

## I N S T R U K C I J A

# BUMERANGAS

Žaidimo autoriai: Dominique Ehrhard & Michel Lalet

Illustracijos: Dominique Ehrhard

**Stalo žaidimas 3–5 asmenims nuo 8 metų amžiaus. Vieno žaidimo trukmė 30–40 minučių.**

**Aborigenų legendos skelbia, kad „Svajų meto“ laikotarpiu kiekvienas genties atstovas medžioti vykdavo į tik jam vienam žinomus plotus.**

Gyvūnus tuose plotuose sumedžioti buvo lengva, nes jie nebuvo pernelyg baugštūs. Tačiau laikui bėgant viskas keitėsi. Medžiotojų vis daugėjo. Pagaliau atėjo laikas kovoti dėl medžioklės plotų.

Bumerangas – tai senas aborigenų ginklas. Tas, kas nori išmokti medžioti su bumerangu, turi būti ne tik vikrus, bet ir labai sumanus. Kad medžioklė būtų sėkminga, būtina pasirinkti geriausią plotą! Pirmasis medžioklės plotą galės rinktis tasai medžiotojas, kuris bus nusviedęs daugiausia bumerangų.

Tačiau, dėmesio! Bumerangas retai grįžta pas jį nusviedusįjį. Šiame žaidime bumerangai dažniausiai grįžta pas tuos, kurie yra ypač atsargūs, arba tuos, kurie pritrūksta drąsos ir jėgų kovoti iki galo.

**Bet kaip gi medžioti, jei neturi bumerangų...**



## ŽAIDIMO RINKINĮ SUDARO

- 54 kortos, vaizduojančios vieną gyvūną ir du medžioklės plotus
- 60 bumerangų
- 25 žetonai, žymintys medžioklės plotus
- virvelė
- instrukcija

## ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Žaidėjai per visą žaidimą siekia sumedžioti kuo daugiau gyvūnų. Pasibaigus žaidimui medžiotojas, turintis daugiausia tą patį gyvūną vaizduojančių kortų, pelno tiek taškų, kiek tokių kortų yra surinkęs. Kiti žaidėjai už tą gyvūną taškų negauna.

Žaidimą sudaro etapai. Kiekvieno etapo metu žaidėjas gali medžioti tik viename medžioklės plote, kurį jis pats pasirenka etapo pradžioje ir jokia būdu neatskleidžia kitiems žaidėjams. Bumerangai skirti nustatyti, kokia eile atskleidžiami medžioklės plotai ir einama medžioti. Žaidėjas, šiame etape numetęs daugiausia bumerangų ir ilgiausiai nepasitraukęs iš žaidimo, pirmasis atskleidžia savo pasirinktą medžioklės plotą ir pirmasis surenka sumedžiotų gyvūnų kortas.

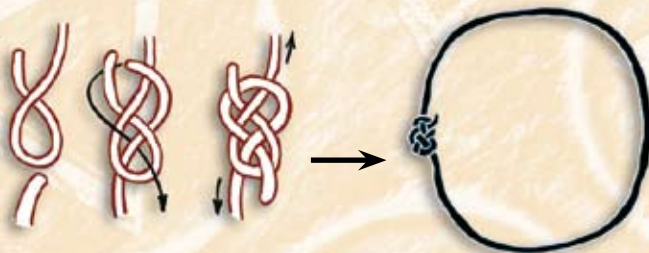
1 pieš.

*Kortose pavaizduoti 6 rūšių gyvūnai – visi, kurie dalyvauja žaidime. Strėlės nurodo medžioklės plotus.*



## PASIRENGIMAS ŽAISTI

- Virvelės galus surišame ir virvelę padedame per vidurį stalo, kad ji sudarytų ratą.



2 pieš.  
Virvelės surišimo būdas.

- Gerai išmaišytų kortų malką gyvūnų atvaizdais žemyn padedame šalia virvelės.
- Kiekvienas žaidėjas gauna 5 žetonus su tuo pačiu jį identifikuojančiu geometrinium simboliu. Kitoje žetonų pusėje pavaizduoti medžioklės plotai.

3 pieš.  
Žetoni  
su pavaizduotais  
žaidėjų identifikavimo  
simboliais.



1 žaidėjas

2 žaidėjas

3 žaidėjas

4 žaidėjas

5 žaidėjas

Žaidėjai gauna po 12 bumerangų ir padeda priešais save, kad visus juos matytų. Kai žaidžia 3 ar 4 žaidėjai, nenaudojami žetoni ir bumerangai atidedami į šoną.

