

Deze vertaling wordt u aangeboden door de Forum federatie van

gezelschapsspellenclubs.



BOOMERANG

Doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om een vooropgesteld aantal gevangenen te maken, wint het spel. Bij 3 spelers gaat het om 8 gevangenen, bij 4 spelers om 7 en bij 5 spelers om 6 gevangenen.

Spelmateriaal

0 1 speelbord

0 5 sets speelstenen : 3 sets van 9 stenen, 1 set van 8 stenen en 1 set van 7 stenen

Spelvoorbereiding

Elke speler kiest zich een kleur speelstenen. Bij 3 spelers krijgt elke speler 9 speelstenen, bij 4 spelers elk 8 en bij 5 spelers elk 7 speelstenen.

Spelverloop

0 Er wordt een beginspeler aangeduid. De spelers spelen in uurwijzerzin na elkaar.

0 De speler die aan de beurt is moet of een eigen speelsteen uit zijn voorraad op een vrij veld op het speelbord brengen, of een eigen speelsteen die zich reeds op het speelbord bevindt, bewegen naar een aangrenzend vrij veld. Het is niet toegestaan om over eigen of vreemde stenen heen te springen. Er geldt een bewegingsplicht.

0 Als een aangrenzend veld bezet is met een vreemde speelsteen en de boemerang (pijl) op de verbindingslijn tussen de twee velden wijst in de richting van het aangrenzende veld, dan moet deze steen geslagen worden. Kan met de bewogen steen nog een tweede of derde steen geslagen worden, dan mag dit ook gebeuren. Per beurt mogen er maximaal 3 stenen geslagen worden. Geslagen stenen gelden als gevangenen en worden door de speler zichtbaar voor zich op tafel gelegd.

Het is alleen toegestaan om te slaan in de richting van de boemerang (pijl). Het is verplicht om stenen te slaan. Aan deze verplichting is voldaan zodra er één vreemde steen geslagen is. Heeft de speler de keuze uit meerdere stenen om te slaan, dan mag hij zelf beslissen welke steen of stenen hij slaat. Vergeet een speler om een vreemde steen te slaan en doet hij een andere zet, dan mogen de andere spelers hem daarop wijzen en beboeten. Als straf wordt de steen waarmee geslagen moest worden, uit het spel verwijderd. Werden er meerdere mogelijkheden over het hoofd gezien, dan worden al deze stenen uit het spel verwijderd. Deze stenen verdwijnen volledig uit het spel. Ze gelden niet als gevangenen.

0 Trio's : Slaagt een speler er in om door het zetten of bewegen van zijn speelstenen een gespikkelde driehoek te omsluiten met een trio van zijn speelstenen, dan krijgt hij een extra beurt. Hierin kan hij :

f een steen bewegen

f een steen in het spel brengen

f een eigen steen bevrijden en terug in het spel brengen

Maakt een speler tijdens één zet twee trio's, dan krijgt hij 2 extra beurten.

0 Een speler verdwijnt uit het spel als hij geen eigen steen meer op het speelbord of in voorraad heeft.

Einde van het spel

Zodra een speler het voorgeschreven aantal speelstenen gevangen heeft genomen, eindigt het spel. Hij is de winnaar.

B O O M E R A N G		
Das Spiel	Pallat, Peter	1996
3 - 5 spelers	vanaf 10 jaar	45 min.

8 Marc Van den Branden, Forum, 1997

**Invoer & Verkoop, Speciaalzaak Gezelschapsspellen Adriaensen,
Cuperusstraat 7 - 8, 2018 Antwerpen, F 03/239.25.25**