

J Á T É K S Z A B Á L Y

BUMERÁNG

A játék szerzői: Dominique Ehrhard & Michel Lalet
Illusztrációk: Dominique Ehrhard

Társasjáték 3 – 5 fő részére, 8 éven felülieknek **Egy játszma időtartama: 30 – 40 perc**

Az ausztráliai bennszülött legendák szerint a Nagy Álom idején a törzs valamennyi tagja felkerekedett, és elindult egy csak általa ismert vadászterületre.

Az ottani állatokat könnyű volt elejteni, mert nem nagyon félték az embertől. Idővel minden megváltozott. A vadászok egyre többen lettek. Megkezdődött a harc a vadászterületekért.

A bumeráng ősi bennszülött fegyver. Használatához nem elég az ügyesség, a vadásznak ravasznak is kell lennie. A sikeres vadászathoz mindenekelőtt jó vadászterületet kell találni.

Az a vadász, aki a legtöbb bumerángot hajtja el egy adott körben, elsőként választhat vadászterületet. Figyelem! A bumerángok ritkán szállnak vissza tulajdonosaikhoz.

Ebben a játékban a bumerángokat általában a legóvatosabbak kapják vissza, akik korábban passzolnak, mert nincs bátorságuk vagy erejük végig kitarítani.

De hogy legyen valaki nagy vadász, ha nincs a kezében bumeráng...?



A DOBOZ TARTALMA:

- 54 kártya, mindegyiken egy állat és két vadászterület látható
- 60 bumeráng
- 25 vadászterület – jelölő zseton
- zsinór
- játékszabály

A JÁTÉK LÉNYEGE:

A játékosok vadászok, akik végig arra töreksenek a játék folyamán, hogy a lehető legtöbb állatot ejtsék el. A játszma végén, aki egy adott állatfajtából a legtöbbet gyűjtötte össze, annyi pontot kap érte, ahányat abból a fajtából összegyűjtött; akik nála kevesebbet szereztek az adott fajtából, azoknak nem jár pont.

A játszma több körből áll. Egy játékos minden körben csak egy korábban titokban elfoglalt vadászterületen vadászhat. A bumerángok döntenek el, milyen sorrendben kell felfedni, hogy ki milyen vadászterületet foglalt le, és milyen sorrendben követik egymást a vadászok. Aki a legtöbb bumerángot hajította el az adott körben, vagyis nem passzolt, elsőként szedi össze a választott vadászterülete alapján neki járó állatos kártyákat.

1. ábra

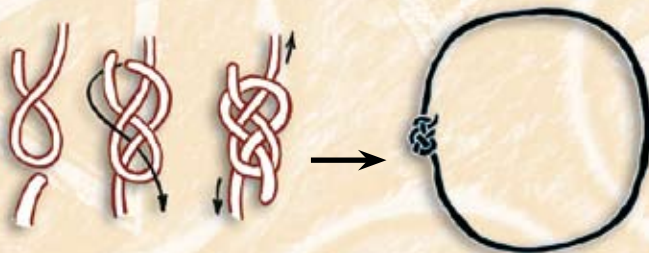
A kártyákon a játékban szereplő 6 állatfajta látható. A nyilak a vadászterületekre mutatnak.



Vadászterületek

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

- A zsinórt összecsomózzuk és kört formázunk vele az asztal közepén.



2. ábra
A zsinór összecsomózása.

- A jól összekevert kártyacsomagot ábrával lefelé a zsinór – körön kívülre helyezzük.
- Minden játékos kap öt, egyforma geometrikus jellel ellátott zsetont, a zsetonok másik oldalán az öt vadászterület jele látható.

3. ábra
A játékosok
azonosítását
szolgáló jelekkel
ellátott zsetonkészletek.



Játékos 1

Játékos 2

Játékos 3

Játékos 4

Játékos 5

- Valamennyi játékos kap 12 – 12 bumerángot és maga elé teszi látható módon. Ha hárman vagy négyen játszanak, a többi zsetont és bumerángot félreteszik.

4. ábra
Bumerángok



Egy játszma több körből áll és akkor ér véget, amikor a játékosok már az összes kártyát begyűjtötték.

KÖR

A – Kártyacsomag: az állatképekkel lefelé

• A legfelső kártyát az állatos felével felfelé letesszük a körön kívülre. Egészen addig rakjuk körbe a kártyákat, amíg **mind az 5 vadászterület ábrája az asztalra nem kerül.**

• A következő körben előfordulhat, hogy az asztalon vannak olyan kártyák, amelyeket az előző körben nem vadászott le senki.

Ezeket otthagyjuk, és addig rakunk ki melléjük a csomagból, amíg újra **mind az 5 vadászterület ábrája az asztalra nem kerül.**

• Az utolsó körben a megmaradt kártyákat tesszük le, akkor is, ha már nem rakható ki **mind az 5 vadászterület ábrája.**

A játszma akkor ér véget, ha már az asztalon levő összes kártyát felszedték a játékosok.



5. ábra

Példa a kártyák lerakására. A számok azt jelzik, milyen sorrendben tették a kártyákat a csomagból az asztalra.

B – Vadászterület kijelölése

A játékos (a többiek előtt titokban) kiválasztja az egyik vadászterületet jelölő zsetonját, és lefordítva az asztalra teszi, hogy a játékos jelölő jel legyen látható. Ezzel meghatározza, hogy melyik vadászterületekkel ellátott kártyákat szeretné a kör végén begyűjteni. A többi négy zsetont a bumerángjai mellé teszi, képes felükkel lefelé.



