

BOUMERANG

Un nouveau et très intéressant jeu pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans par Peter Pallat

Jeux de Ravensburg No 604 5 109 5

Contenu: 1 tableau de jeu, 50 pions en 5 couleurs

Idee du jeu

Lorsque l'on joue à 3, 4, ou 5, les pions seront mis un par un en jeu. Mais les joueurs peuvent aussi renoncer à mettre un pion en jeu pour, à la place, faire avancer un autre pion. Le but de ce jeu est de faire prisonniers un certain nombre de pions adverses. Le jeu à 2 est terminé lorsqu'au moins 3 pions de l'un des joueurs restent seuls en jeu.

Beaucoup de réflexion et des attaques permanentes sont dans ce jeu particulièrement importantes. L'attaque peut toujours devenir boumerang et se retourner contre le joueur: au coup suivant la pièce menacée peut elle-même passer à l'attaque!

Les trois cases autor les triangle oranges ont un rôle particulier. Lorsque l'un des joueurs arrive à former un tel «Trio», c'est-à-dire à poser un de ses pions sur chacune de ces 3 cases, il peut immédiatement mettre une nouvelle pièce en jeu. Dans le jeu à 3, 4 ou 5 personnes il est autorisé à libérer un prisonnier. Dans le jeu à 2 chaque joueur possède une réserve de pions qui ne pourront être mis en jeu que dans ce cas là.

Jeu pour 3, 4 ou 5 personnes

Chaque joueur reçoit:

pour 3 personnes 9 pions
pour 4 personnes 8 pions
pour 5 personnes 7 pions

But à atteindre:

8 prisonniers
7 prisonniers
6 prisonniers

La pose et la marche: Les joueurs jouent à tour de rôle et posent un pion sur la case choisie. Au lieu de poser un pion on peut aussi en faire avancer un déjà en jeu. On a naturellement le droit de choisir sa direction. Les flèches partant des cases ne jouent aucun rôle dans la marche simple des pions. Celui qui a posé tous ses pions ne peut plus qu'avancer.

La capture: La capture se fait **uniquement dans le sens des flèches**. Lorsqu'un pion est avancé sur une case ou se trouve un pion adverse, celui-ci est fait prisonnier. Lorsque le sens des flèches l'autorise, il est possible de continuer le coup et d'aller capturer un second puis un troisième pion. Ces trois pions doivent naturellement se trouver sur des cases immédiatement voisines. On ne peut pas, en un seul coup, capturer plus de trois pions.

La capture est **obligatoire**. Celui qui possède un pion (qu'il ait été posé ou avancé) sur une case depuis laquelle il est possible de capturer un pion adverse, doit, lorsque son tour vient, prendre celui-ci. Si, volontairement ou non, cela est oublié, le pion qui n'aura pas capturé sera définitivement retiré du jeu. Celui qui a la possibilité d'attaquer avec plusieurs pions à la fois est libre de choisir le pion qu'il avancera et avec le quel il prendra. Dans ce cas-là il ne perd pas ses autres pions. Par contre s'il ne prend pas, il perd du même coup tous les pions qui auraient pu capturer.

Neuf lignes, sur le tableau, sont dépourvues de flèches. Ces lignes n'autorisent pas la capture ce qui rend les cases se trouvant entre elles un peu plus sûres que les autres cases. Il n'y a dans la direction de ces lignes neutres aucune obligation de capture.

Trio: Lorsqu'un joueur réussit, en posant ou en avançant, à former un Trio, il peut (ce n'est pas une obligation) mettre tout de suite un nouveau pion en jeu. Il pose alors ce pion sur la case qu'il choisit. Si, en posant ce nouveau pion, il réussit à former un autre Trio, il peut encore mettre un pion en jeu et ainsi de suite. Un Trio limité par une ligne neutre autorise aussi la mise en jeu de nouveaux pions.

La formation d'un Trio permet de délivrer des pions faits prisonniers, c'est-à-dire que le joueur pourra reprendre un de ses pions capturé par un adversaire et le remettre immédiatement en jeu. Si les prisonniers se trouvent chez plusieurs adversaires, le joueur est libre de choisir à qui il reprendra un de ses pions.

