

ІНСТРУКЦІЯ

БУМЕРАНГ

Автори гри: Домінік Епар та Мішель Лале
Ілюстрації: Домінік Епар

Гра для 3 – 5 гравців віком від 8 років. Тривалість однієї партії: 30–40 хвилин.

Легенди аборигенів розповідають, що у період «Часу Сну» кожен з членів племені вирушав на полювання на терен, який був відомий тільки йому.

Звірів, що жили на цих ділянках, було легко вполювати у випадку, якщо вони не були занадто боязливі. Однак з часом усе змінилось. Мисливців ставало більше, і настав час війни за мисливські території.

Бумеранг – це давня зброя аборигенів. Щоб використати його під час полювання, потрібно мати не тільки неабияке вміння, але й спритність. Щоб полювання закінчилось успішно, потрібно вибрати найкращу мисливську територію!

Той мисливець, який за одну партію викине найбільшу кількість бумерангів, буде мати право першим вибрати свою територію.

Але будьте уважними! Бумеранги рідко повертаються до тих, хто їх кидає!

У цій грі найчастіше бумеранги повертаються тільки до найобережніших, або до тих, хто зупиняється, або не має відваги і сил, щоб дійти до кінця поєдинку.

Тільки як бути великим мисливцем без бумерангу в долоні..?



GRANNA®

ВМІСТ КОРОБКИ

- 54 карти
- 60 бумерангів
- 25 жетонів – мисливських територій
- мотузок
- інструкція

ПРАВИЛА ГРИ

Гравці перевтілюються у ролі мисливців, які від початку до кінця партії намагаються вполювати якомога більшу кількість звірів. Після закінчення партії гравець, у якого виявиться найбільша кількість карт із зображенням одного й того самого звіря, отримує таку кількість очок, яка відповідає кількості цих карт.

Гра ділиться на кілька раундів. В кожному раунді гравець може полювати тільки на одній мисливській території, що була вибрана таємно від інших. Бумеранги служать для усталення порядку, в якому гравці інформують про вибране ними місце полювання, або черги, згідно якої вони будуть полювати.

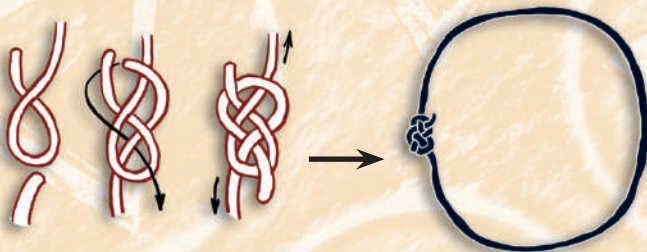
Мал.1

На представлених картах зображено 6 різновидів тварин, що виступають у грі. Стрілки вказують на місця полювання.



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Зав'язану мотузочку кладемо у вигляді кола посередині стола.



Мал. 2
Спосіб зав'язування
мотузочки.

- Добре перетасовані карти складаємо у вигляді колоди біля кола з мотузочки. Всі карти в колоді повинні знаходитись малюнками донизу.
- Кожен з гравців бере по 5 жетонів, на яких зображено однаковий геометричний символ. На лицевій стороні жетону показано одне із 5 місць полювання.

Мал. 3
Ряд жетонів
з символами, що
ідентифікують землі
кожного з гравців.



Гравець 1

Гравець 2

Гравець 3

Гравець 4

Гравець 5

- Кожен гравець отримує по 12 бумерангів і кладе їх перед собою так, аби їх було добре видно. Якщо у грі бере участь 3 або 4 людини, решту бумерангів та жетонів не використовують у грі. Відкладаємо їх у бік.



Мал. 4
Бумеранги

Гра ділиться на кілька раундів і закінчується тоді, коли усі карти з колоди будуть зібрані гравцями.

РАУНД

А – Колода з картами, що зображують тварин

• Першу карту з колоди кладемо стороною із зображенням тварини перед колом з мотузочки. Потім беремо наступні карти і викладаємо їх навколо кола до часу поки не з'являться **5 різних місць полювання**.

• В наступному колі може статись так, що карти з попереднього туру, що зображують тварин, яких не вполювали, лежать на столі. Ці карти залишаються на своїх місцях і ми додаємо до них наступні з колоди, аж поки на картах знову не з'явиться **5 різних місць полювання**.

• Останній тур розігрують використовуючи усі доступні карти, навіть якщо у колоді не буде карт, що представляють **5 різних місць полювання**. Партія закінчується коли усі карти з колоди буду зібрані гравцями.



Мал. 5
Приклад розкладу карт,
на якому видно 5 різних місць полювання.
Номери вказують на послідовність, у якій
карти викладались з колоди.

Б – Вибір місць полювання

Кожен гравець вибирає (таємно) один зі своїх **жетонів-місць полювання** і кладе його стороною з символом перед собою, по можливості якомога ближче до середини столу. Цей вибір визначає які саме з карт гравець хоче зібрати під кінець цього раунду. Решту жетонів (4) кладе стороною з символом, один на другий, біля своїх бумерангів. Ці жетони не будуть відкриватись у цьому раунді.



