le tour de l'Europe le plus vite possible et en profiter pour découvrir des trésors nationaux et goûter aux spécialités culinaires locales.

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 ! Bon voyage !

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

QUE TROUVE-T-ON SUR UNE CARTE ?

CHIFFRE DE LANCER
ET RÉCEPTION

SYMBOLES

EMPLACEMENT SUR
LA CARTE

NOM DU SITE TOURISTIQUE
DANS SA LANGUE ET
EN ANGLAIS



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 se joue en 4 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.

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). 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 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 précédente 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 gagner des points pour les vacances qu'il vient de passer selon les cartes collectionnées.

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 :

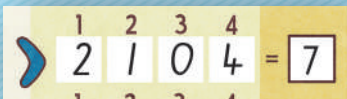
Lancer et Réception :

Comparez tout d'abord les chiffres de votre carte Lancer (première carte) et de votre carte Réception (dernière carte). 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 pour cette manche dans cette catégorie ($4 - 1 = 3$). Si votre carte Lancer est un 1 et que votre carte Réception est un 4, vous marquez également 3 points.

Ce joueur a gagné 2 points pour sa réception lors de la 1^{ère} manche, 1 point pour la 2^e, 0 pour la 3^e et 4 pour la dernière.



Sites Touristiques :

Pour chaque pays 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 pays visité.

Ce joueur a joué les cartes O et P lors de la 1^{ère} manche et a barré ces pays sur la carte. Il sera à l'affut de la carte N lors de la prochaine manche pour gagner le bonus de la région.



De plus, chaque région européenne est associée à un bonus de 2 à 5 points. (Les régions sont différenciées par leur couleur.) Si vous êtes le premier à visiter tous les pays d'une région, vous remportez également les points bonus de la région ! Entourez le bonus 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 pourront plus l'obtenir.

Au bout de plusieurs manches, ce joueur a visité tous les pays de la zone violette (Benelux). Il gagne un bonus de 3 points que les autres joueurs ne peuvent plus revendiquer !



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 lors de la première visite.

Les premiers joueurs à visiter **au moins un pays dans chaque région** obtiennent également un bonus. Dès que vous avez visité un pays de chaque région, entourez le bonus correspondant (à côté du symbole du passeport de la feuille de score) et annoncez-le aux autres joueurs qui rayent ce bonus, car ils ne pourront plus l'obtenir. Un joueur ne peut obtenir qu'un seul bonus provenant du passeport dans toute la partie.

Gagnez 7 points si vous êtes le premier joueur à tamponner votre passeport, 3 points si vous êtes le deuxième et 1 point (dans une partie à 3 ou 4 joueurs) si vous êtes le troisième.



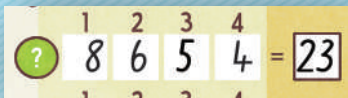
Notes : Comme pour les bonus des régions, si plusieurs joueurs tamponnent leur passeport lors de la même manche, ils gagnent tous le même bonus.

Gastronomie :

Certaines cartes possèdent des symboles verts représentant les spécialités culinaires que vous avez goûtées lors de vos voyages. Chaque spécialité culinaire a une valeur qui lui est attribuée : La Bière vaut 1 point, le Fromage 2, le Vin 3 et les Liqueurs 5. Additionnez les points de toutes les spécialités que vous avez goûtées durant cette manche. Si le total est compris entre 1 et 7, inscrivez-le sur votre feuille de score. Si le total est supérieur ou égal à 8, vous ne gagnez que la moitié des points (arrondis au supérieur). Gare à l'indigestion alimentaire !

Exemple : Julien a récupéré 3 cartes avec de la Bière et 1 carte avec du Fromage. Le total de sa collection est donc de 5 ($1 + 1 + 1 + 2 = 5$). S'il avait récupéré 2 cartes avec du Vin et 1 avec de la Liqueur, il aurait gagné 6 points ($3 + 3 + 5 = 11$, divisé par 2 = 6 arrondi au supérieur).

Lors de la 1^{ère} manche, ce joueur avait un total de 16 points de Gastronomie qu'il a dû diviser par 2 car le total dépassait 7. Dans la 2^e manche, il a obtenu 6 points de Gastronomie, ils sont tous comptabilisés.



