

MILLE BORNES

FUN & SPEED

RÈGLES DU JEU

CONTENU DU JEU

66 cartes, réparties comme suit :

Les Bottes protègent des	 (1)	 (1)	 (1)	 (1)	 (1)
Attaques qui sont réparées par les	 (2)	 (2)	 (2)	 (2)	 (2)
Parades	 (3)	 (3)	 (3)	 (3)	 (3)
Cartes Bornes	 (3)	 (3)	 (3)	 (3)	 (3)
Cartes Spéciales	 (3)	 (3)	 (3)	 (3)	 (3)

• 1 règle du jeu

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à atteindre 1 000 Bornes !

PRÉPARATION DU JEU

- Placez le sabot au centre de la table.
- Mélangez toutes les cartes et distribuez-en 4, faces cachées, à chacun des joueurs, y compris vous.
- Placez les cartes restantes, faces cachées, dans le sabot. 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 ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUER AU MILLE BORNES FUN & SPEED

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est votre tour, vous devez avoir 4 cartes en main. Ensuite prenez une carte dans la pioche ou prenez la dernière carte placée dans la défausse. Vous avez maintenant 5 cartes en main et 5 possibilités (voir explication des cartes au verso) :

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).

Précision : 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 correspondante, même si ce n'est pas à son tour de jouer.

Il jette alors les 2 cartes à la défausse, faces découvertes, en choisissant celle qu'il souhaite mettre sur le dessus. Le joueur ne prend pas la main pour autant. La partie reprend son cours, c'est donc au tour du joueur situé à gauche de celui ayant posé la carte **Attaque** de jouer.

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 stopper cette attaque, et jeter les deux cartes à la défausse, faces découvertes.

4. Si vous avez une **Botte**, vous pouvez la poser devant vous. Elle sert d'immunité contre une **Attaque** bien précise pendant toute la durée de la partie.

Précision : une carte Botte rapporte 100 km ou 200 km supplémentaires (voir explication des cartes au verso).

5. Si vous ne pouvez jouer aucune carte, jetez une de vos cartes, face découverte, 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 !

■ Vous restez de nouveau 4 cartes en main. Votre tour de jeu est terminé et c'est maintenant à votre voisin de gauche de jouer.

Important : à la fin de votre tour, si vous avez joué plusieurs cartes, complétez bien votre main en piochant le nombre de cartes nécessaires pour en avoir toujours 4.

La partie s'arrête dès que l'un d'entre vous totalise 1 000 Bornes ou plus, en comptant les cartes Bornes ET les cartes Bottes posées devant lui.

Précision : si personne n'atteint 1000 Bornes, le joueur qui gagne est celui qui en est le plus proche.

À 4 JOUEURS

À 4 joueurs, une partie se joue en seulement 700 km.

SI VOUS CONNAISSEZ DÉJÀ LE MILLE BORNES, VOICI CE QUI CHANGE

1 : Le joueur attaqué peut répliquer directement avec la parade correspondante, même si ce n'est pas à son tour de jouer. Mais il ne prend pas la main pour autant.

2 : 4 nouvelles cartes viennent pimenter le jeu : voir l'explication des cartes au verso.

• Super Parade



• Accélérateur



• Rétroviseur



• Demi-tour



3 : Vous pouvez dépasser 1 000 Bornes pour gagner.

EXPLICATION DES CARTES

LES CARTES BORNES

- Ces cartes vous permettent d'avancer. Le nombre indiqué dessus représente des kilomètres. Une fois déposée, la carte Borne représente les kilomètres que vous avez déjà parcourus.



LES CARTES SPÉCIALES

ACCÉLÉRATEUR : x2
Jouez cette carte en même temps qu'une carte Borne pour doubler le nombre de kilomètres que vous posez.



DEMI-TOUR

Lorsqu'un adversaire joue une carte Borne, vous pouvez jouer immédiatement (même si ce n'était pas à votre tour) la carte Demi-Tour pour annuler les kilomètres de la carte Borne qui vient d'être jouée. La carte Borne est alors jetée à la défausse, puis le jeu reprend son cours.