Мал. 6

Комплект жетонів одного гравця, що ілюструє його місця полювання.

В – «Кидання» бумерангами

• У першому раунді гру розпочинає той гравець, який мешкає найближче до Аборигенів. В наступних раундах першим гравцем буде той, хто залишився до кінця кидання бумерангами у попередньому турі.

• Перший гравець кидає бумерангом у коло з мотузочки (в разі якщо він не поцілить, то кидає ще раз). Решта робить те саме, один за одним, згідно з рухом годинникової стрілки. Так минають кола кидань. Кожний з гравців, на якого припадає хід, додає новий бумеранг до кола... так довго, як хоче, або так довго, як може.

• Якщо певний гравець не хоче, або не може додати новий бумеранг, відкладає вибраний **жетон-місце полювання** (стороною з символом) на колоду карт. (Мал. 8)



Мал. 7

Потім він забирає усі бумеранги, що знаходяться в колі і додає до своєї купки бумерангів.

Мал. 8



- Раунд продовжується без нього згідно тих самих правил що й до цього. Решта гравців, що залишились, кидають бумеранги до кола під час свого ходу.

- Кожного разу коли новий гравець вирішує припинити кидати бумеранги, мусить покласти свій **жетон-місце полювання** (стороною з символом) на жетон гравця, що закінчив гру раніше (Мал. 9). Потім він забирає усі бумеранги, що лежать у колі. Гра продовжується до моменту, коли залишиться тільки один гравець, який не залишив полювання.



Мал. 9

- **Специфічна ситуація:** Якщо гравець, на якого припадає черга, вже не має бумерангу, а коло є пусте, тоді він перестає грати, кладе свій **жетон-місце полювання** на колоду і не забирає жодного бумерангу. Гравець не виходить з гри, він зможе (хоча і не обов'язково!) відіграти бумеранги у наступному раунді.

Г – Полювання на тварин

- Коли залишиться тільки один гравець, то він не кидає наступним бумерангом, а натомість відкриває свій **жетон-місце полювання**, який вибрав на початку раунду. Збирає усі карти з тваринами, що розложені навколо кола, та мають символ вибраного ним місця полювання.

- Наступний гравець, жетон якого знаходиться на самій горі стовпчика з жетонами, показує його і забирає усі карти з тваринами, на яких намальоване його місце полювання.

- Продовжуємо таким чином, йдучи від гори до низу стовпчика з жетонами.

Мал. 10

Приклад того як гравці, що найдовше кидали бумерангами, збирають карти.



- Переходимо до нового раунду тільки після відкриття усіх **жетонів-місць полювання** і після того, як усі гравці зберуть карти, які вони вполювали.

- **Увага:** Нерідко трапляється так, що гравці з «нижньої частини стовпчика» не отримують жодної карти тому що попередні гравці усі карти вже забрали!

- Гравці кладуть перед собою карти стороною з тваринами, дотримуючись поділу їх за видами (напр.: рибу до риби)

- Перед наступним раундом кожен гравець має у себе **5 жетонів-місць полювання**.

КІНЕЦЬ ПАРТІЇ І ПІДРАХУВАННЯ ОЧОК

- Гра закінчується тоді, коли усі карти з тваринами потрапили до гравців–мисливців.
- Гравець (в випадку нічії–гравці), який зібрав найбільшу кількість карт з одним видом тварин, отримує стільки очок, скільки здобув карт. Натомість інші гравці не здобувають жодного пункту за цей вид тварин.

Приклади:

1. Один з гравців зловив 5 риб, другий зловив 3, третій тільки 1.

Перший отримує 5 очок, а решта не отримує жодного.

2. Двоє гравців вполювали по 4 черепахи, третій вполював тільки 1. Двоє перших отримують по 4 очка, натомість третій гравець не здобуває очок взагалі.

- Кожен з гравців здобуває додатково по 1 очку за кожні 6 бумерангів, що залишаться у нього під кінець гри.

Приклади:

- За 8 бумерангів отримуємо 1 очко.

- За 14 бумерангів отримуємо 2 очка.

- Партію виграє гравець, який набере найбільше очок (за бумеранги і тварин разом). У випадку нічії виграє той гравець, який має найбільшу кількість бумерангів.

• Варіант якому надають перевагу автори передбачає можливість приховування бумерангів у долоні

* Французьке видавництво віддає перевагу базовій версії гри.

Автори гри: Домінік Ерар, Мішель Лалє

Ілюстрації: Домінік Ерар

Графіка: Каролін Оттаві

Впровадження Колекції: Філіпп де Паль'єр.

Виголошуємо подяку усім, хто тестував гру і допомагав реалізувати проект. Особлива подяка Бруно Фаїдутті за вклад у розробку інструкції.

Boomerang © 2010 - « lui-même »
Dominique Ehrhard, Michel Lalet
infos@lui-meme.net

Шановний покупцю!

Наші ігри комплектуємо з особливою старанністю. Однак, якщо трапляється деякий брак (за що заздалегідь просимо Вашого пробачення), заповніть, будь ласка, цей купон та надішліть за адресою: GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.

Яких деталей немає:	
Прізвище та адреса:	