



Jeux des 3 Moulins d'ICI

Présentation de certains de mes jeux de société. Compte-rendus de parties.

[Accueil](#) [Contact](#)

Boomerang

Publié le 11 novembre 2008 par Jeuxdici

Auteur : Claude Duvernay (1982)

Malgré la couleur qui arrache l'oeil et ces pièces qu'il faut retourner avec le bout des doigts, il s'agit ici d'un excellent jeu simple de stratégie.

Chacun se partage le même matériel et doit optimiser le placement afin:

- de se débarrasser au plus tôt de ses grandes pièces (pour éviter les malus des pièces non posées),
- de retourner définitivement les grosses pièces (pour marquer les points),
- de conserver le plus tard les petites pièces (pour jouer jusqu'à dernier moment dans les petits emplacements).

Un bon jeu simple mais efficace.

Les stratégies s'affinent au fur et à mesure des parties.



▶ Choisir sa pub

Concours gratuit

Modèle

Suivez-moi

Downloader Vidéo Mac
Découvrez une collection d'apps utiles et performantes pour n'importe quelle tâche.

Pages

[Links](#)

Catégories

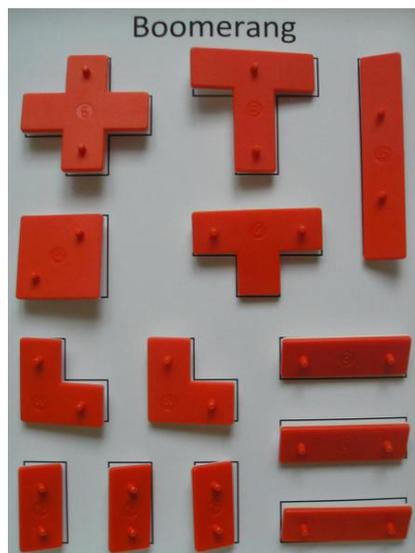
[Adresse Et Habilité \(2\)](#)

[Déduction Et Perspicacité \(1\)](#)

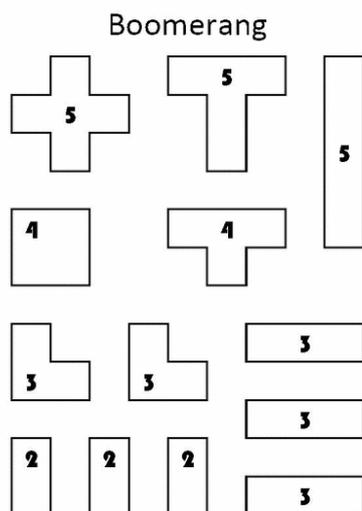
[Généralité \(1\)](#)

[Lectures \(1\)](#)

Le joueur blanc reçoit la même distribution.



La valeur de chaque pièce correspondant en fait à sa taille exprimée en carré unitaire.



Matériel :

- 1 plateau
- 26 pièces bi-couleurs
- notice collée au fond du couvercle

Détail de ces pièces bicouleurs.

Les picots servent à attraper la pièce et à la fixer de l'autre côté dans les trous du plateau.

[Simple A Comprendre \(1\)](#)

Newsletter

Abonnez-vous pour être averti des nouveaux articles publiés.

Articles récents



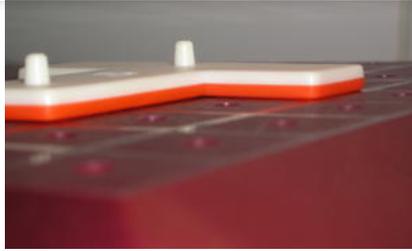
Recherche

Archives

2008

[Décembre \(2\)](#)

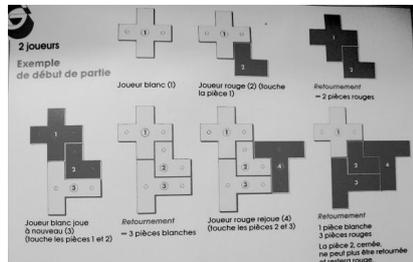
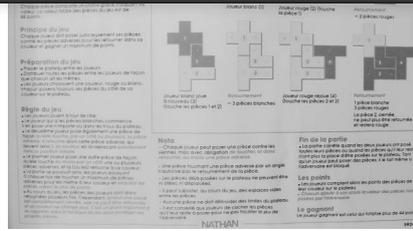
[Novembre \(5\)](#)



