

Boomerang

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu perforé
 - 2 fois 13 pièces de formes différentes (26 en tout), à recto rouge et verso blanc.
- Chaque pièce comporte un chiffre gravé indiquant sa valeur. La valeur totale des pièces du jeu est de 88 points.

Principe du jeu

Chaque joueur doit poser judicieusement ses pièces contre les pièces adverses pour les retourner dans sa couleur et gagner un maximum de points.

Préparation du jeu

- Placer le plateau entre les joueurs.
- Distribuer toutes les pièces entre les joueurs de façon que chacun ait les mêmes.
- Les joueurs choisissent une couleur : rouge ou blanc ; chacun posera toujours ses pièces du côté de sa couleur sur le plateau.

Règle du jeu

- Les joueurs jouent à tour de rôle.
- Le joueur qui a les pièces blanches commence. Il en pose une n'importe où dans les trous du plateau.
- Le deuxième joueur pose également une pièce de façon **qu'elle touche, par un côté ou plusieurs, la pièce adverse**. Il **retourne** alors cette pièce adverse, qui devient ainsi **à sa couleur**, en la remplaçant **exactement dans sa position initiale**.

- Le premier joueur pose une autre pièce de façon qu'elle touche **au moins par un côté** une ou plusieurs pièces adverses, et la (ou les) retourne à sa couleur.
- La partie se poursuit ainsi, les joueurs essayant à chaque fois de toucher un maximum de pièces adverses pour les mettre à leur couleur et **acquérir les pièces valant le plus de points**.
- Au cours du jeu, les pièces des joueurs sont donc retournées plusieurs fois. Cependant, **quand une pièce est complètement cernée, elle ne peut être retournée et sa couleur ne change plus. C'est un point important à se rappeler dans la tactique du jeu pour protéger ses propres pièces**.

Nota

- Chaque joueur peut poser une pièce contre les siennes, mais avec obligation **de toucher, et donc de retourner, au moins une pièce adverse**.
- Une pièce touchant une pièce adverse par un angle n'autorise pas le retournement de la pièce.
- Les pièces déjà posées sur le plateau ne peuvent être ni ôtées, ni déplacées.
- Il peut subsister, au cours du jeu, des espaces vides entre les pièces.
- Aucune pièce ne doit déborder des limites du plateau.
- Il est conseillé aux joueurs de cacher les pièces qu'il leur reste à poser pour ne pas faciliter le jeu de l'adversaire.

Fin de la partie

- La partie s'arrête quand les deux joueurs ont posé toutes leurs pièces ou quand les pièces qu'il leur reste n'ont plus la place d'être posées sur le plateau. Tant qu'un joueur peut poser des pièces, il le fait même si l'adversaire est bloqué.

Les points

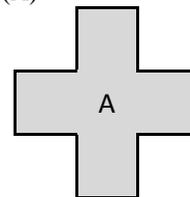
- Les joueurs comptent alors les points des pièces de leur couleur sur le plateau.
- **Chacun ajoute à son score la valeur des pièces non posées par l'adversaire**.

Le gagnant

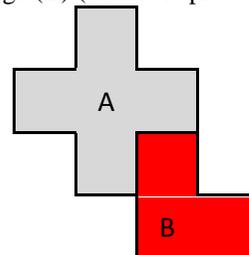
Le joueur gagnant est celui qui totalise plus de 44 points.

Exemple de début de partie

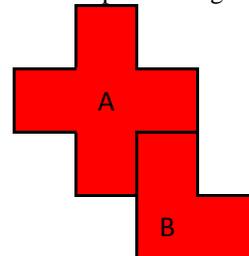
Joueur blanc (A)



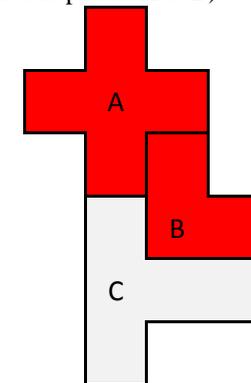
Joueur rouge (B) (touche la pièce A)



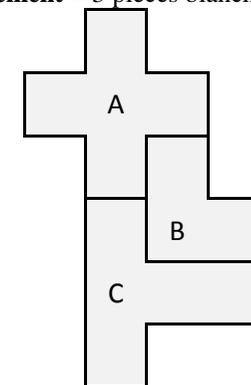
Retournement = 2 pièces rouges



Joueur blanc joue à nouveau (C)
(au contact des pièces A et B)



Retournement = 3 pièces blanches



Joueur rouge rejoue (D) (au contact de B et C)
Retournement = 3 pièces rouges
La pièce B, cernée, n'est plus retournable.

