

BOOMERANG

AUSTRALIA





¡UN JUEGO DE CARTAS DE VIAJES Y AVENTURAS!

Diseñado por Scott Almes

Ilustrado por Kerri Aitken

¡Bienvenidos a *Boomerang!* En este juego viajaréis a Australia, donde intentaréis ver y hacer todo lo posible antes de que terminen vuestras vacaciones. Obtendréis puntos por avistar animales autóctonos, coleccionar piezas de Australianas y realizar diferentes actividades vacacionales.

En cada ronda, los jugadores seleccionarán cartas e irán anotando logros en sus hojas de puntuación. Al final de la partida, el mejor viajero será el ganador. ¡Disfrutad del paisaje!

COMPONENTES:

- 28 Cartas
- 4 Lápices
- 1 Bloc de Puntuación

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

1. Entrega a cada jugador una hoja de puntuación y un lápiz.
2. Baraja todas las cartas y colócalas boca abajo, formando un mazo. ¡Ya podéis comenzar!

¿QUÉ CONTIENE CADA CARTA?



CÓMO SE JUEGA:

La partida está dividida en cuatro rondas. En cada ronda, los jugadores van seleccionando cartas de su mano y pasando el resto, con el objetivo de puntuar en las cinco categorías diferentes.

Al final de cada ronda, los jugadores anotan sus puntuaciones y las cartas se barajan de nuevo. Al terminar las cuatro rondas, los jugadores suman el total de sus puntuaciones y se determina el ganador.

Cada ronda consta de los siguientes pasos:

1. Reparte siete cartas a cada jugador.
2. Selecciona tu carta de Lanzamiento y pasa el resto al jugador de tu izquierda.
3. Selecciona una carta y pasa el resto, y así sucesivamente, hasta que tengas un total de 7 cartas (encima de la mesa, delante de ti).
4. Anota tu puntuación.

Veamos en detalle cada paso:

1) Reparte siete cartas a cada jugador:

Al comienzo de cada ronda, baraja las 28 cartas y reparte siete a cada jugador. Si sois menos de cuatro jugadores sobrarán algunas cartas. Coloca las cartas sobrantes boca abajo, fuera de alcance de los jugadores, sin mirarlas. Al comienzo de la siguiente ronda, las 28 cartas se barajarán juntas de nuevo.

2) Selecciona tu carta de Lanzamiento:

Después de recibir tus siete cartas, selecciona una carta para que sea tu carta de Lanzamiento. Colócala boca abajo, delante de ti. Tu carta de Lanzamiento contará para tu puntuación en la ronda actual, pero a diferencia de las demás cartas que irás seleccionando, no se revelará a los demás jugadores hasta que la ronda termine (tú podrás consultarla siempre que quieras).

Tu objetivo principal al seleccionar tu carta de Lanzamiento es puntuar una buena Atrapada al final de la ronda. Para ello, tendrás en cuenta el número en la parte superior izquierda de cada carta (las cartas están numeradas del 1 al 7). Compararás el número de tu carta de Lanzamiento con el número de tu carta de Atrapada (la última carta recibida: ver más abajo) y la diferencia entre ambos serán los puntos que obtengas.

3) Selecciona una carta y pasa el resto:

Una vez has seleccionado tu carta de Lanzamiento (y la has colocado boca abajo, delante de ti), pasa las cartas restantes de tu mano, boca abajo, al jugador de tu izquierda. Luego, vuelve a seleccionar una carta de tu mano (de las que te ha pasado el jugador a tu derecha) y colócala boca arriba a la derecha de tu carta de Lanzamiento, formando una fila.

Una vez hecho esto, pasa las cartas de tu mano (ahora tienes cinco cartas) de nuevo al jugador de tu izquierda. Continúa haciendo esto hasta que solo quede una carta en la mano de cada jugador. Pasa tu última carta al jugador de tu izquierda

y coloca la carta que recibas del jugador de tu derecha boca arriba, a la derecha de tus 6 cartas. Esta última carta de tu fila será tu carta de Atrapada (ver más abajo).

4) Anota tu puntuación:

En el último paso de la ronda los jugadores puntúan. Cada jugador anota la puntuación de la ronda actual en su hoja de puntuación individual. Hay varias categorías para puntuar, y la puntuación de cada jugador se determina en función de las siete cartas que ha ido seleccionando durante la ronda.

Categorías para puntuar al final de cada ronda:

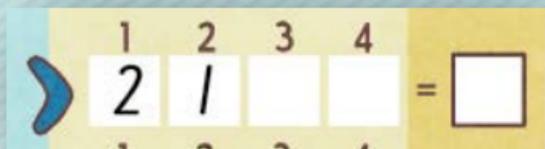
Lanzamiento y Atrapada:

Para comenzar a puntuar, voltea tu carta de Lanzamiento (la primera carta de la fila) y compara su número con el de tu carta de Atrapada (la última carta de la fila). La diferencia entre estos dos números son los puntos que obtienes para esta ronda.