Règle :

- On se partage les pièces à égalité.
On choisit sa couleur.
- Le premier joueur pose la pièce de son choix à l'emplacement de son choix, avec sa couleur visible.
- L'autre joueur pose la pièce de son choix au contact de la première pièce, sa couleur visible.
Il retourne la pièce adverse pour lui faire changer de couleur sur le plateau.
- Et ainsi de suite :
Chaque joueur place une de ses pièces au choix au contact d'une pièce ennemie puis retourne toutes les pièces adverses directement au contact.
- On doit poser sa pièce avec sa couleur visible.
- On doit poser sa pièce au contact d'une ou plusieurs pièces ennemies.
C'est à dire à toucher par une partie du bord mais pas un angle.
- On doit retourner toutes les pièces ennemies directement en contact avec notre dernière posée, et uniquement en contact avec cette dernière.
- On retourne une pièce pour lui changer juste sa couleur, pas sa disposition ou orientation.
- On passe son tour si aucune pièce adverse n'est retournable.
- Certaines pièces complètement encerclées ne changeront plus de couleur (c'est le but du jeu !).
- Des trous peuvent persister sur le plateau, faute de pièces adéquates.
- On ne pourra pas placer toutes ses pièces.
- On peut continuer de jouer tout seul si l'adversaire ne peut plus rien placer.





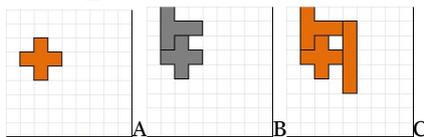
Victoire :

Obtenir le maximum de points à la fin :

- Chaque pièce posée à sa couleur gagne autant de points que marqué dessus.
- Chaque pièce non posée à sa couleur perd autant de points que marqué dessus.

Il faut donc placer et retourner un maximum de pièces.

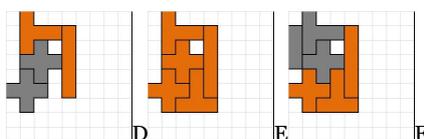
Exemple de partie :



A) ORANGE commence à jouer avec une grosse pièce plus facile à placer en début de partie qu'à la fin quand tout est rempli.

B) GRIS doit jouer au contact et sort lui aussi une grosse pièce.

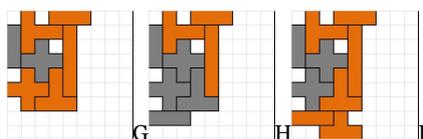
C) ORANGE retourne tout le plateau. Le terrain est très changeant en début de partie.



D) Chaque joueur a joué son 'X', pièce difficile à poser par la suite.

E) Encore un plateau monochrome, mais c'est la dernière fois.

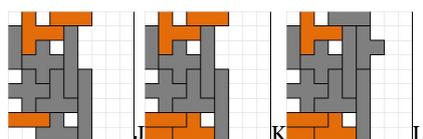
F) GRIS place sa barre '3' juste au bord et fixe ainsi définitivement la couleur de cette pièce ainsi que celle de la croix adjacente. En effet ces pièces n'ont plus aucun voisin accessible.



G) Coup identique pour ORANGE qui retourne définitivement le 'T'.

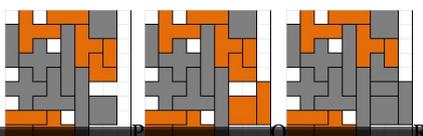
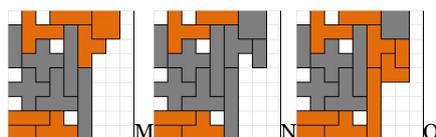
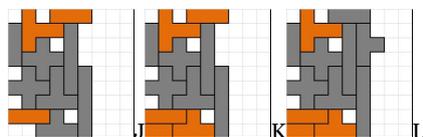
H) On continue à choisir la même barre '3' qui retourne pour toujours la seconde croix.

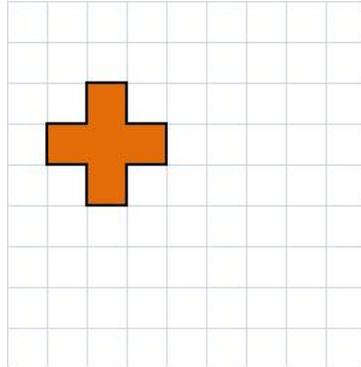
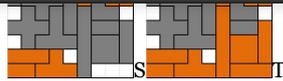
...