4 pieš.  
Bumerangai



③

Žaidimas susideda iš kelių etapų ir yra baigiamas tuomet, kai žaidėjai pasiima visas malkoje buvusias kortas.

### KIEKVIENĄ ŽAIDIMO ETAPĄ SUDARO:

#### A – Medžiojamų gyvūnų atranka

- Kortas iš eilės imame nuo malkos, atverčiame ir dedame šalia virvelės tol, kol bus atversti **5 skirtingi medžioklės plotai**.

- Jei pasibaigus ankstesniam etapui ne visi gyvūnai buvo sumedžioti, t. y. jų kortos liko nepaimtos, rengiantis naujam etapui iš kortų malkos reikia papildomai atversti tiek naujų kortų, kad vėl atsirastų **5 skirtingi medžioklės plotai**.

- Paskutinis žaidimo etapas vyksta atvertus visas likusias kortas, net jei jų neužteks pavaizduoti visus **5 skirtingus medžioklės plotus**.

Žaidimas baigiamas, kai žaidėjai pasiima visas malkoje buvusias kortas.



5 pieš.

*Pavyzdys – kortos verčiamos tol, kol bus atversti 5 skirtingi medžioklės plotai. Numeriai žymi, kokia eile atversti nauji medžioklės plotai.*

## B – Medžioklės ploto pasirinkimas

Kiekvienas žaidėjas slapta (neatskleisdamas kitiems) pasirenka šiam etapui vieną medžioklės plotą ir jį žymintį žetoną su savo geometriniu simboliu pasideda priešais save, kuo arčiau stalo centro. Taip žaidėjas apsisprendžia, kurias kortas jis norėtų gauti etapo pabaigoje. Likusius 4 žetonus žaidėjas padeda vieną ant kito šalia savo bumerangų, taip pat neatskleisdamas tų žetonų kitiems žaidėjams.



6 pieš.

Kiekvienas žaidėjas gauna visus medžioklės plotus vaizduojančių žetonų komplektą.

## C – Bumerangų mėtymas

• Žaidimą pradeda tas žaidėjas, kurio gyvenamoji vieta yra arčiausiai aborigenų tėvynės. Antrame ir tolesniuose etapuose pirmasis bumerangą meta žaidėjas, kuris ankstesniame etape nepasidavė ir mėtė bumerangus iki pat galo.

• Pirmasis žaidėjas meta bumerangą į virvę apibrėžtą ratą (nepataikęs, meta dar kartą). Kiti, vienas paskui kitą, pagal laikrodžio rodyklę, daro tą patį. Ir taip visi meta ir meta, bumerangų apskritime daugėja. Kiekvienas žaidėjas gali tol mėtyti bumerangus, kol nori tai daryti arba kol dar turi bumerangų.

• Kai žaidėjas jau nebeturi mesti bumerango arba nebeturi ko mesti, jis paima etapo pradžioje pasirinktą savo medžioklės ploto žetoną ir padeda jį (neatskleisdamas ploto) ant kortų malkos (žr. 8 pieš.).



7 pieš.

Tada surenka ir pasiima sau visus apskritime esančius bumerangus.

8 pieš.



•Toliau šiuo etapu žaidimas tęsiamas be šio žaidėjo pagal tas pačias taisykles – žaidėjai pagal laikrodžio rodyklę meta savo bumerangus į apskritimą.

•Kitam žaidėjui nusprendus daugiau bumerangų nebemesti, jis paima medžioklės ploto žetoną, kurį pasirinko etapo pradžioje, padeda jį (neatskleisdamas ploto) ant kortų malkos ant prieš tai iš žaidimo pasitraukusio žaidėjo žetono (žr. 9 pieš.). Tada surenka ir pasiima sau visus apskritime esančius bumerangus. Žaidimas tęsiamas, kol lieka vienintelis iš žaidimo nepasitraukęs žaidėjas.



9 pieš.

**Specifinė situacija.** Jei žaidėjas, kuriam atėjo eilė mesti, neturi nė vieno bumerango, ir rate nėra nė vieno bumerango, jis pasitraukia iš žaidimo, t. y. paima etapo pradžioje savo pasirinktą **medžioklės ploto žetoną** ir padeda jį ant kortų malkos, tačiau jokių bumerangų negauna. Šis žaidėjas nėra visiškai iškritęs iš žaidimo, nes (jei tik pasiseks) jis galės atgauti bumerangus kito etapo metu.