Exemple : un joueur en est à 800 km et pose une carte 200, pressant qu'il a gagné... Mais un autre joueur pose aussitôt la carte Demi-Tour (même si ce n'était pas son tour) et annule les 200 km !

LES CARTES ATTAQUES ET PARADES

- Il y a 5 cartes Attaques, et 6 cartes Parades.

- Pour stopper ou ralentir un adversaire, posez votre carte attaque sur son jeu.

Prévision : un adversaire ne peut pas être attaqué simultanément avec 2 Attaques. En revanche, il peut être à la fois victime d'une Attaque et d'un Radar !

- Si un adversaire vous attaque, vous pouvez répliquer immédiatement avec la carte Parade correspondante — sans pour autant prendre la main. Sinon, vous devez attendre de piocher et jouer la carte Parade pour vous libérer de l'Attaque et pouvoir à nouveau jouer une carte Borne.

ATTAQUES PARADES

RADAR :

Cette carte empêche le joueur de poser des cartes Bornes supérieures à 50 km, jusqu'à ce qu'il recouvre cette Attaque d'une carte Fin de Radar ou d'une carte Super Parade.



FEU ROUGE :

Cette carte empêche le joueur de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il recouvre de la carte Feu vert ou d'une carte Super Parade.



PANNE D'ESSENCE :

Cette carte empêche le joueur de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il recouvre de la carte Essence ou d'une carte Super Parade.



CREVAISON :

Cette carte empêche le joueur de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il recouvre de la carte Roue de Secours ou d'une carte Super Parade.



ACCIDENT :

Cette carte empêche le joueur de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il recouvre de la carte Réparations ou d'une carte Super Parade.



SUPER PARADE

Cette carte permet de répondre à n'importe quelle Attaque.

Attention : si vous subissez l'Attaque Radar et une autre Attaque, vous ne pouvez pas jouer les deux. C'est à vous de décider à quelle Attaque vous souhaitez répondre.



LES BOTTES

Les cartes Bottes sont une immunité, pendant toute la durée du jeu, contre les Attaques qui leur sont associées : ces attaques sont représentées sur les cartes Bottes.

Vous pouvez jouer une carte Botte de 3 façons possibles :

1. **Par anticipation :** vous la posez dans votre jeu pour empêcher vos adversaires de vous attaquer avec l'Attaque associée. Une fois posée, cette carte vous rapporte un bonus de **100 km** et vous autorise à rejoindre. Pour signaler que cette carte vaut 100 km, placez-la à la verticale sur votre jeu.



2. **En « Coup-Fourré » :** vous la jouez immédiatement en réponse à une Attaque, et ce même si ce n'était pas à votre tour de jouer. Cette carte annule l'effet de l'Attaque que vous venez de subir, vous mettez donc cette carte Attaque dans la défausse. Une fois posée, cette carte vous rapporte un bonus de **200 km** et vous autorise à rejoindre. Pour signaler que cette carte vaut 200 km, placez-la à l'horizontale sur votre jeu.



3. **Comme une Parade :** si vous piochez la carte Botte qui correspond à l'Attaque que vous subissez actuellement, vous pouvez la poser dans votre zone de jeu pour annuler immédiatement l'attaque. Une fois posée, cette carte vous rapporte un bonus de **100 km** et vous autorise à rejoindre.

Exemple : un adversaire vous attaque avec une crevasion et vous avez justement parmi vos 4 cartes la Botte Incevable. Vous l'abattez immédiatement en annonçant « COUP-FOURRÉ ! ».

INCREVABLE

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



CITERNE D'ESSENCE

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



AS DU VOLANT

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



VÉHICULE PRIORITAIRE

La carte Véhicule Prioritaire est la carte la plus puissante du jeu ! Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Feu Rouge, ni avec une carte Radar.



REJOIGNEZ-NOUS
et découvrez toute la gamme Mille Bornes

LE MILLE BORNES,
page officielle



www.millebornes.fr



www.jeuxdujardin.fr

DUJARDIN



©1954-2016 Dujardin. Tous droits réservés.
DUJARDIN SAS : ZA du Pot au Pin
Entrepoil 44 – 43610 Cestas – FRANCE
SAV : savdujardin@ttf.fr