K) On joue dans le coin en fixant définitivement 3 pièces d'un coup.

L) La grande barre restera grise. On peut jouer à cet emplacement car on retourne la barre '3' au-dessus. Il faut toujours retourner au moins une pièce.





Stratégie :

Le début de partie est très chaotique et doit permettre de placer ses grosses pièces avant que le terrain se rapetisse.

Dès que des frontières se restreignent, il est bon de calculer pour essayer d'être le dernier à placer une frontière et garder les pièces retournées.

Mais si l'on retourne, il faut aussi calculer les points que l'on perd quand a pièce frontière sera elle-même retournée.

Pour calculer les points d'un coup, il faut tenir compte des pièces qu'on retourne mais aussi si l'on sera retourné. Le bonheur est bien sûr de se cacher dans un trou inexpugnable.

Comme à Othello, il peut être intéressant de limiter les coups possibles de l'adversaire pour essayer de le forcer dans ses coups. Pour ce faire, on retourne le minimum de pièces.

Variations :

- Ne pas compter les pièces non posées.
- Perd celui qui ne peut plus poser (faute de place ou de couleur). Le premier joueur est avantageé.
- Ne pas se partager les pièces mais choisir dans un tas commun. (On ne décompte plus les pièces non posées).

(août - septembre 1982)



BOOMERANG

Nathan

matériel :

• un plateau de jeu en plastique (type damier) comprenant 9 cases sur 9. Chaque case présente une perforation ;

• 2 fois 13 pièces de formes différentes. Les pièces sont bicolores : un côté blanc, un côté rouge ; sur chaque pièce est gravée une valeur qui, selon les pièces, varie de 1 à 5.

principe du jeu :

Chaque joueur doit poser judicieusement ses pièces contre les pièces adverses afin de les retourner. Les pièces retournées prennent la couleur défendue par le joueur qui vient de poser. Les joueurs posent une pièce à tour de rôle. Les blancs commencent. Les deux joueurs disposent strictement du même matériel. Celui qui joue le premier pose la pièce de son choix n'importe où sur le plateau de jeu. Le second joueur doit poser une de ses pièces de manière qu'elle touche par un ou plusieurs côtés la pièce adverse. Il retourne la pièce de son adversaire qui devient à sa couleur. La pièce retournée change seulement de couleur et non de disposition. C'est le contact par les côtés et non par les angles qui permet de retourner les pièces adverses.

Lors de tous les tours suivants, chaque joueur doit poser une de ses pièces et retourner au moins une pièce adverse. Il est possible et même souhaitable de retourner à chaque fois le plus possible de pièces adverses. Les joueurs tentent de s'empêcher définitivement les pièces dont les valeurs sont les plus élevées. Cela est en effet possible jusqu'à une pièce entièrement retournée ne pourra plus être retournée. La partie s'arrête quand les deux joueurs ont posé toutes leurs pièces ou quand les pièces à être posées sur le plateau de jeu. Tant qu'un joueur peut poser une pièce, même si son adversaire est bloqué. Les joueurs comptent alors les points des pièces de leur couleur. Chacun ajoute à son total la valeur des pièces qui n'ont pu être posées par l'adversaire. Le gagnant est celui qui le premier totalise plus de 44 points.

commentaire : Un de ces jeux, trop répété à notre goût, qui fait le succès des jeux de réflexion : une règle simple, un matériel simple, débouchant sur des possibilités quasi-illimitées. Les pièces bicolores ont encore frappé ! La procédure que consiste à retourner les pièces à la couleur de l'adversaire rappelle en effet Othello/Reversi (voir J & S n° 3). Des pièces qui ne seront sans doute pas étrangères aux joueurs jusqu'à quelques-unes d'entre elles sont celles des pions de nos (le « T », le « X », la « barre »). Boomerang n'est pas non plus sans rappeler le jeu de Hans (ou jeu de Marabout) dans la mesure où chaque joueur tente d'être celui qui fera perdre le dernier défilé de pièces à son adversaire. Ainsi le « T », qui vaut 5 points et couvre six cases, a un périmètre de douze unités (une unité vaut un côté de case). Il faudra au moins 5 pièces pour l'entourer complètement. Pour se l'approprier, il faudra être le dernier à poser une pièce contre lui. Bide combat, donc, lequel intervient aussi l'acte de blocage. L'adversaire a beau cacher les pièces qui lui restent, on peut se souvenir qu'il lui reste un « X »... difficile à placer... et pour de façon à empêcher définitivement de la poser. Des astuces qui interviennent souvent en fin de partie. Nous souhaitons une longue carrière à ce jeu... en bref :

type de jeu : stratégique et tactique ; nombre de joueurs : 2 ;

présentation : 9/10 ; clarté des règles : 9/10 ; originalité : 7/10 ; nous aimons : 5/5 ; passionnément



