

RÈGLES DU JEU

mon premier MILLE BORNES



Le jeu d'initiation au Mille Bornes...

Retrouvez tout l'univers du célèbre Mille Bornes dans ce jeu spécialement adapté aux plus petits ! Un scénario simple qui parle à tous les enfants : emmène les animaux au refuge !

Un jeu à valeurs éducatives...

Grâce à Mon Premier Mille Bornes, les enfants vont apprendre à compter et à respecter certaines règles comme par exemple celle de jouer chacun son tour.

Parce que les plus jeunes enfants n'aiment pas s'attaquer les uns les autres, jouez tous ensemble et tentez de gagner collectivement la partie ! Votre rôle d'adulte est très important pour aider vos enfants à respecter les règles du jeu. Prenez le temps de les accompagner et d'animer la partie.

CONTENU DU JEU

- 1 voiture décorée par des autocollants
- 1 plateau de jeu
- 1 puzzle Orage de 6 pièces
- 33 cartes
- 1 sabot à cartes



- 1 dé illustré
(3 faces Orage, 2 faces Feu Vert, 1 face Rejoue)
- 1 pion Feu Rouge
- 5 jetons Animaux



BUT DU JEU

Emmenez les animaux au refuge avant que l'orage n'éclate !

PRÉPARATION DU JEU

- Assemblez les pièces pour former le plateau de jeu et placez-le au centre de la table.
- Calez le sabot dans l'encoche du plateau.
- Déposez les cartes, faces cachées, dans l'un des compartiments du sabot. L'autre côté du sabot est appelé la défausse.
- Placez la voiture sur la case Départ du plateau.
- Déposez les 5 jetons Animaux au hasard, sur 5 cases du plateau.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence : il pioche une carte et la pose, face visible de l'autre côté du sabot.

Si la carte piochée est une **carte Borne**, il avance la voiture du nombre de cases indiqué par la carte (1, 2, 3, 4 ou 5 cases).



Attention, des cases **Bonus** et **Embûches** sont présentes sur le parcours !

- Si la voiture s'arrête sur une case **Bonus**, le joueur doit avancer la voiture d'une case.
- Si elle s'arrête sur une case **Embûche**, le joueur doit reculer la voiture d'une case.



Si la carte piochée est une **carte Feu Rouge**, il ne faut pas avancer la voiture, mais poser le pion Feu Rouge sur cette même case devant la voiture. Le tour du joueur est alors terminé et c'est au suivant de jouer.



Comment débloquer la voiture ?

Le joueur situé à gauche lance le dé :



- S'il tombe sur « **Feu Vert** », le joueur retire le pion Feu Rouge du plateau, c'est au joueur suivant de piocher une carte.



- S'il tombe sur « **Orage** », le joueur pose une pièce du Puzzle sur le Nuage, à l'emplacement prévu. C'est alors au joueur suivant de lancer le dé pour tenter d'obtenir un feu vert.



- S'il tombe sur « **Rejoue** », le joueur relance le dé.

Bonus

Emmenez le maximum d'animaux au refuge en les sauvant tout le long du parcours.

Chaque joueur est autorisé à récupérer un jeton Animal lorsqu'il arrête la voiture exactement sur la case.

Ensuite, chacun peut les garder près de lui pour les protéger jusqu'au refuge !



FIN DE LA PARTIE

Si la voiture atteint l'entrée du refuge avant que le puzzle de l'orage ne soit complet, vous avez gagné ! Mais si le puzzle est fini avant l'arrivée de la voiture au refuge, il pleut, impossible d'accéder au refuge vous avez perdu !