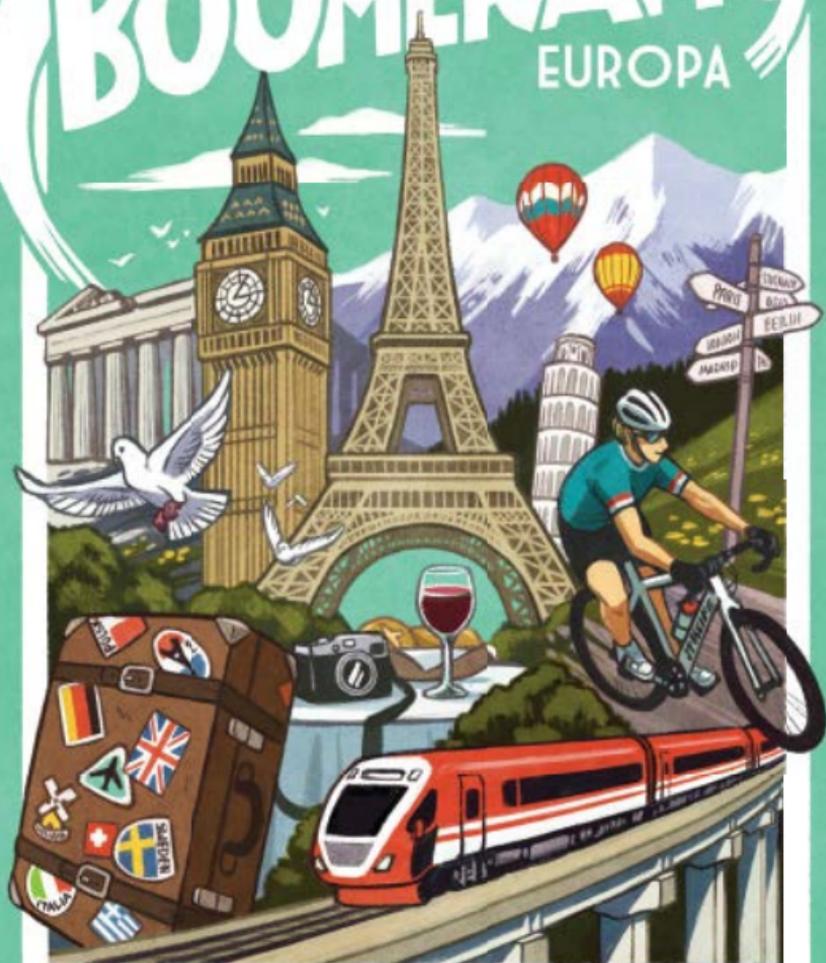


# BOOMERANG

EUROPA





## ¡UN JUEGO DE CARTAS DE VIAJES Y AVENTURAS!

Diseñado por Scott Almes

Ilustrado por Kerri Aitken

¡Bienvenidos a **Boomerang: Europa!** En este juego viajaréis por Europa, donde intentaréis ver y hacer todo lo posible antes de que terminen vuestras vacaciones. Obtendréis puntos por ver tesoros nacionales, probar las delicias locales y moveros lo más rápido posible.

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. ¡Feliz viaje!

*Si ya habéis jugado a otros juegos de la familia Boomerang, podéis leer a partir del Paso 4 (Anota tu puntuación).*

### COMPONENTES:

- 28 Cartas
- 4 Lápices
- 1 Bloc de Puntuación

## ¿QUÉ CONTIENE CADA CARTA?



## 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!

## 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 diferentes categorías.

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.
3. Selecciona una carta y pasa el resto 6 veces.
4. Anota tu puntuación.

*Veamos cada paso en detalle:*

### **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 por una buena Atrapada al final de la ronda. Para ello, ten en cuenta el número en la parte superior izquierda de cada carta (las cartas están numeradas del 1 al 7). Al final de la ronda, comparás 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 6 veces:**

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 nueva 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:**

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.