Anota el valor obtenido en la parte superior de tu hoja de puntuación.

Ejemplo: Si tu carta de Lanzamiento tiene un 4 y tu carta de Atrapada tiene un 1, obtienes 3 puntos en esta ronda ($4 - 1 = 3$). Del mismo modo, si tu carta de Lanzamiento tuviese un 1 y tu carta de Atrapada un 4, también obtendrías 3 puntos.

Este jugador ha obtenido 2 puntos por su Lanzamiento y Atrapada en la ronda 1, y 1 punto en la ronda 2.



Lugares Turísticos:

Por cada lugar que hayas "visitado" en esta ronda (las localizaciones mostradas en las cartas que hayas seleccionado), tacha su letra correspondiente en el mapa de tu hoja de puntuación. Al final de la partida, obtienes 1 punto por cada lugar que has visitado.

Este jugador ha seleccionado cartas con las letras A y B en la ronda 1, y las ha tachado en su mapa. En la ronda 2, ha seleccionado una carta con la letra D.



Por otro lado, los Lugares Turísticos están repartidos entre siete regiones (los seis estados de Australia y el Territorio del Norte), con cuatro lugares en cada región. Si eres el primero en completar una región (al haber tachado los cuatro lugares que se encuentran en ella), obtienes una bonificación de 3 puntos. Cuando consigas una bonificación, anúncialo a los demás jugadores y tacha la estrella adicional "+3" de la región como recordatorio. Los demás jugadores deberán rayar la estrella "+3" en su hoja, para recordar que la bonificación ha sido obtenida por otro jugador y ya no se encuentra disponible.

A lo largo de las diferentes rondas, este jugador ha ido visitando todos los lugares de Queensland. Por lo tanto, obtiene la bonificación de 3 puntos y ningún otro jugador podrá optar a la misma.



Nota: Si varios jugadores completan la misma región al final de la misma ronda, todos ellos obtienen la bonificación.

Nota: En rondas posteriores, puedes volver a seleccionar cartas con lugares que ya has visitado. Sin embargo, no los tachas de nuevo en tu mapa, ni obtienes puntos por visitar el mismo lugar más de una vez.

Colecciones:

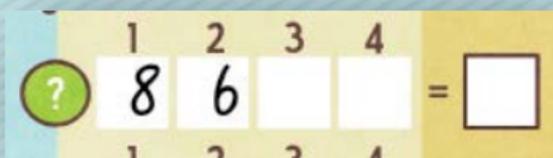
Muchas de las cartas incluyen también iconos verdes, que representan elementos que irás coleccionando en tus viajes. Cada elemento tiene un valor asociado: Hojas = 1, Flores Silvestres = 2, Conchas = 3 y Souvenirs = 5. Suma los valores de los elementos que hayas coleccionado en tus cartas durante esta ronda.

Si el valor total de tu colección está entre 1 y 7, duplica ese número: el resultado son los puntos que obtendrás para esta ronda. Si el valor total es mayor que 7, será ese el número de puntos que obtendrás para esta ronda, sin duplicarlo. ¡No creas que es una buena idea volar a casa con exceso de equipaje!

Ejemplo: Scott ha seleccionado 3 cartas con Hojas, y 1 carta con Conchas, por lo que su valor total de Colecciones es 6 ($1 + 1 + 1 + 3 = 6$). Su puntuación para esta ronda es 12 ($6 \times 2 = 12$). Rachel ha seleccionado 2 cartas con Flores Silvestres y 1 carta con Souvenirs, por lo que su valor total de Colecciones es 9 ($2 + 2 + 5 = 9$). Su puntuación para esta ronda es 9, ya que, al ser mayor que 7, su valor no se duplica.

Anota el valor obtenido en el primer espacio disponible de la fila de Colecciones, en tu hoja de puntuación.

En la ronda 1, este jugador ha obtenido 8 puntos de Colecciones. Como el valor fue superior a 7, anota un 8 en su hoja de puntuación. En la ronda 2, ha obtenido 3 puntos de Colecciones, por lo que su valor se duplica y anota un 6.



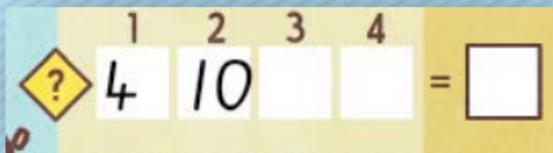
Animales:

Por cada par de iconos amarillos del mismo animal, que tengas en las cartas que has seleccionado en esta ronda, obtienes los puntos indicados para este animal: Canguros = 3, Emús = 4, Wombats = 5, Koalas = 7 y Ornitorrincos = 9.



