

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

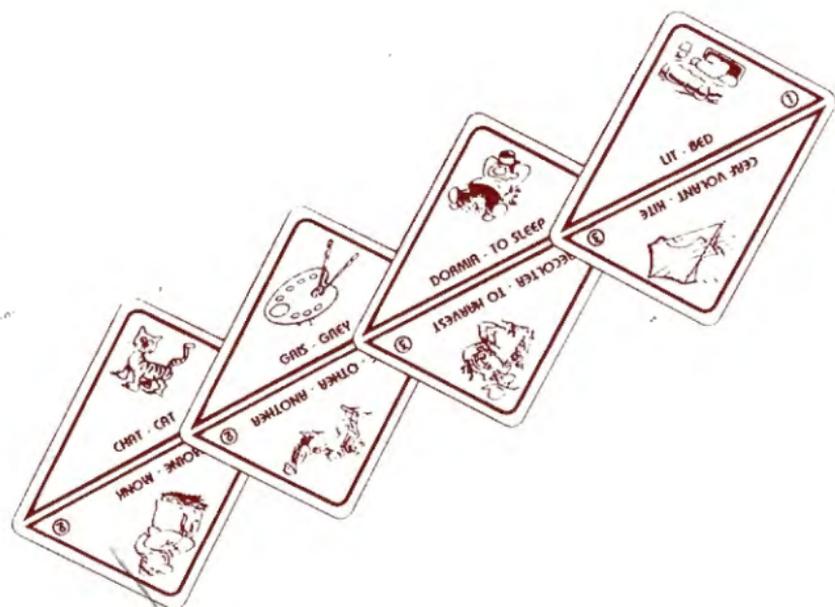
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Les
1000 BORNES
des Mots



REGLE DU JEU • RULE OF THE GAME

Trop peu de jeux laissent aux joueurs la possibilité d'exprimer leur humour, leur fantaisie ou tout simplement leurs rêves. Pour ce faire, il faut pouvoir jongler avec des mots... beaucoup de mots. Ainsi est né le 1000 BORNES DES MOTS pour que chacun, du plus petit au plus grand, puisse donner libre cours à son imagination.

Les joueurs ont la possibilité de faire des phrases sérieuses ou astucieuses, pleines de bon sens ou complètement folles, banales ou hilarantes...

Si cette idée vous plaît tellement que vous avez envie de jouer tout de suite sans lire la règle : et bien, faites-le !

- 1) Prenez chacun 6 cartes en main*
- 2) Déposez les cartes pour faire des phrases (les petits mots sont sous-entendus par la juxtaposition des cartes)*
- 3) Piochez pour avoir toujours 6 cartes en main.*

Vous vous poserez alors tout naturellement un certain nombre de questions dont vous trouverez les réponses dans les paragraphes suivants.

Few are the games which offer players the opportunity to express their sense of humour, their whims or their fantasies. To do so, you must be able to juggle with words... lots of words. Such was the purpose when we created 1000 BORNES DES MOTS so that parents and children alike would be able to give free reign to their imagination.

The players have the possibility to create sentences serious, witty, wise, crazy, banal, hilarious...

If this idea pleases you so much that you feel like playing without reading the rule : well, do it !

- 1) Take each 6 cards in hand*
- 2) Place the cards in front of you to make sentences (small common words are understood by the juxtaposition of the cards).*
- 3) Draw from the stockpile in order always to have 6 cards in hand.*

You will then, of course, ask yourself a certain number of questions of which you will find the answers in the following paragraphs.

JEU BILINGUE

Les phrases et les proverbes peuvent être faits en français ou en anglais. En effet, nous avons voulu que les jeunes joueurs soient confrontés à cette langue qui fera partie intégrante de l'Europe de demain.

