

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# LE BOOMERANG ou L-GAME

Un jeu de Edward de Bono

La règle est issue de **Coffret de Jeux Junior**, paru en 1972 chez **Miro Company**

Nombre de joueurs : 2

## MATÉRIEL

1 tableau de jeu, 2 Boomerangs, 2 pions.

## BUT DU JEU

S'efforcer de bloquer le Boomerang de l'adversaire.

## PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit un Boomerang (sorte de L) qui peut couvrir 4 cases du damier.

Les 2 pions sont neutres et peuvent être déplacés indifféremment par l'un et l'autre joueur.

Au départ, les Boomerangs et pions sont placés comme le montre le dessin ci-contre.

## LE JEU

Alternativement chaque joueur a deux opérations à effectuer :  
La première est **impérative** : Il déplace son Boomerang sur 4 cases vacantes.

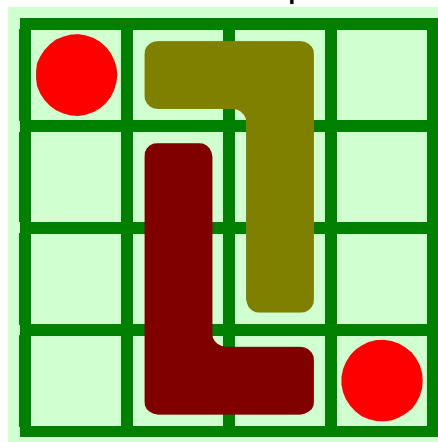
Il peut le soulever, le tourner, le retourner pourvu que, ce faisant il couvre au moins une case inoccupée au coup précédent.

La seconde est **facultative** : il déplace s'il le veut vers une case vacante quelconque, l'un ou l'autre pion.

Le Vainqueur est celui qui bloque le BOOMERANG de l'adversaire de façon à ce qu'il ne puisse plus bouger.

La partie peut se jouer en 10 coups. C'est une question de convention et de temps.

Position de départ



Le boomerang de droite est bloqué et perd