Suma los valores obtenidos por cada par de animales y anota el resultado en el primer espacio disponible de la fila de Animales, en tu hoja de puntuación.

En la ronda 1, este jugador ha conseguido dos Emús, por lo que obtiene 4 puntos. En la ronda 2, ha conseguido un par de Koalas y un par de Canguros, por lo que obtiene 10 puntos.



Ejemplo: El valor de los Canguros es 3. Si tienes un par de Canguros obtienes 3 puntos (no 6). Si solo tienes un animal de un tipo, no obtienes ningún punto por ello. Si tienes tres animales de un tipo, obtienes los puntos correspondientes a un par. Si tienes cuatro animales de un tipo obtienes el doble de puntos, ya que tienes dos pares.

Actividades:

Por último, comprueba los iconos azules de Actividades en todas las cartas que has seleccionado. Puntuar las Actividades es opcional. Si quieres puntuar una Actividad en esta ronda, cuenta cuántos iconos de esa Actividad aparecen en tus siete cartas seleccionadas y obtén la puntuación correspondiente, en base a la tabla que se encuentra en la parte inferior de tu hoja de puntuación.

Anota el valor obtenido en el espacio debajo de la Actividad correspondiente, en la fila de Actividades de tu hoja de puntuación.

1	2	3	4	5	6
0	2	4	7	10	15

Ejemplo: Si tienes 3 iconos de Senderismo en esta ronda y decides puntuar por ello, obtienes 4 puntos.

En la ronda 1, este jugador ha seleccionado tres cartas que tienen el icono de Turismo y decide puntuar por ello, por lo que obtiene 4 puntos. En la ronda 2, ha seleccionado tres cartas que tienen el icono de Senderismo y también decide puntuar por ello, por lo que obtiene otros 4 puntos.



Nota: Solo puedes puntuar una Actividad por ronda, y solo puedes puntuar cada Actividad (Natación, Senderismo, Cultura Indígena, Turismo) una vez por partida, por lo que, si ya has anotado una puntuación en el espacio de una Actividad, no puedes volver a puntuar por ella.

SIGUIENTE RONDA

Al final de cada ronda, después de que todos los jugadores hayan terminado de anotar su puntuación, baraja de nuevo las 28 cartas y reparte 7 a cada jugador para empezar la siguiente ronda.

Nota: En partidas a menos de 4 jugadores, baraja las cartas utilizadas en la ronda anterior y colócalas boca abajo formando un mazo. A continuación, baraja las cartas que no se han utilizado en la ronda anterior y colócalas boca arriba encima del mazo. De esta manera, te aseguras de que las cartas no utilizadas en la ronda anterior se repartirán en la siguiente.

FIN DE PARTIDA

Una vez puntuada la cuarta ronda, la partida termina. Los jugadores suman los resultados de cada categoría y anotan su puntuación total (no olvidéis sumar los puntos por los Lugares Turísticos y las bonificaciones por las regiones completadas). ¡El jugador con la puntuación más alta es el ganador!

En caso de empate, el jugador empatado que haya obtenido más puntos por la categoría Lanzamiento y Atrapada será el ganador.

Ejemplo de una hoja de puntuación al final de la partida:



VARIANTE DE DIRECCIÓN

En partidas a 3-4 jugadores, para añadir más variedad en el paso de seleccionar y pasar cartas, alternad la dirección en la que pasaréis las cartas. En la primera ronda al jugador de la izquierda, en la segunda al de la derecha, y así sucesivamente.

Notas del Editor:

Para crear un ambiente más interesante y entretenido en el juego, algunas localizaciones representadas en las cartas pueden tener asignados animales, etc. que no sean autóctonos de esas localizaciones. Nuestra idea es que Boomerang sea tratado como un juego, no como una herramienta educativa :)

Los bumeranes son un icono de Australia, empleados en la actualidad principalmente como deporte, pero que en su origen fueron utilizados por los indígenas australianos para la caza, el combate y muchos otros usos diarios. Podemos encontrar sus representaciones en el antiguo arte rupestre del norte de Australia, el cual podría tener hasta 50.000 años de antigüedad. Es probable que la palabra "boomerang" fuese introducida en el inglés a través del idioma de los Turuwal, del río Georges cerca de Port Jackson (Bahía de Sídney).



Matagot

www.matagot.com

@EditionsMatagot



info@playsdgames.com

www.playsdgames.com



GRAIL™
GAMES

CRÉDITOS

Autor: Scott Almes

Ilustrador: Kerri Aitken

Traducción al Castellano: Ewa Jakubowska y Sergio Pérez

Maquetación: Vitamina Disseny

Editor: César Sánchez

Copyright © 2020 Grail Games. © 2020 SD Games.

Todos los derechos reservados.

Impreso en China. Advertencia: ¡Peligro de asfixia! Mantener alejado de niños menores de 3 años. Guarde esta información para futuras referencias.

