Boomerang サマリー

● ゲームの目的

プレイヤーはオーストラリアを廻る旅行者となり、様々な旅の出来事でポイントを重ねていく。

● 準備

1. 各プレイヤーに得点シートと鉛筆を配る。
2. カード 28 枚をシャッフルする。

● ゲーム進行

ゲームは 5 ラウンドで進行し、各ラウンドでは以下を順に行う。

○ ドラフト

各プレイヤーに 7 枚ずつカードを配る。各プレイヤーはその内 1 枚を選んで自分の前に裏向きに置き、その後の残りを左隣に渡す。これをあと 6 回繰り返すが、取ったカードは裏向きにして、取った順番が分かるように自分の前に横一列に並べること。

○ 得点計算

全員がすべてのカードをドラフトし終わったら、すべてのカードを公開し、以下のカテゴリー別にこのラウンドの得点計算をする。

≫ ブーメランキャッチ

各プレイヤーは自分の 1 枚目に選んだカード（スローカード）と最後に回ってきた 7 枚目のカード（キャッチカード）の左上の数値をそれぞれ比較する。キャッチカードの値がスローカードの値以上だった場合、ブーメランのキャッチ成功で、その値に等しい点数を得る。スローカードの方が値が大きかったらキャッチ成功で 0 点。

点数は現ラウンドの「Boomerang Catch」の欄に記入。

≫ 観光地

各プレイヤーは自分がドラフトしたカードの左上のアルファベットに対応する自分のシート上のアルファベットを消す（すでに消してある場所は無視）。さらに、地域（色別の観光地 4 つのまとまり）のすべてのアルファベットを 4 つとも最初に消したプレイヤーはボーナスを得る。最初に 4 つ消したプレイヤーはその地域の「＋3」を〇で囲み、他のプレイヤーに伝える。このラウンドまででその地域を 4 つ全部消せなかったプレイヤーは、その地域の「＋3」を × 印で消す。同じラウンド中に 4 つ消せたプレイヤーは〇で囲んでよい。

観光地は 1 箇所 1 点。〇で囲んだボーナスは 1 つにつき 3 点。

≫ コレクション

自分がドラフトしたカードの緑色のアイコンの脇に書かれている数字を合計し、現ラウンドの「Collection」の欄に記入。ただし 2 ラウンド以降は、それまでのラウンドよりもより大きい点数を取れなければ 0 点（同点も不可）。

≫ 動物

自分がドラフトしたカードの動物のうち、2 枚一組になっている物は、そのアイコンの点数の得点になる（2 枚合計の得点ではない点に注意）。4 枚あれば 2 組扱い。

点数は現ラウンドの「Pairs Took」の欄に記入。

≫ 観光イベント

この得点の獲得は任意で、得点しないことを選んでもよい。

4 種類の紫色のアイコンのうち、まだ点数を取っていないアイコンを 1 つ選び、その種類に応じた点数（右下チャート参照。No.が枚数、Pts が点数）を得る。点数はそのアイコンの欄に記入。

1 ラウンドで選べるアイコンは 1 つのみ。

● ゲーム終了

5 ラウンドが終わったら、すべての点数を合計して一番点数の高いプレイヤーが勝利。同点ならブーメランキャッチの合計点の高いプレイヤーが勝利。

● バリアント

- 短めのゲームを希望する場合、4 ラウンドで行う。
- ドラフト方向は標準は常に左回しだが、各ラウンドで左右逆方向にしてもよい。