## D – Medžioklė

• Likus tik vienam žaidėjui, jis jau nebemeta bumerango, bet atverčia etapo pradžioje pasirinktą savo medžioklės ploto žetoną. Šis žaidėjas pasiima sau visas aplink virvelę atverstas kortas, ant kurių pavaizduotas tas pats medžioklės plotas, kaip ir ant jo žetono.

• Tada žaidėjas, kurio žetonas guli ant kortų malkos aukščiausiai, atverčia savo žetoną ir iš likusių atverstų kortų surenka visas, ant kurių pavaizduotas jo pasirinktas medžioklės plotas.

Toliau tą patį daro kiti žaidėjai, eilės tvarka imdami savo žetonus nuo kortų malkos viršaus.

10 pieš.

Pavyzdys, kaip ilgiausiai bumerangus mėtę žaidėjai surenka kortas.



• Naują etapą galima pradėti tik baigus ankstesnįjį, t. y. visiems žaidėjams atvertus savo **medžioklės ploto žetonus** ir surinkus sumedžiotų gyvūnų kortas.

• **Pastaba.** Dažnai nutinka, kad pirmiems padėjusiems savo žetonus ant kortų malkos nebelieka ką medžioti, nes visas kortas surinko ilgiausiai bumerangus mėčiusieji žaidėjai!

• Sumedžiotų gyvūnų kortas žaidėjai pagal rūšis sudėlioja priešais save.

Kito etapo pradžioje žaidėjas vėl gali naudotis visais turimais **5 medžioklės ploto žetonais**.

## ŽAIDIMO PABAIGA IR TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS

- Žaidimas baigiamas tuomet, kai žaidėjai pasiima visas malkoje buvusias kortas.
- Žaidėjas (esant lygiosioms – žaidėjai), turintis daugiausia tą patį gyvūną vaizduojančių kortų, pelno tiek taškų, kiek tokių kortų yra surinkęs. Kiti žaidėjai už tą gyvūną taškų negauna.

### Pavyzdžiai:

**1. Vienas žaidėjas pagavo 5 žuvis, kitas pagavo 3, dar kitas – tik 1.**

**Pirmasis pelno 5 taškus, kiti – nė vieno.**

**2. Du žaidėjai sumedžiojo po 4 vėžlius, trečias sumedžiojo tik 1 vėžlį.**

**Du pirmi žaidėjai pelno po 4 taškus kiekvienas, trečias – nė vieno taško.**

- Kiekvienas žaidėjas papildomai pelno po 1 tašką už kiekvieną 6 bumerangų komplektą, likusį jam žaidimo pabaigoje.

### Pavyzdžiai:

**- už 8 bumerangus priklauso 1 taškas;**

**- už 14 bumerangų priklauso 2 taškai.**

- Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų (už sumedžiotus gyvūnus ir likusius jam bumerangus kartu sudėjus).

• Žaidimo autoriai rinktųsi žaidimo variantą, kai turimi bumerangai laikomi delne ir nerodomi varžovams.

\* Leidėjas Prancūzijoje teikia pirmenybę pagrindiniams variantui.

Žaidimo autoriai: Dominique Ehrhard, Michel Lalet

Ilustracijos: Dominique Ehrhard

Grafika: Caroline Ottavis

Kolekcijos vadovas: Philippe des Pallières

Dėkojame visiems, kurie šį žaidimą testavo ir dalyvavo

gimstant šiam projektui. Ypatingai dėkojame

Bruno Faidutti už darbą rengiant žaidimo instrukciją.

Boomerang © 2010 – Leidykla «lui-mème»

Dominique Ehrhard, Michel Lalet

infos@lui-meme.net

Gerbiamas Pirkėjau!

Mūsų žaidimai komplektuojami ypač rūpestingai. Tačiau jei trūktų kurios nors dalies (už ką iš anksto atsiprašome), prašom iškirpti ir užpildyti šį kuponą bei išsiųsti jį žaidimo platintojui adresu: UAB „Kamratas“, Barskūnų k., LT-19155 Jauniūnų sen., Širvintų raj., arba kreiptis į platintoją telefonu 8-686-90003 arba el. paštu info@kamratas.lt

Trūkstamos dalys	
Vardas, pavardė, adresas	