

# 1000 KM

INSTRUCCIONES

¡Evita los obstáculos de tus rivales  
para ganar la carrera!



# Contenido

Tablero de juego

110 cartas

4 coches



17 Peones de Ataque



Dispensador de cartas



4 Piezas de Protección



18 Cartas de Ataque



38 Cartas de Defensa

46 Cartas de Kilómetros



4 Cartas de Ayuda



4 Cartas de Protección

# -- Distribución de cartas, peones y piezas: --

## Cartas de Ataque

x5



x4



x3



x3



x3



## Peones de Ataque

x4



x4



x3



x3



x3



## Cartas de Defensa

x14



x6



x6



x6



x6



## Cartas de Protección

x1



x1



x1



x1



## Piezas de Protección

x1



x1



x1



x1



## Cartas de Kilómetros

x10



x10



x10



x12



x4



## Objetivo del juego

Sé el primer jugador en alcanzar la marca de **1000 kilómetros** llevando tu coche a la última casilla del tablero de juego.

## Preparación

- Cada jugador recibe una **Carta de Ayuda**.
- Coloca el dispensador de cartas en el tablero donde se indica.
- Baraja las cartas y reparte **6** boca abajo a cada jugador. Coloca las restantes, también boca abajo, en uno de los lados del dispensador. Los jugadores no pueden mostrar sus cartas a los demás.
- Cada jugador elige **un coche** y lo coloca en la **primera casilla** del tablero, haciendo coincidir el color de su coche con el color del coche ilustrado en el tablero.
- Coloca los **Peones de Ataque** y las **Piezas de Protección** en el tablero al alcance de todos los jugadores. Los jugadores los recogerán a medida que avance el juego, colocándolos en el tablero o en su coche cuando jueguen las cartas correspondientes.



## Desarrollo del juego

Empieza el jugador más joven. Las rondas se juegan en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores empiezan su turno robando una carta del dispensador con cuidado de no mostrarla a los demás, y la añaden a las 6 cartas que ya tienen en su mano. A continuación, juegan **una sola** carta mostrándola a todos los jugadores y colocándola en la pila de descartes. El efecto de la carta se refleja entonces en el tablero de juego:

- Jugar una **Carta de Kilómetros** permite al jugador hacer avanzar su coche el número de espacios correspondiente.
- Jugar una **Carta de Ataque** permite retrasar a otro jugador colocando el **Peón de Ataque** correspondiente delante de su coche.
- Jugar una **Carta de Defensa** permite al jugador anular un ataque y quitar el **Peón de ataque** colocado delante de su coche.



- Jugar una **Carta de Protección** permite al jugador insertar la **Pieza de Protección** correspondiente en su coche, impidiendo así que cualquier adversario pueda hacer un determinado ataque durante el resto de la partida.
- Si un jugador **no puede hacer ninguna jugada**, deberá deshacerse de una carta, colocándola sobre la pila de descartes. Estas cartas quedan fuera del juego durante el resto de la partida. El juego continúa hacia la izquierda.



**Nota:** Después de cada turno, un jugador debe **tener siempre seis cartas en su mano**. Si no es así, debe robar hasta tener seis cartas al principio de su siguiente turno.

## Cartas de Kilómetros



Cada **Carta de Kilómetros** representa una distancia: **25, 50, 75, 100 o 200 km**.

La pista está dividida en casillas de **25 km**. Para ayudar a los jugadores más jóvenes, en el tablero de juego hay una tabla que muestra al lado de cada hito y con cuadrados rojos, la cantidad de casillas que puede avanzar, así como un animal asociado. **Por ejemplo, en el hito de los 100 kilómetros aparece un conejo y 4 cuadrados rojos, lo que indica que el coche avanza 4 casillas.**



## Cartas de Ataque y de Defensa



Los jugadores que quieran ralentizar a un adversario pueden jugar una carta de **“Límite de velocidad”**. Esta carta puede jugarse en combinación con cualquiera de las otras **4 Cartas de Ataque**.

Un jugador también puede atacar a un adversario jugando una **Carta de Ataque** (que no sea la carta de “Límite de velocidad”) y colocando el **Peón de Ataque** correspondiente delante del coche de este adversario.

**Nota1:** Cuando un jugador es atacado y tiene un **Peón de Ataque** delante de su coche, **NO PUEDE** ser atacado otra vez, excepto la carta **“Límite de velocidad”** que puede jugarse junto con cualquier otra **Carta de Ataque**.

**Nota 2:** Un jugador que está siendo atacado puede atacar a un adversario o jugar una **Carta de Defensa** para eliminar el **Peón de Ataque**.



• Si un adversario juega una **Carta de Ataque** y coloca el **Peón de Ataque** delante de tu coche, cuando llegue tu turno debes jugar la **Carta de Defensa** correspondiente para poder volver a jugar una **Carta de Kilómetros**.

• **SEMÁFORO ROJO:** Esta **Carta de Ataque** impide a tus adversarios jugar una **Carta de Kilómetros** hasta que jueguen una **Carta de Defensa “Semáforo verde”**.

• **LÍMITE DE VELOCIDAD:** Esta **Carta de Ataque** impide a tus adversarios jugar **Cartas de Kilómetros** superiores a **50 km**. Esta carta se anula con la **Carta de Defensa “Fin de límite de velocidad”**.

