

I N S T R U K C J A

BUMERANG

Autorzy gry: Dominique Ehrhard & Michel Lalet

Ilustracje: Dominique Ehrhard

Gra dla 3 do 5 graczy w wieku od 8 lat. Czas rozgrywki jednej partii: 30 - 40 minut.

Aborygeńskie legendy głoszą, że w okresie „Czasu Snu” każdy z członków plemienia wyruszał na polowanie w teren, który tylko jemu był znany.

Zwierzęta przebywające na tym obszarze można było łatwo upolować, gdyż nie były zanadto bojaźliwe. Jednak z czasem wszystko się zmieniło. Myśliwych przybywało. Nadszedł czas walki o tereny łowieckie.

Bumerang to stara broń Aborygenów. Aby móc wykorzystać go do polowań trzeba wykazać się nie tylko zręcznością, ale przede wszystkim sprytem. Jeśli polowanie ma zakończyć się sukcesem, trzeba wybrać najlepszy teren łowiecki! Ten myśliwy, który w danej turze polowania wyrzuci najwięcej bumerangów, będzie miał pierwszeństwo w wyborze swojego terenu.

Ale uwaga! Bumerangi rzadko wracają do rzucających! W tej grze bumerangi wracają najczęściej do tych, którzy okazał się najbardziej ostrożni lub do tych, którzy wycofują się bądź nie mają odwagi i siły, żeby wytrwać do końca pojedynku.

Tylko jak tu być wielkim myśliwym bez bumerangu w dłoni...



GRANNA®

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 54 karty, każda z kart przedstawia jedno zwierzę i dwa tereny łowieckie
- 60 bumerangów
- 25 żetonów - terenów łowieckich
- sznurek
- instrukcja

ZASADY GRY

Gracze wcielają się w role myśliwych, którzy od początku do końca partii usiłują upolować możliwie jak najwięcej zwierząt. Po zakończeniu partii gracz posiadający najwięcej kart przedstawiających to samo zwierzę zdobywa liczbę punktów równą liczbie tychże kart. Pozostali gracze nie zdobywają żadnego punktu w ramach tego gatunku.

Rozgrywka podzielona jest na kilka tur. W każdej turze gracz może polować tylko na jednym terenie, uprzednio wybranym w tajemnicy. Bumerangi służą do ustalenia kolejności, w jakiej gracze informują o wybranym przez siebie terenie oraz kolejności, w jakiej będą polować. Gracz, który wyceluje najwięcej bumerangów, czyli jako ostatni spasuje w danej rundzie, jako pierwszy zbierze karty ze zwierzętami.

Rys. 1

Na kartach przedstawionych jest 6 gatunków zwierząt – wszystkie, które występują w grze. Strzałki wskazują tereny łowieckie.



PRZYGOTOWANIE GRY

- Zawiązany i ułożony w okrąg sznurek kładziemy na środku stołu.



Rys. 2
Sposób zawiązania
kawałka sznurka.

- Dobrze przetasowane karty układamy w stos obok okręgu ze sznurka. Wszystkie karty muszą być ułożone obrazkami zwierząt do dołu.
- Każdy z graczy bierze zestaw 5 żetonów posiadających ten sam symbol geometryczny. Na przedniej stronie każdego z żetonów wskazany jest jeden z 5 terenów łowieckich.

Rys. 3

Rząd żetonów ukazujących stronę z symbolami identyfikującą tereny każdego z graczy.



- Każdy z graczy otrzymuje 12 bumerangów i układa je przed sobą tak, aby były widoczne. Jeżeli w grze bierze udział 3 lub 4 graczy, pozostałe żetony i bumerangi nie są wykorzystywane w grze - odkładamy je na bok.



Rys. 4
Bumerangi

Rozgrywka podzielona jest na kilka tur i kończy się wtedy, kiedy wszystkie karty ze stosu zostaną zebrane przez graczy.

TURA

A – Stos z kartami przedstawiającymi zwierzęta

- Pierwszą kartę ze stosu kładziemy (stroną przedstawiającą zwierzę) przed okręgiem utworzonym ze sznurka. Następnie bierzemy kolejne karty i kładziemy je wokół okręgu do momentu aż pojawi się **5 różnych terenów łowieckich**.

- W drugiej kolejce może zdarzyć się, że karty z poprzedniej tury przedstawiające zwierzęta, które nie zostały upolowane, leżą przed okręgiem. Karty te pozostają na swoim miejscu i dodajemy do nich kolejne karty ze stosu aż do momentu, kiedy na wszystkich kartach będziemy mieli **5 różnych terenów łowieckich**.

- Ostatnią turę rozgrywamy wykorzystując wszystkie dostępne karty, nawet jeśli na stosie nie będzie kart przedstawiających **5 różnych terenów łowieckich**. Partia jest zakończona wtedy, kiedy wszystkie karty ze stosu zostaną zebrane przez graczy.



Rys. 5
Przykładowe rozłożenie kart,
na których widnieje 5 różnych terenów
łowieckich. Numery wskazują kolejność,
w jakiej karty wyłożono ze stosu.

B – Wybór terenów łowieckich

Każdy gracz wybiera (w tajemnicy przed pozostałymi graczami) jeden ze swoich **żetonów – teren łowiecki** i kładzie go stroną z symbolem przed sobą, możliwie jak najbliżej środka stołu. Wybór ten określa, które z kart gracz chce zebrać pod koniec tej tury. Pozostałe 4 żetony kładzie stroną z symbolem, jeden na drugim, obok swoich bumerangów. Żetony te nie zostaną odkryte w tej turze.



Rys. 6

Komplet żetonów jednego gracza przedstawiający jego wszystkie tereny łowieckie.