Moyens de Transport :

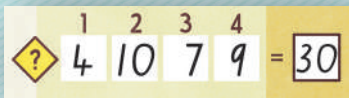
Pour chaque paire de symboles jaunes (moyens de transport) identiques que vous avez récupérée pendant cette manche, marquez les points de ce moyen de transport (3 pour les Voitures, 4 pour les Trains, 5 pour les Vélos, 7 pour les Bateaux et 9 pour les Avions).

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

Exemple : Les Voitures sont accompagnées du chiffre 3. Si vous avez une paire de Voitures, vous marquez donc 3 points (et non pas 6). Si vous n'avez qu'un moyen de transport d'un même type, vous ne marquez aucun point. Trois moyens de transport d'un même type ne vous rapportent pas plus qu'une paire.

Quatre moyens de transport du même type forment 2 paires et vous font donc marquer le double de points.

Lors de la 1^{ère} manche, ce joueur avait 2 trains et a donc gagné 4 points. Lors de la 2^e manche, il avait une paire de voitures et une paire de bateaux pour un total de 10 points !



Trésors Nationaux :

Pour finir, vérifiez les symboles bleus des Trésors Nationaux. Choisissez un symbole de Trésor National sur une de vos cartes. C'est ce Trésor qui vous fera gagner des points. Pour chaque symbole identique **sur les cartes des autres joueurs**, gagnez 4 points (partie à 2 joueurs), 3 points (3 joueurs) ou 2 points (4 joueurs). Écrivez votre total sous la case de l'activité concernée de votre feuille de score.

Exemple : À la fin de cette manche, vous possédez au moins une carte avec le symbole Art et décidez de gagner des points pour ce Trésor National. Regardez les cartes des autres joueurs. Si vous voyez 3 autres symboles Art sur les cartes des autres joueurs, vous gagnez 12 points dans une partie à 2 joueurs ($3 \times 4 = 12$), 9 points dans une partie à 3 joueurs ($3 \times 3 = 9$) ou 6 points dans une partie à 4 joueurs ($3 \times 2 = 6$). Vous ne gagnez pas de points pour les symboles correspondants sur vos propres cartes, mais vous devez posséder au moins une carte avec ce symbole pour pouvoir gagner les points de ce Trésor National.

Vous pouvez noter vos points pour l'un de ces Trésors Nationaux, mais ce n'est pas obligatoire !

Pendant une manche d'une partie à 4 joueurs, ce joueur a marqué des points pour la Musique. Comme il n'y avait que 2 symboles Musique sur les cartes des autres joueurs, il a gagné 4 points. Lors d'une autre manche, il a gagné 8 points pour l'Architecture car les autres joueurs possédaient 4 cartes Architecture.



Notes : Vous ne pouvez marquer des points que pour un seul Trésor National (Art, Architecture, Musique, Merveille Naturelle) dans la même manche et seulement une seule fois par Trésor National dans une même partie. Si la case de cette activité est déjà remplie, elle ne peut pas être réutilisée ! Si vous n'avez pas rempli la case d'un type de Trésor National à la fin de la partie, tant pis pour vous !

Attention : Vous devez posséder au moins une carte avec le symbole d'un Trésor National si vous voulez gagner des points pour ce trésor lors de cette manche. Le nombre de symboles identiques sur vos cartes n'a aucune influence.

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, ne mélangez que les cartes que vous venez de jouer. Puis mettez le paquet des cartes écartées de la manche précédente 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 pays, les régions complétées et le bonus si vous avez fait tamponner votre passeport).

Le gagnant est celui qui obtient le meilleur score !

En cas d'égalité, le joueur qui a marqué le plus de points pour le bonus du passeport l'emporte !

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, certaines informations du jeu ne sont probablement pas complètement exacts.

Boomerang : Europe est avant tout un jeu, et non un outil éducatif !

Exemple de feuille de score complétée à la fin de la partie :



CRÉDITS

Concepteur : Scott Almes

Illustrateur : Kerri Aitken

Traduction : Thaïs Aulnette

Relecture : Cédric Basso



GRAIL™
GAMES



Matagot



www.matagot.com

@EditionsMataaot

Copyright © 2020 Grail Games.

Distribution exclusive de l'édition française par Matabot.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

Attention : risque d'étouffement.

Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

ÉGALEMENT DISPONIBLES :

Boomerang : Australia



Boomerang : USA