Lorsque deux Trios sont formés de manière à ce que le dernier et cinquième pion se trouve au milieu des Trios et par la même occasion, les complète tous les deux, le joueur a le droit de mettre d'un coup deux nouveaux pions en jeu (ou de délivrer deux prisonniers). Il est aussi possible de former 2 Trios entre lesquels se trouve un troisième: on peut alors, à chaque coup, en ne déplaçant qu'un seul pion fermer l'un ou l'autre des Trios. La position d'un Trio est relativement dangereuse, car le Trio fermé peut, lui aussi, être attaqué. Lors d'un coup continu les trois pions peuvent être fait prisonniers.

Fin du jeu: Aussitôt que l'un des joueurs est arrivé à faire prisonniers le nombre de pions donné, il a gagné la partie. Il arrive qu'un joueur se soit fait prendre tant de pions, qu'il n'en possède plus qu'un ou deux. Il n'a plus, à ce moment là, la possibilité de former des Trios, mais il peut cependant continuer à jouer avec succès s'il se concentre uniquement sur la capture de prisonniers.

Jeu pour 2 personnes

Chaque joueur reçoit 10 pions dont 3 seront mis à part. Ces 3 pions sont les pions supplémentaires qui ne pourront être mis en jeu qu'après la formation d'un Trio. Il ne reste donc que 7 pions pour la pose. Les joueurs peuvent, à tour de rôle, poser ou faire avancer un pion. Aussitôt que les joueurs ont posé leurs 7 pions, ils ne peuvent plus qu'avancer.

Les pions faits prisonniers seront retirés du jeu et iront rejoindre ceux de réserve. Ils ne peuvent donc être remis en jeu qu'après la formation d'un Trio. Il y a naturellement l'obligation de capture; lors d'un coup continu, on ne peut prendre plus de trois pions à la fois. Lorsque l'obligation de capture n'est pas respectée, les pions mis en cause seront définitivement retirés du jeu. Pour la formation des Trios les règles sont les mêmes que pour le jeu à 3 - 5 personnes.

Fin du jeu: Le joueur qui, le premier, se retrouve en possession de moins de trois pions a perdu. On compte pour cela les pions se trouvant sur le plateau, mais aussi ceux qui n'ont pas encore été posés. **Les pions de réserve** ne peuvent plus servir puisqu'il est impossible de former un Trio avec les pions restant.

BOOMERANG

Un nuovo, avvincente gioco su tavoliera per 2-5 giocatori dai 10 anni in su di Peter Pallat

Giochi di Ravensburg No **604 5 109 5**

Contenuto: 1 piano del gioco, 50 gettoni in 5 colori.

Filo del gioco

Nel gioco per 3 - 5 persone i giocatori pongono in successione i loro gettoni in gioco. Essi possono però anche rinunciare alla posa in gioco di un gettone ed effettuare invece uno spostamento di un gettone già desposto in precedenza. La meta è sempre quella di battere un determinato numero di gettoni avversari e di portarli via come prigionieri. Il gioco fra due persone è terminato quando sulla tavoliera avanzano solo gettoni di uno dei due giocatori, vale a dire un minimo di tre gettoni.

Offensive continue e ben ponderate sono di particolare importanza in questo gioco. L'offensiva può però sempre diventare un boomerang. Solo un'azione ed il gettone minacciato diventa esso stesso offensivo e minaccioso.

Di particolare importanza sono i tre campi che si raggruppano attorno un triangolo arancione. Se un giocatore trova la possibilità di chiudere un «terzetto» del genere, vale a dire se occupa tutti e tre i campi con gettoni del suo colore, egli può immediatamente inserire nel gioco un ulteriore gettone. Nel gioco fra 3 - 5 persone egli ha in questo caso il diritto di liberare un prigioniero. Nel gioco fra 2 persone, ogni giocatore ha una riserva di gettoni supplementari che può mettere in gioco solo in questo sistema.

Gioco per 3 - 5 persone

Ogni giocatore riceve:

per 3 persone 9 gettoni
per 4 persone 8 gettoni
per 5 persone 7 gettoni

meta del gioco:

8 prigionieri
7 prigionieri
6 prigionieri

Posa dei gettoni o loro spostamento: I giocatori hanno successivamente diritto alla mossa; essi depongono un gettone entro un