



MILLE BORNES

RÈGLES DU JEU

1000

CONTENU DU JEU

- 33 cartes réparties comme suit :

Les Bottes protègent des				
Attaques qui sont réparées par les				
Parades				
Cartes Bornes				

- 1 règle du jeu

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre 400 kilomètres !

PRÉPARATION DU JEU

- Mélangez toutes les cartes et distribuez-en 4, faces cachées, à chacun des joueurs y compris vous.
- Placez les cartes restantes au centre de la table, faces cachées. Cette pile forme la pioche.
- Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres et les garde en main.
- Le joueur le plus jeune commence, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUER AU MILLE BORNES

Lorsque c'est votre tour, vous devez avoir 4 cartes en main. Ensuite, prenez une carte, soit dans la pioche, soit dans la défausse. Vous avez maintenant 5 cartes en main et 5 possibilités :

1. Si vous avez une carte Borne, vous pouvez la poser devant vous et ainsi avancer dans la course !
2. 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 (et ce, même si vous êtes vous-même attaqué).

Precision : vous pouvez attaquer un autre joueur, même si aucun d'entre vous n'a encore posé de carte devant lui.

Le joueur attaqué peut répliquer immédiatement en posant la carte Parade ou la carte Botte correspondante, même si ce n'est pas à son tour de jouer. Il jette alors la carte Attaque et la carte Parade à la défausse mais conserve la Botte sur sa zone de jeu pour le reste de la partie. Les cartes rejetées à la défausse sont posées face découverte, à côté de la pioche. Le joueur choisit la carte qu'il souhaite mettre sur le dessus.

3. Si vous avez subi une attaque lors du tour précédent et que vous venez de piocher la carte Parade correspondante, vous pouvez la jouer pour contrer cette attaque, et jeter les deux cartes à la défausse, faces visibles.
4. Si vous avez une Botte, vous pouvez la poser devant vous. Elle sert d'immunité contre une Attaque bien précise.
5. Si vous ne pouvez jouer aucune carte sur votre Zone de Jeu ou sur celles de vos adversaires, jetez une de vos cartes dans la défausse.

Attention : à chaque fois que vous posez une carte dans la défausse, n'oubliez pas que la carte défaussée pourra être piochée par le joueur suivant !

Il vous reste de nouveau 4 cartes en main. Votre tour de jeu est terminé et c'est maintenant à votre voisin de gauche de jouer.

La partie s'arrête dès que l'un d'entre vous totalise 400 kilomètres ou plus, en comptant les cartes Bornes ET les cartes Bottes posées devant lui.

LES CARTES BORNES

Chaque carte représente 25, 50, 75, 100 ou 200 km. Une fois posées, ces cartes permettent d'atteindre 400 kilomètres en s'additionnant les unes aux autres. Attention, vous ne pouvez plus poser de carte Borne si vous êtes victime d'une attaque.



LES CARTES ATTAQUES ET PARADES

- Pour empêcher un adversaire de poser de nouvelles cartes Bornes, vous pouvez l'attaquer. Pour cela, jouez une carte Attaque sur sa zone de jeu.

- Pour contrer une attaque sur votre zone de jeu, vous devez jouer la carte parade correspondante, avant de pouvoir à nouveau jouer une carte Borne et avancer.

Précision : un joueur ne peut pas être attaqué simultanément par 2 attaques sur sa zone de jeu.

GRANDE SŒUR A FAIM

L'attaque Grande Sœur a faim empêche le joueur de poser de nouvelles cartes Bornes jusqu'à ce qu'il joue la parade Une glace Xpop du Menu Junior.



PETIT FRÈRE A SOIF

L'attaque Petit Frère a soif empêche le joueur de poser de nouvelles cartes Bornes jusqu'à ce qu'il joue la parade Un Oasis Tropical du Menu Junior.



MAMAN A ENVIE D'UN CAFÉ

L'attaque Maman a envie d'un café empêche le joueur de poser de nouvelles cartes Bottes jusqu'à ce qu'il joue la parade Un Café Gourmand à l'Arche Cafétéria.



PAPA A SOIF

L'attaque Papa a soif empêche le joueur de poser de nouvelles cartes Bottes jusqu'à ce qu'il joue la parade Un Oasis Tropical à l'Arche Cafétéria.



LES BOTTES

Vous pouvez poser une carte Botte à 2 moments du jeu :

- Lorsque c'est votre tour, jouez une carte Botte pour empêcher vos adversaires de vous attaquer avec l'attaque correspondante durant tout le reste de la partie. La Botte apporte alors un bonus de 100 kilomètres.
- Si l'un de vos adversaires vous attaque, jouez la carte Botte correspondante. La Botte vous protège de cette attaque durant tout le reste de la partie. Vous pouvez rejouer immédiatement. La Botte apporte alors un bonus de 200 kilomètres.

LE MENU JUNIOR – Grande Sœur

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Grande Sœur a faim.



LE MENU JUNIOR – Petit Frère

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Petit Frère a soif.



L'ARCHE CAFÉTÉRIA – Maman

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Maman a envie d'un café.



L'ARCHE CAFÉTÉRIA – Papa

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



©1954-2014 Dujardin. Tous droits réservés.

DUJARDIN SAS : ZA du Pot au Pin - Entrepôt A4 - 33610 Cestas - FRANCE
SAV : sav.dujardin@tfl.fr



Rejoignez-nous sur facebook / LE MILLE BORNES, page officielle

Découvrez toute la gamme des jeux Mille Bornes sur :

www.jeuxdujardin.fr

