



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

Diseñado por Scott Almes

Ilustrado por Kerri Aitken

¡Bienvenidos a **Boomerang: USA!** En este juego viajaréis por los Estados Unidos, donde intentaréis ver y hacer todo lo posible antes de que terminen vuestras vacaciones. Obtendréis puntos por avistar animales autóctonos, coleccionar souvenirs Americanos y realizar diferentes actividades vacacionales.

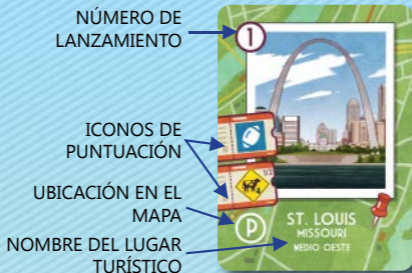
En cada ronda, los jugadores seleccionarán cartas e irán anotando logros en sus hojas de puntuación. Al final de la partida, el mejor viajero será el ganador. ¿Podréis viajar de costa a costa y realizar la mejor ruta de vuestras vidas?

*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, compararás el número de tu carta de Lanzamiento con el número de tu carta de Atrapada (la última carta recibida: ver más abajo) para obtener puntos.

### **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.

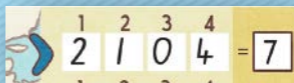
*Categorías para puntuar al final de cada ronda:*

#### **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). Si el número de tu carta de Atrapada es igual o mayor que el número de tu carta de Lanzamiento, tus puntos para esta ronda son iguales al número de tu carta de Lanzamiento. 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 5, en esta ronda obtienes 4 puntos por tu Lanzamiento y Atrapada. Sin embargo, si tu carta de Lanzamiento tuviese un 3 y tu carta de Atrapada un 2, obtendrías 0 puntos.*

*Este jugador ha obtenido 2 puntos por su Lanzamiento y Atrapada en la ronda 1, 1 punto en la ronda 2, y 4 en la 4ª. En la ronda 3, su carta de Atrapada tenía un valor inferior a su carta de Lanzamiento, por lo que su puntuación ha sido 0.*



## **Lugares Turísticos:**

Por cada ciudad 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.

Por otra parte, las ciudades están conectadas por caminos (representando carreteras y vías de tren). Tan pronto como visites dos ciudades conectadas por un solo camino, traza la línea que conecte las dos ciudades. Si eres el primero en conectar cualquier ciudad de la costa oeste con una ciudad de la costa este con un camino continuo, recibirás la bonificación que se muestra en la hoja de puntuación: 7 puntos para el primer jugador que lo consiga, 3 puntos para el segundo y 1 punto para cualquier otro jugador (en partidas a 3-4 jugadores). Una vez consigas la bonificación por completar una conexión este-oeste, anúncialo a los demás jugadores y rodea la bonificación correspondiente como recordatorio. 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 conexión este-oeste una vez).

Cada región de los EE.UU. ofrece también una bonificación de 3 puntos, si eres el primero en visitar sus 4 ciudades (las regiones están separadas por colores).

*Este jugador ha seleccionado cartas con las letras I y J en la ronda 1, y las ha tachado en su mapa. En la ronda 2, ha seleccionado una carta con la letra K, y en la ronda 3, con la letra L. Como ha sido el primero en completar la región roja, obtiene también la bonificación de 3 puntos (como se explica más adelante).*



Cuando consigas la bonificación por completar una región, anúncialo a los demás jugadores y rodea la estrella de bonificación "+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.

**Nota:** Si varios jugadores completan la misma región o una conexión este-oeste al final de la misma ronda, todos ellos obtienen la misma bonificación.

**Nota:** Las ciudades de las costas este y oeste tienen un círculo azul para diferenciarlas con facilidad.

**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.

### **Souvenirs:**

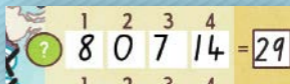
Muchas de las cartas incluyen también iconos verdes, que representan elementos que irás coleccionando en tus viajes. Cada elemento tiene un valor asociado: Postales = 1, Gorras de Béisbol = 2, Camisetas de Fútbol Americano = 3 y Banderas de EE.UU. = 5. Suma los valores de los elementos que hayas coleccionado en tus cartas durante esta ronda y anota el valor obtenido en el espacio correspondiente, en tu hoja de puntuación.

Sin embargo, si en la siguiente ronda no consigues **más** valor de souvenirs que en tu ronda anterior, ¡tu puntuación

será cero! Lo positivo es que, si obtienes cero puntos, en la siguiente ronda solo necesitarás 1 punto de Souvenirs para puntuar.

**Ejemplo:** Juan tiene 3 Camisetas y 1 una Postal. Sus puntos por souvenirs son 10 ( $3 + 3 + 3 + 1 = 10$ ). Obtiene 10 en esta ronda, pero en la siguiente deberá puntuar al menos 11, ¡si no, su puntuación será 0!

En la ronda 1 este jugador obtuvo 8 puntos en souvenirs, pero en la ronda 2 solo obtuvo 7, ¡por lo que su puntuación fue 0! En las rondas 3 y 4 obtuvo cada vez una puntuación superior a la ronda anterior.

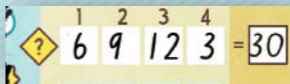


## Animales:

Por cada par de iconos amarillos del mismo animal que tengas en las cartas seleccionadas esta ronda, obtienes los puntos indicados para este animal: Truchas = 3, Vacas = 4, Osos Grizzly = 5, Águilas calvas = 7 y los esquivos Big Foot = 9 (aunque encontrarlos es una misión imposible). Suma los valores obtenidos por cada par de animales y anota el resultado en el siguiente espacio disponible de la fila de Animales, en tu hoja de puntuación.

**Ejemplo:** El valor de las Truchas es 3. Si tienes un par de Truchas 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.

En la ronda 1, este jugador ha conseguido cuatro Truchas, por lo que obtiene 6 puntos. En la ronda 2, ha conseguido un par de Vacas y un par de Osos, por lo que obtiene 9 puntos.





## 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.

Cantidad de cartas de actividad seleccionadas	→	1	2	3	4	5	6
Puntos obtenidos	→	0	2	4	7	10	15

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

**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 cinco cartas que tienen el icono de Senderismo y decide puntuar por ello, por lo que obtiene 10 puntos. En la ronda 2, ha seleccionado tres cartas que tienen el icono de Restaurantes y también decide puntuar por ello, por lo que obtiene 4 puntos. No obstante, en esta partida no ha obtenido puntuación por Turismo.

				
0	4	10	4	= 18

**Nota:** Solo puedes puntuar una Actividad por ronda, y solo puedes puntuar cada Actividad (Turismo, Eventos Deportivos, Senderismo, Restaurantes) 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 anotansu puntuación total (no olvidéis sumar los puntos por los Lugares Turísticos, la conexión de las costas este-oeste, 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 su conexión de las costas este-oeste será el ganador. En el caso de que ningún jugador haya completado esta conexión, o que esta puntuación también resulte en empate, 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 animales, etc. que no sean autóctonos 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)



GRAIL™  
GAMES

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: Europa