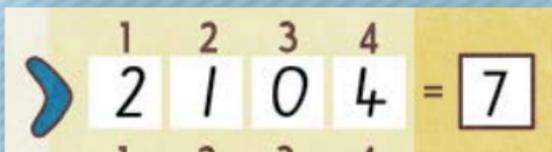
*Categorías para puntuar al final de cada ronda:*

#### **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. 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.*

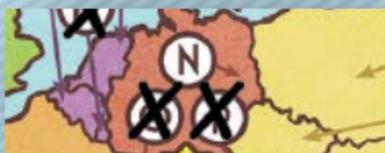
*Este jugador ha obtenido 2 puntos por su Lanzamiento y Atrapada en la ronda 1, 1 punto en la ronda 2, 0 en la 3 y 4 en la 4ª.*



## Lugares Turísticos:

Por cada país 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 país que has visitado.

*Este jugador ha seleccionado las cartas O y P en la ronda 1, y las ha tachado en su mapa. En futuras rondas, el jugador intentará tachar la carta N para completar la región.*



Además, cada región de Europa tiene también una bonificación de 2 a 5 puntos. (Las regiones están separadas por colores).

Si eres **el primer jugador en visitar todos los países de una región**, recibirás esta bonificación. Cuando la consigas, anúncialo a los demás jugadores y rodea la estrella de bonificación de la región como recordatorio. Los demás jugadores deberán rayar la estrella en su hoja, para recordar que la bonificación ha sido obtenida por otro jugador y ya no se encuentra disponible.

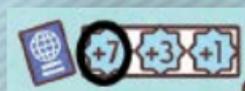
*A lo largo de varias rondas, este jugador ha visitado todos los países del Benelux. Gracias a eso, obtiene 3 puntos por esta bonificación, y ningún otro jugador podrá conseguirla.*



**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.

Existe también una bonificación para **los primeros jugadores en visitar al menos un país de cada región**. Si completas esta tarea, anúncialo a los demás jugadores y rodea la puntuación obtenida (en la hoja de puntuación, junto al icono del pasaporte): 7 puntos para el primer jugador que lo consiga, 3 puntos para el segundo y 1 punto para el tercero (en partidas a 3-4 jugadores). Los demás jugadores deberán rayar esa bonificación en su hoja, para recordar que ha sido obtenida por otro jugador y ya no se encuentra disponible. Cada jugador solo puede conseguir la bonificación de pasaporte una vez.



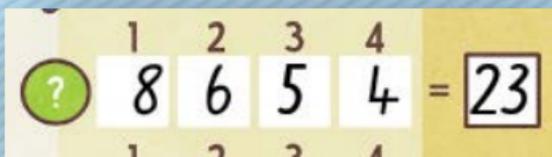
**Nota:** Si varios jugadores obtienen la bonificación de pasaporte al final de la misma ronda, todos ellos obtienen la bonificación disponible de mayor valor.

### **Gastronomía:**

Muchas de las cartas incluyen también iconos verdes, que representan las delicias que irás degustando en tus viajes. Cada producto tiene un valor asociado: Cerveza = 1, Queso = 2, Vino = 3 y Licores = 5. Suma los valores de los productos que hayas reunido en tus cartas durante esta ronda. Si el valor total está entre 1 y 7, anota el valor obtenido en el espacio correspondiente de tu hoja de puntuación. Si el valor total es mayor de 7, tu puntuación será la mitad (redondeando hacia arriba). ¡Nadie quiere acabar con dolor de barriga!

**Ejemplo:** Juan ha seleccionado 3 cartas con Cerveza y 1 con Queso, por lo que su puntuación por Gastronomía es 5 ( $1 + 1 + 1 + 2 = 5$ ). Sin embargo, si hubiera seleccionado 2 cartas con Vino y 1 con Licores, su puntuación sería 6 ( $3 + 3 + 5 = 11$ , dividido por 2 = 6 redondeando hacia arriba).

En la ronda 1, este jugador ha obtenido la friolera de 16 puntos, pero puntúa la mitad porque el resultado es superior a 7. En la ronda 2 ha obtenido 6 puntos, por lo que su puntuación es de 6 puntos.

