

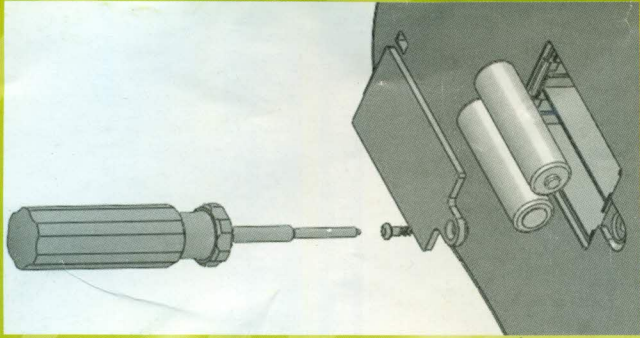
CHERS PARENTS, MERCI DE LIRE ATTENTIVEMENT LES INDICATIONS SUIVANTES :

INSTALLATION DES PILES : Parents, retirez le couvercle des piles (sous le buzzer) à l'aide d'un tournevis et insérez 2 piles AA (LR6) 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'enclos sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution.

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



© 2014 Dujardin. Tous droits réservés.
DUJARDIN SAS - ZA du Pot au Feu - Empanot AA - 33810 Castas - FRANCE
SIRET : 54949404100011





















Découvrez toute la gamme des jeux Mille Bornes sur : www.jeuxdujardin.fr



MILLE BORNES ALERT

RÈGLES DU JEU

CONTENU DU JEU

 x1	 x1	 x1	 x1
 x3	 x3	 x3	 x5
 x4	 x4	 x4	 x5
 x8	 x8	 x12	 x16
 x4	 x2	 x1	 x1

Les Bottes protègent des Attaques qui sont réparées par les Parades

Cartes Bornes

Cartes Spéciales

Carte Mémo x4

OU la Super Parade x6

• 1 buzzer électronique • 1 règle du jeu

BUT DU JEU

Être le premier joueur à atteindre 1 000 Bornes !

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

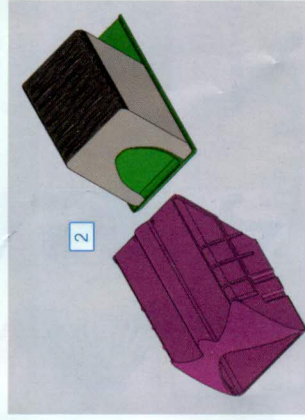
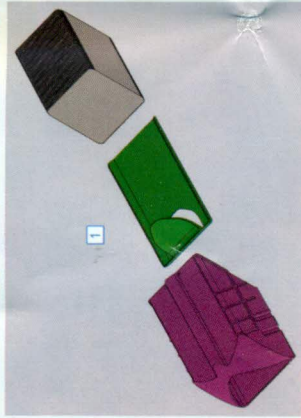
- 1 : Le joueur n'a plus besoin de Feu Vert pour démarrer, ni pour redémarrer après une attaque.
- 2 : Le joueur attaqué peut répliquer directement avec la parade correspondante, même si ce n'est pas à son tour de jouer. Mais il ne prend pas la main pour autant.
- 3 : Le joueur doit dire à haute voix 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 ! Super Parade, Accélérateur, Rétroviseur, Demi-tour, Poubelle. (voir descriptif ci-après)
- 5 : Vous pouvez dépasser 1 000 bornes pour gagner.
- 6 : Le buzzer sert de pioche et de défausse. Il émet des sons et de la lumière qui viendront créer des rebondissement au cours du jeu. (voir descriptif ci-après)

PRÉPARATION DU JEU

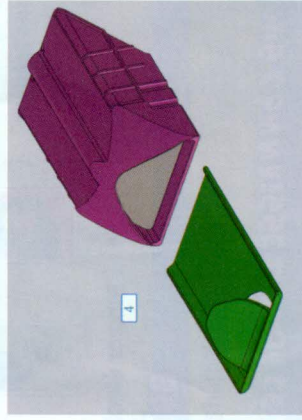
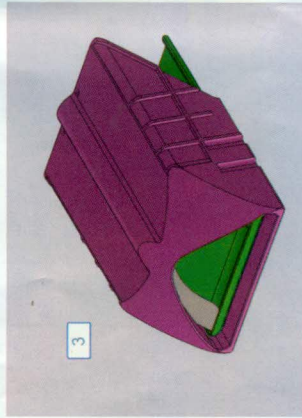
- Distribuez une carte mémo à chacun des joueurs. Ecartez du jeu les cartes mémo restantes.
- Mélangez les cartes et distribuez-en 4, faces cachées, à chacun des joueurs y compris vous.
- Placez le reste des cartes à l'intérieur du buzzer. Ceci forme la pioche.
- Placez l'interrupteur du buzzer sur la 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 démarquer la partie, appuyez une fois sur le buzzer. Après le bruit de voiture de course, à vous de jouer !
- Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Précision importante concernant la console : celle-ci est équipée de roulettes. À chaque tour et quand c'est au joueur de piocher, ce dernier doit tourner la console vers lui, pioche face à lui. La console interrompant souvent la partie, cela permettra d'identifier sans problème le joueur dont c'est le tour de jouer.

