

MILLE BORNES BUZZ & SPEED

RÈGLES DU JEU

CONTENU DU JEU

66 cartes, réparties comme suit :



- 1 sabot pour les cartes
- 1 règle du jeu
- 1 buzzer électronique

BUT DU JEU

Être 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.
- Mettez l'interrupteur du buzzer sur la position «ON», puis placez-le au centre de la table.
- Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres et les garde en main.
- Pour démarrer la partie, appuyez une fois sur le buzzer. Après le son «yup yup», c'est à vous de jouer !
- Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUER AU MILLE BORNES BUZZ & SPEED

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 (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, face découverte, en choisissant celle 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 stopper cette attaque, et jeter les deux cartes à la défausse, face découverte.
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.

Important : à la fin de votre tour, si vous avez joué plusieurs cartes, complétez bien votre main en piochant le nombre de cartes nécessaire 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.

BONUS

- Si deux joueurs atteignent le même nombre de bornes, le premier parmi TOUS les joueurs à le remarquer crie « Hold Up ! » et vole une carte Borne dans la Zone de Jeu de l'un des deux joueurs ex aequo. Il place alors cette carte dans sa Zone de Jeu à lui. Puis le sens de jeu reprend comme il était avant l'action.
Attention : si vous criez « Hold Up ! » au mauvais moment, vous devrez mettre une carte de votre Zone de Jeu à la défausse !
Précision : le joueur qui crie « Hold up ! » peut être l'un des joueurs ex aequo concernés.

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 n'a plus besoin de Feu Vert pour démarrer, ni pour redémarrer après une attaque.
- 2 : 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.
- 3 : Le joueur doit dire à haute voix le nombre de bornes qu'il pose et le son des cartes Attaques, sinon, la carte ne compte pas.
- 4 : 5 nouvelles cartes viennent pimenter le jeu : (voir l'explication des cartes au verso)
- 5 : Vous pouvez dépasser 1 000 Bornes pour gagner.
- 6 : Le buzzer émet des sons qui viendront créer des rebondissements au cours du jeu. (voir descriptif ci-après).

LE BUZZER

Tous les joueurs doivent être attentifs aux sons émis par le buzzer. Au cours de la partie, 4 sons seront émis et répétés de façon aléatoire. Chaque son correspond à une action.



LA VOITURE DE COURSE

Les joueurs doivent appuyer sur le buzzer le plus vite possible et celui qui appuie le 1er prend la main. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer et la partie reprend son cours dans le sens des aiguilles d'une montre.



LA SIRÈNE DE POLICE

Les joueurs doivent appuyer sur le buzzer le plus vite possible. L'action se déroule alors entre le 1er et le dernier joueur à avoir appuyé. Le 1er est autorisé à prendre une carte parmi celles que le dernier a en main, et lui en donne une en échange.



LE KLAXON : LE SON PIÈGE !

Attention, les joueurs ne doivent pas appuyer sur le buzzer ! Si l'un des joueurs appuie, il devra se défausser de la carte de son choix posée dans sa zone de jeu.



L'HÉLICOPTÈRE

Les joueurs doivent appuyer sur le buzzer le plus vite possible. Celui qui appuie le 1er est autorisé à échanger de place avec l'adversaire de son choix. Cependant, il garde ses propres cartes en main.

Astuce : prenez la place du joueur le plus proche des 1 000 bornes !

EXPLICATION DES CARTES

LES CARTES BORNES

- Ces cartes vous permettent d'avancer. Le nombre indiqué dessus représente des kilomètres. Une fois la carte Borne posée sur votre Zone de Jeu, ce sont les kilomètres que vous avez parcourus.
- Pour pouvoir poser une carte Borne, il ne faut pas que vous soyez victime d'une attaque.

Important : à chaque fois que vous posez une carte Borne, dites toujours à haute voix le nombre de kilomètres de la carte. Sinon, vos adversaires peuvent crier « BORNES KILLER ! » et envoyer ainsi votre carte Borne dans la défausse.



LES CARTES SPÉCIALES

ACCÉLÉRATEUR : x2

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

Précision : vous pouvez cumuler 2 cartes Accélérateur et donc multiplier les kilomètres par 4.



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, persuadé 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 !



RÉTROVISEUR

Lorsqu'un adversaire vous attaque, vous pouvez répondre immédiatement en jouant une carte Rétroviseur et en faisant ainsi se retourner l'attaque contre son attaquant !

Cas particuliers : si un joueur utilise un Rétroviseur pour se protéger de votre attaque, et que vous avez vous aussi un Rétroviseur en main, vous êtes autorisé à le jouer. C'est alors le joueur qui était attaqué en premier qui reçoit l'attaque.

Si la carte Rétroviseur vous renvoie une attaque mais que vous êtes déjà immobilisé par une autre attaque, jetez la carte Rétroviseur et la seconde carte Attaque à la défausse.



POUBELLE

Lorsque vous jouez cette carte, toutes les cartes bornes 200 km posées dans les zones de jeu de tous les joueurs vont à la défausse, y compris les vôtres !

Précision : les cartes Demi-Tour, Hélicoptère, Police et Poubelle, ne peuvent être jouées qu'une seule fois, il ne faut donc pas les remettre à la défausse.



LES CARTES ATTAQUES ET PARADES

- Il y a 5 cartes Attaques, et 6 cartes Parades.
- Pour **stopper** un adversaire, posez votre carte attaque sur sa zone de jeu. Lorsque vous la posez, criez le son associé, sinon l'attaque ne compte pas. Exemple : « BAM ! ».

Précision : 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 : FLASH

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 : STOP !

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



PANNE D'ESSENCE : BI? BI?

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



CREVAISON : PSCHHH

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



ACCIDENT : BAM !

Cette carte empêche le joueur de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il la 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 parer les deux. C'est à vous de décider à quelle attaque vous souhaitez remédier.



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 Zone de 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 rejouer. Pour signaler que cette carte vaut 100 km, placez-la à la verticale dans votre zone de 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 et vous remettez la carte Attaque dans la défausse. Une fois posée, cette carte vous rapporte un bonus de **200 km** et vous autorise à rejouer. Pour signaler que cette carte vaut 200 km, placez-la à l'horizontale dans votre zone de jeu.



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

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 rejouer.

INCREVABLE

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



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.



CHERS PARENTS, MERCI DE LIRE ATTENTIVEMENT LES INDICATIONS SUIVANTES :

INSTALLATION DES PILES : Parents, retirez le couvercle des piles (sous le buzzer) à l'aide d'un tournevis et insérez 2 piles AAA (LR03) de 1,5 V en suivant les indications du schéma ci-contre. Vérifiez que vous insérez correctement les piles en respectant les signes « + » et « - ». Après avoir mis en place les piles, revissez le couvercle. Ensuite, testez le buzzer en plaçant l'interrupteur sur la position « ON ». Il doit émettre un son. Si ça n'est pas le cas, les piles peuvent être usées ou mal insérées.

MISES EN GARDE :

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement, en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques.
- Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques et électroniques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.

- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques. Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié.
- Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus.
- Pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

ENTRETIEN : Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution.

DYSFONCTIONNEMENT : Si le jeu ne fonctionne pas normalement, changez les piles.

© 2015 Dujardin. Tous droits réservés.

DUJARDIN SAS : ZA du Pot au Pin - Entrepôt A4 - 33610 Cestas - FRANCE
SAV : sav.dujardin@t1.fr



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

Découvrez toute la gamme des jeux Mille Bornes sur :

www.jeuxdujardin.fr

