



# MILLE BORNES

RÈGLE DU JEU



DUJARDIN PARTAGEONS UN SOUVENIR

DUSTY, CHUPACABRAS, ROCHELLE ET LES AUTRES VOUS ATTENDENT... À VOUS DE JOUER !

## COMMENT JOUER AU MILLE BORNES : LA RÈGLE STANDARD, DE 2 À 4 JOUEURS

Lorsque c'est votre tour, piochez une carte. Vous avez maintenant 7 cartes en main et 7 possibilités :

1. Si vous avez un Feu Vert, vous pouvez démarrer votre course. Pour cela, posez votre carte Feu Vert devant vous.  
Précision : les cartes Feu Vert sont très importantes car c'est la première carte que vous devez jouer avant de pouvoir démarrer la course. C'est aussi la carte qu'il vous faut passer pour redémarrer votre partie après avoir subi une attaque.
2. Si vous avez une carte Étape ET que vous avez déjà devant vous une carte Feu Vert ou la boîte Véhicule Prioritaire, vous pouvez poser votre carte Étape, et ainsi avancer dans la course !
3. Si vous avez une Botte, vous pouvez la poser devant vous.  
Précision : le fait de poser une Botte vous donne le droit de rejouer immédiatement. Piochez alors une autre carte et rejouez.
4. Si vous avez une carte Attaque, vous pouvez la poser sur le jeu de l'un de vos adversaires pour le retarder dans sa course.  
Précision : la Limite de Vitesse est la seule carte Attaque que vous pouvez placer devant un adversaire, même si celui-ci n'a pas encore démarré !
5. Si vous avez subi une attaque lors de votre tour précédent, vous pouvez stopper cette attaque en posant par-dessus la carte Parade correspondante.  
Précision : une Parade doit toujours être suivie d'une carte Feu Vert pour pouvoir redémarrer (cf. point 6 ci-dessous).
6. Si vous avez posé une carte Parade lors de votre tour précédent et que vous avez une carte Feu Vert en main, vous devez la poser pour pouvoir redémarrer et poursuivre votre course.
7. Si vous ne pouvez jouer aucune carte sur votre zone de jeu ou sur celle de vos adversaires, jouez une de vos cartes dans la défausse.

Il vous reste de nouvelles cartes en main. Votre tour de jeu est terminé et c'est maintenant à votre voisin de gauche de jouer.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'un d'entre vous totalise exactement 1000 bornes avec ses cartes étapes posées devant lui !  
Précision : Si personne n'a atteint ce nombre exact, le manche se termine quand les joueurs ne peuvent plus jouer.  
Le gagnant est celui qui a fait le plus de Kilomètre (...ou de bornes !).

### Contenu du Jeu

110 cartes, réparties comme suit :



• 1 sabot pour les cartes • 1 règle du jeu

### But du Jeu

Être le premier joueur à atteindre 1000 Bornes !

### Préparation du jeu

- Distribuez une carte Mémo à chacun des joueurs. Écartez du jeu les cartes Mémo restantes.
- Placez le sabot au centre de la table.
- Mélangez les cartes de jeu et distribuez-en 6, face cachée, à chacun des joueurs, y compris vous.
- Placez le reste des cartes, face cachée, dans le côté écharcé du sabot (côté logo Planes). Cette pile forme la pioche.
  - Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres.
  - Le joueur le plus jeune commence.
  - Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Variantes

#### DE 4 À 8 JOUEURS, EN ÉQUIPES DE 2

Pour jouer, formez des équipes de 2 joueurs. Chaque duo joue avec ses propres cartes, mais évolue ensemble sur la même zone de jeu. Les joueurs de l'équipe jouent chacun un coup sur deux.

#### POUR LES PLUS JEUNES

En plus des 6 cartes de jeu distribuées à chacun des joueurs au début de partie, donnez à chacun une carte Feu Vert, qu'ils posent tout de suite devant eux, dans leurs zones de jeu respectives. Plus besoin d'attendre un Feu Vert pour commencer la partie !

Vous pouvez également décider de supprimer la pose d'un Feu Vert après une Attaque (sauf après l'attaque Feu Rouge, bien sûr). La partie sera ainsi plus rapide !

## COMMENT DISPOSER LES CARTES DEVANT SOI ?

Lors de votre partie de Mille Bornes, disposez vos cartes dans vos « Zones de Jeu » respectives, de la façon suivante :

### Pile de Vitesse

- C'est dans cet emplacement que vos adversaires posent leurs cartes Limite de Vitesse.
- Jouez vos cartes Fin de Limitation de Vitesse à cet endroit, par-dessus la carte Limite de Vitesse.
- Important : veillez à tenir vos cartes Limite de Vitesse et Fin de Limitation de Vitesse bien séparées de votre pile de Botte.

### Botte Coup-Fourré



### Botte



### Bottes

- Les cartes Bottes ne se disposent pas en pile, mais pile-à-côté, de manière à ce que tous les joueurs puissent voir de quelle attaque vous êtes protégé.
- Disposez votre carte Botte à l'horizontale si vous l'avez jouée en réalisant un Coup-Fourré (cf. page suivante).

### Pile de Vitesse



### Pile de Botte



### Pile d'étapes



### Pile d'étapes

- Rangez les cartes par famille afin qu'on se rende compte d'un coup d'œil du kilométrage atteint.

### Pile de Botte

- Ici, vous devez avoir une carte feu vert pour pouvoir jouer les cartes étapes.
- Vos adversaires mettent les cartes attaques et vous les parades.



N.B. Si vous jouez selon la règle « En Équipes », placez-vous de manière à pouvoir tous les deux atteindre votre « Zone de Jeu » commune.