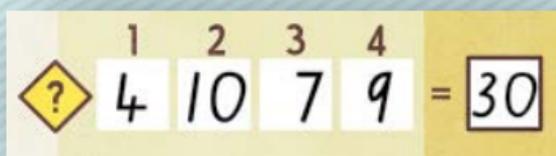


## Transporte:

Por cada par de iconos amarillos del mismo medio de transporte que tengas en las cartas seleccionadas esta ronda, obtienes los puntos indicados para este transporte: Coches = 3, Trenes = 4, Bicicletas = 5, Barcos = 7 y Aviones = 9. Suma los valores obtenidos por cada par de medios de transporte y anota el resultado en el siguiente espacio disponible de la fila de Transporte, en tu hoja de puntuación.

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

En la ronda 1, este jugador ha conseguido dos Trenes, por lo que obtiene 4 puntos. En la ronda 2, ha conseguido un par de Coches y un par de Barcos, por lo que obtiene 10 puntos.



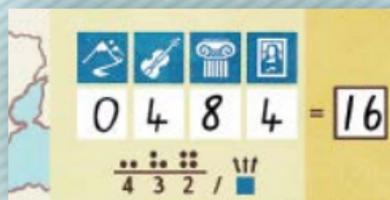
## Tesoros Nacionales:

Por último, comprueba los iconos azules de Tesoros Nacionales en todas las cartas que has seleccionado. Puntuar los Tesoros Nacionales es opcional. Si quieres puntuar un Tesoro en esta ronda, elige un icono de Tesoro que aparezca en al menos una de tus siete cartas seleccionadas, y obtén 4/3/2 puntos (en una partida a 2/3/4 jugadores) por cada icono repetido en las cartas seleccionadas por **los demás jugadores**.

Anota el valor obtenido en el espacio debajo del Tesoro correspondiente, en la fila de Tesoros Nacionales de tu hoja de puntuación.

**Ejemplo:** Si en esta ronda seleccionaste al menos una carta con el icono de Arte y decides puntuar por ello, debes mirar las cartas de los demás jugadores: Si tienen 3 iconos de Arte, obtienes 12 puntos en una partida a 2 jugadores ( $3 \times 4 = 12$ ), 9 puntos en una partida a 3 jugadores ( $3 \times 3 = 9$ ), y 6 puntos en una partida a 4 jugadores ( $3 \times 2 = 6$ ). No obtienes puntos por los iconos de tus propias cartas, pero debes tener al menos una con el icono del Tesoro que quieras puntuar.

En la ronda 1 de esta partida a 4 jugadores, este jugador ha elegido puntuar por Música, pero como los demás jugadores tienen solamente 2 cartas con este icono, obtiene 4 puntos. En otra ronda obtiene 8 puntos por Arquitectura, ya que los demás jugadores tienen en total 4 cartas con el icono de Arquitectura.



**Nota:** Solo puedes puntuar un Tesoro Nacional por ronda, y solo puedes puntuar cada Tesoro Nacional (Arte, Arquitectura, Música, Maravillas de la Naturaleza) una vez por partida, por lo que, si ya has anotado una puntuación en el espacio de un Tesoro Nacional, no puedes volver a puntuar por él. Si la partida finaliza y no has puntuado un tipo de Tesoro Nacional, has perdido la ocasión.

**Recuerda:** Tienes que haber seleccionado al menos una carta con el icono del Tesoro Nacional que quieres puntuar. La cantidad de iconos de tus propias cartas no cuenta para la puntuación.

## **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 abajo 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 países visitados, la bonificación de pasaporte 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 bonificación de pasaporte será el ganador. Si el empate persiste, el jugador que haya conseguido más puntos por la categoría Lanzamiento y Atrapada será el ganador.

## **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 juego más interesante y entretenido, algunas localizaciones representadas en las cartas pueden tener asignados productos de gastronomía, etc. que no sean típicos de esas localizaciones. Nuestra idea es que Boomerang sea tratado como un juego, no como una herramienta educativa :)

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



## CRÉDITOS

Autor: Scott Almes

Ilustrador: Kerri Aitken



Matagot

[www.matagot.com](http://www.matagot.com)

@EditionsMatagot



[info@playsdgames.com](mailto:info@playsdgames.com)

[www.playsdgames.com](http://www.playsdgames.com)



Traducción al Castellano: Ewa Jakubowska y Sergio Pérez

Diseño gráfico: 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.

**¡TAMBIÉN DISPONIBLES!**

**Boomerang: Australia**



**Boomerang: USA**

