

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 Vitesse.
- 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.



Incroyable 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 Incroyable ; 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. OCCASIO
DUPONT SAS - ZA de Port au Pin - Estrépin 44 - 43810 Cezais - FRANCE - SIRET : 3201492010001

Découvrez toute la gamme des jeux Mille Bornes sur :

www.jeuxdujardin.fr