BOOMERANG

Nathan

Matériel :

- un plateau de jeu en plastique (type damier) comprenant 9 cases sur 9. Chaque case présente une perforation.
- 2 fois 13 pièces de formes différentes. Les pièces sont bicolores : un côté blanc, un côté rouge ; sur chaque pièce est gravée une valeur qui, selon les pièces, varie de 1 à 5.

Principe du jeu :

Chaque joueur doit poser judicieusement ses pièces contre les pièces adverses afin de les retourner. Les pièces retournées prennent la couleur défendue par le joueur qui vient de poser. Les joueurs posent une pièce à tour de rôle. Les blancs commencent. Les deux joueurs disposent strictement du même matériel. Celui qui joue le premier pose la pièce de son choix n'importe où sur le plateau de jeu. Le second joueur doit poser une

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de cookies. Ces derniers assurent le bon fonctionnement de nos services ainsi que l'affichage de

publicités pertinentes. En savoir plus et agir sur les cookies.

seulement de couleur et non de disposition. C'est le contact par les côtés et non par les angles qui permet de retourner les pièces adverses.

Lors de tous les tours suivants, chaque joueur doit poser une de ses pièces et retourner au moins une pièce adverse. Il est possible et bien sûr souhaitable de retourner à chaque fois le plus possible de pièces adverses. Les joueurs tentent de s'approprier définitivement les pièces dont les valeurs sont les plus élevées. Cela est en effet possible puisqu'une pièce entièrement entourée ne pourra plus être retournée.

La partie s'arrête quand les deux joueurs ont posé toutes leurs pièces ou quand les pièces qu'il leur reste ne peuvent plus être posées sur le plateau de jeu. Tant qu'un joueur peut poser il le fait, même si son adversaire est bloqué. Les joueurs comptent alors les points des pièces de leur couleur. Chacun ajoute à son total la valeur des pièces qui n'ont pu être posées par l'adversaire. Le gagnant est celui qui le premier totalise plus de 44 points.

Commentaire :

Un jeu magnifique ! Un de ces jeux, trop rares à notre goût, qui sait conjuguer tout ce qui fait le succès des jeux de réflexion : une règle simple, un matériel simple, débouchant sur des possibilités quasi-illimitées. Les pièces bicolores ont encore frappé ! La procédure qui consiste à retourner les pièces à la couleur de l'adversaire rappelle en effet Othello / Reversi (voir J&S n°3). Des pièces qui ne seront sans doute pas étrangères aux joueurs puisque quelques-unes d'entre elles sont celles des pentominos (le « T », le « X », la « barre »). Boomerang n'est pas non plus sans rappeler le jeu de Nim (ou jeu de Marienbad) dans la mesure où chaque joueur tente d'être celui qui fera perdre le dernier degré de liberté (les côtés) aux pièces les plus élevées en valeur. Pièces qui ne pourront plus dès lors être retournées.

Ainsi le « T », qui vaut 5 points et couvre cinq cases, a un périmètre de douze unités (une unité valant un côté de case). Il faudra au moins 5 pièces pour l'entourer complètement. Pour se l'approprier, il faudra être le dernier à poser une pièce contre lui. Rude combat, dans lequel intervient aussi l'idée de blocage. L'adversaire a beau cacher les pièces qui lui restent, on peut se souvenir qu'il lui reste un « X » - difficile à placer - et jouer de façon à l'empêcher définitivement de la poser. Des astuces qui interviennent souvent en fin de partie. Nous souhaitons une longue carrière à ce jeu.