6. ábra

Zsetonkészlet az öt vadászterület ábrájával

C – A bumerángok elhajítása

- Az első körben az a játékos kezd, akinek a lakóhelye a legközelebb esik Ausztráliához. A további körökben mindig az kezd, aki az előző körben nem passzolt

- Minden körben a kezdő játékos behajítja egyik bumerángját a zsinór – körbe (ha nem sikerült, addig próbálkozik, amíg bele nem talál). A többiek az óramutató járásának megfelelően követik. Minden sorra kerülő játékosnak be kell hajítania egy bumerángot.

- Ha már nem akar vagy nem tud több bumerángot dobni, vadászterületét jelölő zsetonját a kártyacsomag közepére teszi le anélkül, hogy felfedné. (8. ábra)



7. ábra

Ezután összeszedi a zsinór – körbe hajított összes bumerángot.

8. ábra



- A többiek nélküle tovább játszanak, ugyanúgy egymás után dobják be a bumerángokat.

• Ha egy játékos passzol, és nem dob be több bumerángot, ráteszi a zsetonját (anélkül, hogy felfedné) az előzőként kiszállt játékos zsetonjára (9. ábra). Ezután begyűjti a zsinór – körben levő bumerángokat. Ha már csak egy játékos marad, aki nem passzolt, akkor az adott kör véget ér.



9. ábra

- **Sajátos helyzet:** ha a következő játékosnak már nincs bumerángja, és a zsinór – kör is üres, passzol, leteszi a **zsetonját**, anélkül, hogy bumerángot szedett volna fel. Nem esik ki a játékból, mert a következő körben esetleg szert tehet még bumerángokra.

D – Vadászat

• Ha már mindenki más passzolt, az utolsó játékosnak nem kell már bumerángot dobnia. Felfedi zsetonját, és megmutatja, milyen vadászterületet választott a kör elején. Felszedi az összes kirakott kártyát, amelyen az általa választott vadászterület ábrája látható.

• Utána az fedi fel a zsetonját, akié legfelül van, és összegyűjti az összes kirakott kártyát, amelyen az általa választott vadászterület ábrája látható.

• Majd a többiek is hasonlóan járnak el.

10. ábra

Példa, hogy miként gyűjtik be a kártyákat a legtöbb bumerángot elhajított játékosok.



• A következő kört csak akkor lehet elkezdni, ha már mindenki felfedte a **vadászterületét jelölő zsetont**.

• **Vigyázat!** Előfordul, hogy a legelőször passzoló játékosoknak nem jut kártya, mert a többiek már az összeset begyűjtötték előttük.

• A megszerzett kártyákat állatfajta szerint csoportosítva kell a játékosoknak maguk előtt kirakni.

• Minden újabb kör előtt a játékosoknak **5 vadászterület – jelölő zseton** áll rendelkezésére.

A JÁT SZMA VÉGE ÉS A PONTOK ÖSSZESZÁMOLÁSA

• A játékot akkor kell befejezni, amikor már az összes kártya vadászok zsákmánya lett. Aki egy adott állatfajtából a legtöbbet gyűjtötte össze, annyi pontot kap érte, ahány állatot az adott fajtából összegyűjtött (ha keten ugyanannyi állatot gyűjtöttek össze, akkor mindketten kapnak pontot), akik pedig nála (náluk) kevesebbet szereztek az adott fajtából, azoknak nem jár pont.

Példák:

1. Az egyik játékosnak 5 hala van, a másiknak 3, a harmadiknak 1. Az első játékos 5 pontot kap, a többieknek nem jár pont.

2. 2 játékosnak 4 – 4 teknősbékája van, a harmadiknak pedig egy. A két első 4 – 4 pontot kap, a harmadik egyet sem.

• A játékosnak minden hatodik nála levő bumeráng után jár 1 pont.

Példák:

– 8 bumerángért 1 pont jár

– 14 bumerángért 2 pont jár

• Az nyer, aki a legtöbb pontot kapta (az állatokért és a bumerángokért kapott pontokat össze kell adni), egyenlő pontszám esetén, az nyer, akinek több bumerángja van.

• A játék szerzői szívesebben játsszák a Bumerángnak azt a variánsát, amikor a játékos a bumerángjait a kezébe rejtheti.

* A francia kiadó a játék alapvariánsát részesíti előnyben.

játék szerzői: Dominique Ehrhard, Michel Lalet

Illusztrációk: Dominique Ehrhard

Grafikai terv: Caroline Ottavis

A kollekcio szerkesztője: Philippe des Pallières

Köszönettel tartozunk mindazoknak,

akik a játék tesztelésében részt vettek és e projektben dolgoztak. Különösen sokat köszönhetünk

Bruno Faiduttinak a játékszabály kidolgozásáért.

Bumeráng © 2010 «lui – mème» Kiadó

Dominique Ehrhard, Michel Lalet

infos@lui–meme.net

Kedves Vásárlónk!

Játékainkat igyekszünk mindig gondosan összeállítani, de ha mégis hiányozna valami (amiért előre elnézést kérünk), kérjük, küldje vissza kitöltve ezt a reklamációs szelvényt címünkre:

Granna ul. Księża Ziemowita 47, PL-03-788 Warszawa

Hiányzó elemek:	
A vásárló neve, címe:	