• **SIN GASOLINA:** Esta **Carta de Ataque** impide a tus adversarios jugar una **Carta de Kilómetros** hasta que jueguen una **Carta de Defensa “Gasolina”**.

• **PINCHAZO:** Esta **Carta de Ataque** impide a tus adversarios jugar una **Carta de Kilómetros** hasta que jueguen una **Carta de Defensa “Rueda de recambio”**.

• **ACCIDENTE:** Esta **Carta de Ataque** impide a tus adversarios jugar una **Carta de Kilómetros** hasta que jueguen una **Carta de Defensa “Taller de reparación”**.



## Cartas de Protección



Las **Cartas de Protección** hacen que los jugadores sean inmunes al ataque correspondiente hasta el final de la partida.

Jugar estas cartas (en tu turno) tiene varias ventajas:

- Juega una **Carta de Protección** para impedir que tus adversarios te ataquen con un ataque determinado durante el resto de la partida.
- Si hay un **Peón de Ataque** colocado delante de tu coche y juegas la **Carta de Protección** correspondiente, ésta anula inmediatamente el efecto del ataque y te permite quitar el **Peón de Ataque**.
- Tras jugar la **Carta de Protección**, el jugador roba inmediatamente otra carta ¡y realiza otro turno completo!

• En cuanto hayas jugado una **Carta de Protección**, no olvides insertar la **Pieza de Protección** correspondiente en tu coche.

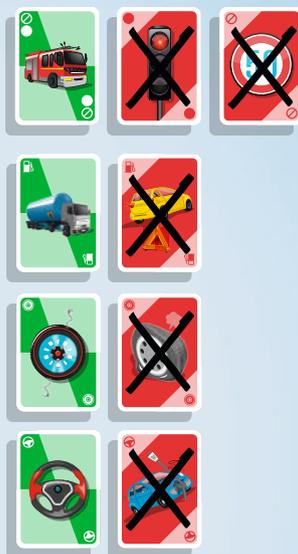
• **DERECHO DE PASO:** Una vez que juegas esta **Carta de Protección**, tus adversarios no pueden atacarte con una **Carta de Ataque “Semáforo rojo”** ni con una de **“Límite de velocidad”**.

• **CISTERNA DE GASOLINA:** Una vez que juegas esta **Carta de Protección**, tus adversarios no pueden atacarte con una **Carta de Ataque “Sin gasolina”**.

• **NEUMÁTICO ANTIPINCHAZOS:** Una vez que juegas esta **Carta de Protección**, tus adversarios no pueden atacarte con una **Carta de Ataque “Pinchazo”**.

• **AS DEL VOLANTE:** Una vez que juegas esta **Carta de Protección**, tus adversarios no pueden atacarte con una **Carta de Ataque “Accidente”**.

**CARTAS DE PROTECCION**      **CARTAS DE ATAQUE PROHIBIDAS**



## Golpe maestro

Si un adversario juega una **Carta de Ataque** sobre un jugador y ese jugador tiene la correspondiente **Carta de Protección** en su mano, grita inmediatamente **“GOLPE MAESTRO”** y juega la **Carta de Protección**, aunque no sea su turno de juego.



Al gritar **“GOLPE MAESTRO”** el jugador obtiene las siguientes ventajas:

1. Coloca la **Carta de Ataque** recién anulada en la pila de descartes y retira el **Peón de Ataque** de delante de su coche.
2. Roba una carta del dispensador para reponer su mano, ya que acaba de jugar una carta y no ha robado ninguna del dispensador.
3. **¡Vuelve a jugar inmediatamente!** Roba otra carta del dispensador y juega como si fuera su turno. A continuación, el turno pasa al jugador de la izquierda. Si hay otros jugadores entre el atacante y el jugador que ha gritado **“GOLPE MAESTRO”**, pierden su turno.

## ¿Quién gana?

Hay dos formas de ganar el juego:

**1.** Cuando un jugador llega a **la meta** completando un recorrido de **exactamente 1000 kilómetros**. El coche de un jugador no puede superar los 1000 kilómetros.



O BIEN

**2.** En caso de que **no haya más cartas en la pila de robo**, los jugadores deben intentar jugar las cartas que tengan en las manos. Cuando hayan jugado todas las cartas, la carrera habrá terminado y el jugador cuyo coche haya recorrido el mayor número de kilómetros será declarado ganador!

## ¿Sabías que...?

- El nombre original de este juego es **“Mille Bornes”**. Fue creado en Francia en 1954 por Edmond Dujardin y rápidamente se hizo muy popular.
- En francés, **“Mille Bornes”** significa **“1000 kilómetros”**. Es la distancia entre París y el sur de Francia, donde tradicionalmente van de vacaciones los parisinos.
- Un **“borne”** (la palabra en argot francés para “hito”) es una señalización que se coloca regularmente en el arcén de una carretera para identificar el camino e indicar las distancias.



Published by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands  
© 1954-2022 Dujardin.  
Jumbodiset Group. All rights reserved.

[jumbo.eu](http://jumbo.eu)



[jumbodisetgames](https://www.youtube.com/jumbodisetgames)

19902

Advertencias: No es conveniente para niños menores de 36 meses. Piezas pequeñas. Se recomienda guardar el envase para conservar esta información. El contenido y los colores pueden variar de lo mostrado en las fotografías. Diseñado en Barcelona. Fabricado en China.