## Les Carte Étape

- Ces cartes vous permettent d'avancer. Le nombre indiqué dessus représente des kilomètres. Une fois la carte Étape posée sur votre zone de jeu, ce sont les kilomètres que vous avez parcourus.
- Important : au cours d'une partie, vous ne pouvez poser que 2 cartes « 200 » sur votre zone de jeu. Attention, pour pouvoir poser une carte Étape, il faut que vous ayez une carte Feu Vert ou la carte Botte « Véhicule Prioritaire » dans votre zone de jeu.



## Les Cartes Attaques et les Parades

- Pour stopper un adversaire qui a une carte Feu Vert sur la dessus de sa pile bataille, vous pouvez l'attaquer. Pour cela, posez votre carte Attaque (autre que la carte limitation de vitesse) sur sa carte Feu Vert !
- Si vous souhaitez ralentir un adversaire, vous pouvez jouer une carte Limite de Vitesse sur sa pile bataille.
- Si un adversaire joue une carte Attaque sur votre pile bataille, vous devez d'abord jouer la carte Parade correspondante, puis lors d'un prochain tour jouer une carte Feu Vert pour pouvoir repartir ! Ensuite, vous pourrez à nouveau jouer une carte Étape et avancer.



### Panne d'Essence

Cette carte se place sur la pile bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Étapes, le temps qu'il recouvre cette attaque d'une carte Essence, puis d'une carte Feu Vert.



Panne d'Essence  
Arrière-vous faire le ravitaillement !

### Limite de Vitesse

Cette carte se place sur la pile de vitesse d'un adversaire. Elle l'empêche de poser des cartes Étapes supérieures à 50 km, le temps qu'il recouvre cette attaque d'une carte Fin de Limite de Vitesse.



Limite de Vitesse  
Vous ne pouvez pas poser de cartes Étapes supérieures à 50 km.

### Crevasse

Cette carte se place sur la pile bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Étapes, le temps qu'il recouvre cette attaque d'une carte Roue de Secours, puis d'une carte Feu Vert.



Crevasse  
Arrière-vous pour changer la roue.

### Feu Rouge

Cette carte se place sur la pile bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Étapes, le temps qu'il recouvre cette attaque carte Feu Vert.



Feu Rouge  
Arrière-vous.

### Accident

Cette carte se place sur la pile bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Étapes, le temps qu'il recouvre cette attaque d'une carte Réparation, puis d'une carte Feu Vert.



Accident  
Arrière-vous pour réparer.

## Les Bottes

- Jouez une carte Botte pour empêcher vos adversaires de vous attaquer avec une certaine attaque durant toute la durée du jeu.
- Lorsque vous jouez une carte Botte, vous pouvez rejouer immédiatement.
- S'il y a une carte Attaque sur votre pile bataille et que vous jouez la carte Botte correspondante, la botte annule immédiatement l'effet de l'attaque.



### Incravable Dusty

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Crevasse.



### Citerne d'Essence Chapouchras

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Panne d'Essence.



### As du Volant Rochelle

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Accident.



### Véhicule Prioritaire Bulldog

La carte Prioritaire est la carte la plus puissante du jeu ! Une fois que vous avez posé cette Botte :

- vous êtes dispensé de carte de Feu Vert jusqu'à la fin de la partie. Vous pourrez donc aligner vos cartes Étapes tant que vous ne serez pas victime d'une attaque Panne d'Essence, Crevasse ou Accident. Vous n'avez plus besoin de carte Feu Vert pour redémarrer après une attaque !
- vos adversaires, quant à eux, peuvent directement vous attaquer sur votre pile bataille. Ils n'ont plus besoin d'attendre que vous ayez une carte Feu Vert sur votre pile bataille.
- les cartes Limite de Vitesse n'ont plus aucun effet sur vous jusqu'à la fin de la partie !



## Le Coup-Fourré

Il consiste à exposer une Botte dès qu'un adversaire place dans votre jeu l'attaque correspondante, même si ce n'est pas à votre tour de jouer. Exemple : un adversaire place une Crevasse sur votre pile bataille, et vous avez justement parmi vos 6 cartes la botte Incravable ; vous l'abaissez immédiatement en annonçant « Coup-Fourré ! »

### Le Coup-Fourré vous donne 3 avantages :

1. Rejouer dans le tas des cartes défaussées l'attaque que vous venez ainsi d'annuler.
2. Prendre dans le sabot une carte complétant votre main (car vous venez d'exposer subitement une carte, sans avoir pris préalablement de carte au sabot).
3. Rejouer immédiatement, c'est-à-dire prendre encore une carte dans le sabot et jouer comme si c'était votre tour. Après cela, c'est au tour du joueur venant normalement après vous dans le tour de jeu. Si des joueurs se trouvent placés entre celui qui vous a attaqué et vous-même, ils perdent donc leur tour.

Remarque : en annulant l'attaque, le Coup-Fourré rétablit la situation telle qu'elle était avant l'attaque. De plus, la botte exposée vous immunise contre les attaques correspondantes pour le reste de la manche.

### UTILE...

En bas de chaque carte Botte, Attaque or Parade est indiquée la carte qui lui correspond ! Par exemple, une carte Roue de Secours met fin à une carte attaque Crevasse.



3 262190 590616

©2015 Dupont. Tous droits réservés. OCCASION  
DUPONT SAS - ZA du Parc du Pin - Entrepôt A4 - 33810 Cazaux - FRANCE - SIRET : 3201492010001

Découvrez toute la gamme des jeux Mille Bornes sur :

[www.jeuxdujardin.fr](http://www.jeuxdujardin.fr)