En bref :

Type de jeu : stratégique et tactique

Nombre de joueurs : 2

Présentation: 9/10

Clarté des règles: 9/10

Originalité: 7/10

Nous aimons passionnément



Jeux & Stratégie n°20 :

(avril - mai 1983)

Concours J&S 83 :



Du 172e au 191e prix : un Boomerang (jeu Nathan)

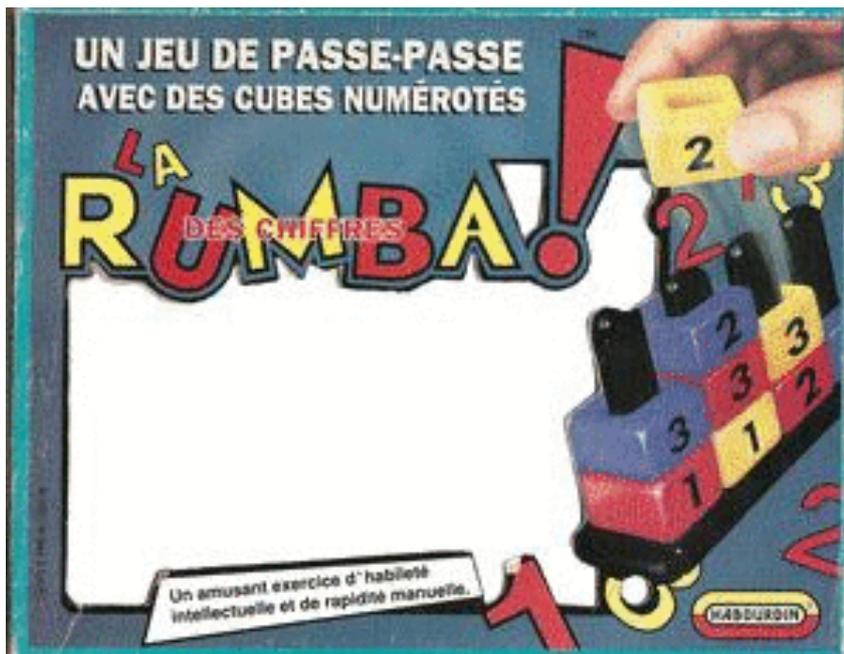
j&s

Publié dans [Polyominos \(figure à base de carrés\)](#)

Partager cet article

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de cookies. Ces derniers assurent le bon fonctionnement de nos services ainsi que l'affichage de publicités pertinentes. [En savoir plus et agir sur les cookies.](#)

Vous aimerez aussi :



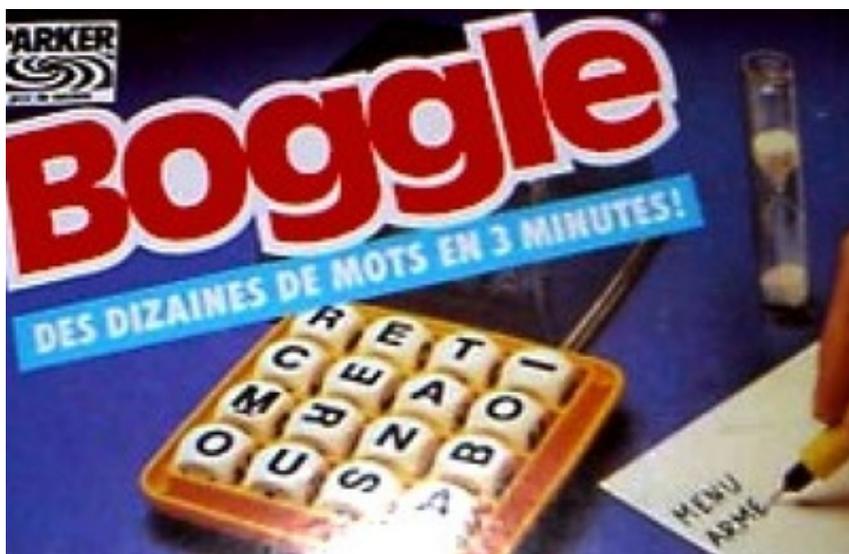
La Rumba des Chiffres



Karé dément



Black Box



Boggle

À lire aussi



Ne prenez plus un gramme de curcuma avant d'avoir lu cet article !



Prostate : ce geste simple pour enfin arrêter de vous lever la nuit

Olliscience



Surpoids : Un truc simple à faire avant de se coucher

Science et Bien-Être



Les 4 nutriments qui balaient vos douleurs articulaires

Santé Longévité

Cell'innov

Recommandé par

« Les Doigts Malins » Boggle »

overblog Suivre ce blog Connexion Créer mon blog

more than just a gift



foreverspin™

more than just a gift



foreverspin™

Commenter cet article

Anonyme [Changer d'utilisateur](#)

Nom

Email

Site Web

[Privacy - Voorwaarden](#)