C – „Rzucanie” bumerangami

• W pierwszej turze grę rozpoczyna ten gracz, którego miejsce zamieszkania jest najbliżej ojczyzny Aborygenów. W kolejnych turach pierwszym graczem będzie ten, który pozostał do końca rzucania bumerangami w poprzedniej turze.

• Pierwszy gracz rzuca bumerangiem w okrąg ze sznurka (jeżeli nie wceluje, to rzuca jeszcze raz). Pozostali czynią to samo, jeden po drugim, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. I tak mijają kolejki. Każdy z graczy, na którego przypada ruch, dodaje nowy bumerang do okręgu... tak długo, jak chce lub tak długo, jak może!

• Jeśli dany gracz nie chce bądź nie może dodać nowego bumerangu, odkłada zadeklarowany **żeton – teren łowiecki** (stroną z symbolem) na stos puli kart. (Rys. 8)



Rys. 7

Następnie zbiera wszystkie bumerangi znajdujące się w okręgu i dodaje je do swojej puli.

Rys. 8



- Tura jest kontynuowana bez niego na tej samej zasadzie, co poprzednio. Każdy z pozostałych graczy wrzuca bumerang do okręgu podczas swojej kolejki.

- Za każdym razem, kiedy nowy gracz decyduje o tym, że przestaje rzucać bumerangami, kładzie swój **żeton – teren łowiecki** (stroną z symbolem) na żeton gracza, który zakończył grę wcześniej (Rys. 9). Następnie zbiera wszystkie bumerangi znajdujące się w okręgu. Kontynuujemy grę do momentu, aż pozostanie tylko jeden gracz, który nie zrezygnował z polowania.



Rys. 9

- **Specyficzna sytuacja:** Jeśli gracz, na którego wypadła kolejka, nie ma już bumerangu, a okrąg jest pusty, wtedy przestaje grać, kładzie swój **żeton – teren łowiecki** na stosie i nie zabiera żadnego bumerangu. Gracz nie jest „wylimowany” z gry, gdyż będzie mógł (choć nie jest to pewne!) odzyskać bumerangi podczas kolejnej tury.

D – Polowanie na zwierzęta

- Kiedy zostanie już tylko jeden gracz, to nie rzuca kolejnym bumerangiem, lecz natychmiast odkrywa swój **żeton – teren łowiecki**, który wybrał na początku tury. Zbiera wszystkie karty ze zwierzętami rozłożone wokół okręgu, które mają symbol wybranego przez niego terenu.

- Kolejny gracz, którego żeton znajduje się na samej górze stosu, pokazuje swój żeton i zbiera wszystkie karty ze zwierzętami, na których namalowany jest jego teren łowiecki.

- Kontynuujemy według tej zasady, idąc od góry do dołu stosu z żetonami.

Rys. 10

Przykład, jak gracze, którzy najdłużej rzucali bumerangami zbierają karty.



• Przechodzimy do nowej tury dopiero po odkryciu wszystkich **żetonów – terenów łowieckich** i po tym, kiedy wszyscy gracze zbiorą karty, które upolowali.

• **Uwaga:** Często zdarza się, że gracze „z dolnej części stosu” nie zdobywają żadnej karty, ponieważ poprzedni gracze zabrali już wszystkie!

• Gracze układają przed sobą zebrane karty stroną ze zwierzętami, zachowując podział na gatunki zwierząt.

• Przed kolejną turą każdy gracz ma do swojej dyspozycji **5 żetonów – terenów łowieckich**.

KONIEC PARTII I LICZENIE PUNKTÓW

- Grę kończymy w momencie, gdy wszystkie karty ze zwierzętami trafiły do graczy - myśliwych.
- Gracz (w sytuacji remisu gracze), który zebrał największą liczbę kart z tym samym gatunkiem zwierząt, otrzymuje tyle punktów, ile zdobył kart. Natomiast pozostali gracze nie zdobywają żadnego punktu za ten gatunek zwierząt.

Przykłady:

1. Jeden z graczy złowił 5 ryb, inny gracz złowił 3, a jeszcze inny tylko 1.

Pierwszy gracz zdobywa 5 punktów, a pozostali nie zdobywają żadnego.

2. Dwóch graczy upolowało po 4 żółwie, trzeci gracz upolował tylko 1 żółwia. Dwaj pierwsi gracze zdobywają po 4 punkty każdy, natomiast trzeci gracz nie zdobywa żadnego.

- Każdy z graczy zdobywa dodatkowo po 1 punkcie za komplet 6 bumerangów będących w jego posiadaniu.

Przykłady:

- Za 8 bumerangów dostaje się 1 punkt.

- Za 14 bumerangów dostaje się 2 punkty.

- Partię wygrywa gracz, który uzyska najwięcej punktów (łącznie za zwierzęta i bumerangi). W sytuacji remisu wygrywa ten gracz, który ma więcej bumerangów.

- Wariant, który jest preferowany przez autorów gry: posiadane przez siebie bumerangi gracze mogą schować w dłoni.

* Wydawca francuski preferuje wersję podstawową.

Autorzy gry: Dominique Ehrhard, Michel Lalet

Ilustracje: Dominique Ehrhard

Grafika: Caroline Ottavis

Prowadzenie kolekcji: Philippe des Pallières.

Podziękowania dla wszystkich tych, którzy testowali grę i asystowali przy narodzinach tego projektu. W szczególności dziękujemy Bruno Faidutti'emu za wkład pracy nad instrukcją.

Boomerang © 2010 - Wydawnictwo « lui-mème »

Dominique Ehrhard, Michel Lalet

infos@lui-meme.net

Drogi kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adresem:

Granna, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Brakujące
elementy:

Imię i nazwisko,
adres:

Brakujące elementy:	
Imię i nazwisko, adres:	