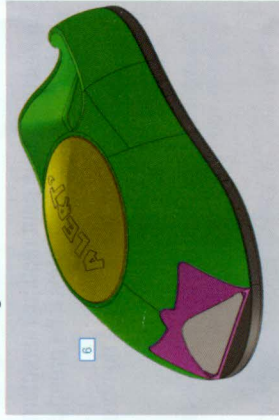
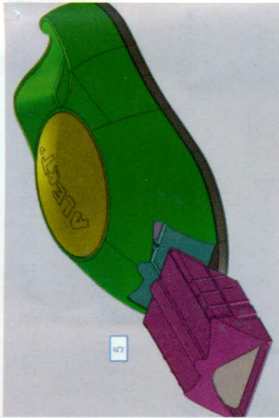
Comment insérer les cartes dans la console :



Regroupez les cartes en paquet. Placez-les sur la languette, faces cachées.



Faites glisser la languette à travers le boîtier, selon le sens ci-dessus, afin que les cartes s'y insèrent correctement. Puis retirez la languette.



Insérez le boîtier à l'intérieur de la console.
Vous pouvez piocher et commencer à jouer !

COMMENT JOUER 40 MILLE BORNES ALERT

Lorsque c'est votre tour, vous devez avoir 4 cartes en main. Ensuite, une carte, soit dans la pioche, soit dans la défausse. Vous avez toujours 5 cartes en main et 5 possibilités :

1. Si vous avez une carte **Bornes**, vous pouvez la poser devant vous et ainsi 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).
3. Si vous avez subi une attaque lors du tour précédent et que vous venez de la carte **Parade** correspondante, vous pouvez la jouer pour stopper cette attaque. Jetez les deux cartes à la défausse.
4. Si vous avez une **Botte**, vous pouvez la poser devant vous. Elle sert d'immeuble contre une attaque bien précise.
5. Si vous ne pouvez **jouer aucune carte** sur votre zone de jeu ou sur celle de vos adversaires, jetez une de vos cartes dans la défausse, face découverte.

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 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, comptez 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, comptant les cartes Bornes ET les cartes Bottes posées devant lui.

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 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 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



RADAR

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

PARADES



FIN DE RADAR



FEU ROUGE

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.



FEU VERT



PAINNE D'ESSENCE

PAINNE D'ESSENCE : BIP BIP
 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.



ESSENCE



CREVAISON

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.



ROUE DE SECOURS



ACCIDENT

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.



REPARATIONS



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 crevaillon et vous avez justement parmi vos 4 cartes la Botte Incroyable. 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.

INCROYABLE

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

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.

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 lui !

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 et Poubelle ne peuvent être jouées qu'une seule fois, il ne faut donc pas les remettre à la défausse.

LE BUZZER

Tous les joueurs doivent être attentifs aux sons émis par le buzzer. Au cours de la partie, 5 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 1^{er} 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 1^{er} et le dernier joueur à avoir appuyé. Le 1^{er} est autorisé à prendre une carte parmi celles que le dernier a en main, et lui en donne une en échange.

Exemple : Prenez-lui une Botte et donnez-lui votre moins bonne carte !

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.

VIRAGE À GAUCHE - VIRAGE À DROITE

Chaque joueur se déplace vers la droite ou vers la gauche, et prend la zone de jeu de son voisin. Cependant, il garde ses propres cartes en main.

L'HÉLICOPTÈRE

Les joueurs doivent appuyer sur le buzzer le plus vite possible. Celui qui appuie le 1^{er} est autorisé à échanger de place et de zone de jeu 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 !

Précision : le buzzer vient interrompre une action en cours, vous avez 2 possibilités :

1. Vous terminez l'action en cours avant de réaliser l'action déterminée par la console.
2. L'action en cours est annulée. Chaque joueur devra faire attention à bien avoir le bon nombre de cartes en main (4 cartes).

DÉCOUVREZ LE RESTE DE LA GAMME MILLE BORNES ET LA GAMME COCHON QUI RIT, L'AUTRE GRAND CLASSIQUE DE DUJARDIN

Mille Bornes Fun&Speed



AGE
7+

Pour des parties rapides avec encore plus de rebondissements, découvrez le Mille Bornes Fun & Speed !

Mille Bornes Poche



AGE
6+

L'indémoudable Mille Bornes Poche, la version phare de la gamme qui se joue de génération en génération avec la même passion.

Mille Bornes sur un Plateau



AGE
5+

Une édition pour toute la famille, avec un plateau de jeu, des voitures et des attaques en 3D !

Cochon qui Rit



AGE
4+

Le célèbre jeu français, un classique qui fait fureur ! Le 1^{er} à reconstituer son cochon sera déclaré vainqueur.

Cochon qui Rit Encore Plus



AGE
6+

Amuse-toi à reconstituer les drôles de cochons et à les déguiser en rockeur, starlette, sportif ou super héros.

VROOOOM!

TUUUUUT

TUT TUT