JEU MODULABLE

Les 220 cartes du jeu permettent son adaptation aux désirs des joueurs. En effet, selon le type de jeu que vous voulez obtenir et le temps dont vous disposez, vous pouvez faire différents choix :

- ★ *Ne jouer qu'avec une partie du jeu en prenant plus ou moins d'attaques/parades ou de jokers. En diminuant le nombre des cartes d'attaque, ce jeu devient plus facile ; moins de jokers rend le jeu plus ardu.*
- ★ *Orienter le vocabulaire du jeu en utilisant les cartes vierges sur lesquelles vous pouvez écrire des mots de votre choix, qu'ils soient courants ou inhabituels. (On peut aussi choisir de ne pas utiliser ces cartes).*
- ★ *Définir le degré de liberté des joueurs en décidant si les verbes peuvent être mis au participe passé ou au participe présent en plus des autres temps de la conjugaison, si les noms peuvent être utilisés comme des adjectifs (exemple : silence - silencieux) et, à l'inverse, les adjectifs comme des noms (exemple : beau - beauté). A l'extrême, le jeu peut être constitué de rébus grâce aux dessins qui illustrent chaque carte. On joue alors sans tenir compte des mots qui figurent sur les cartes.*

La règle de jeu que nous vous proposons ci-dessous est donc à aménager en fonction des désirs des joueurs.

A BILINGUAL GAME

Sentences or proverbs can be made in French or in English. We would indeed like the younger players to become familiar with this language which will be used increasingly in Europe in the years to come.

A MODULAR GAME

The 220 cards of the game allow the players to adapt its rules to their wishes. According to the kind of game you wish to play, and the time you have available, different choices can be made:

- ★ *Play with only part of the cards, using more or less attack/defence cards or jokers. Diminishing the number of attack cards makes the game easier; fewer jokers makes the game more difficult.*
- ★ *Influence the vocabulary of the game by using the blank cards on which you may write words of your own choice either common or unusual. (You may also decide not to use these cards).*
- ★ *Set the limits by deciding if past and present participles can be used in addition to other verb forms, or whether nouns can be used as adjectives (for example: silence - silent) and the other way around, adjectives as nouns (for example: beautiful - beauty).*
- ★ *Instead of sentences, you might decide to create rebuses - using only the drawings which illustrate the cards.*

The rules of the game which follow are therefore to be adapted according to the players' wishes.

COMMENT FAIRE UNE PHRASE, PRINCIPES :

Pour faire une phrase, il faut déposer les cartes qui la composent devant soi, en commençant par déposer au minimum 2 cartes à la fois avec, si nécessaire, un joker au maximum. (Dans ce cas, tout autre joueur peut remplacer ce joker par tout mot compatible avec le sens de la phrase).

Une phrase, pour être terminée, doit comporter un minimum de 4 mots (cartes).

Afin de ne pas encombrer le jeu de petits mots courants (articles : le, la, les..., pronoms : qui, quand..., conjonctions : et, ... ou négations : ne, pas..., etc.), ces petits mots sont sous-entendus par la juxtaposition des mots servant à constituer la phrase. Par exemple :

«Le chat gris dort sur le lit» s'écrit avec les cartes :

CHAT - GRIS - DORMIR - LIT



Le joueur prononce toute la phrase à haute voix au fur et à mesure qu'il la compose. A son tour, et tant qu'il n'a pas dit que sa phrase est «terminée», un joueur peut toujours changer l'ordre des mots dans sa phrase.

Par exemple : «Le **chat** et le **bébé** jouent avec la **balle**» peut devenir : «Le **bébé** regarde le **chat** qui **joue** avec la **balle**».

HOW TO MAKE A SENTENCE, PRINCIPLES:

Place in front of you the cards that will form the sentence. Begin by putting down a minimum of two cards at the same time. You may use a joker as one of these two first cards if necessary. (In that case, any other player can replace it with any word that still makes sense in the sentence.)

Each sentence, to be considered finished, must include a minimum of 4 words (cards).

In order not to clutter the game with small common words (articles: a, an, the; pronouns: who, when...; conjunctions: and...; or negation: not, etc...), such small words are to be understood by the juxtaposition of the words used to form the sentence. For example:

«The grey cat sleeps on the bed» will be written:

GREY, CAT, SLEEP, BED

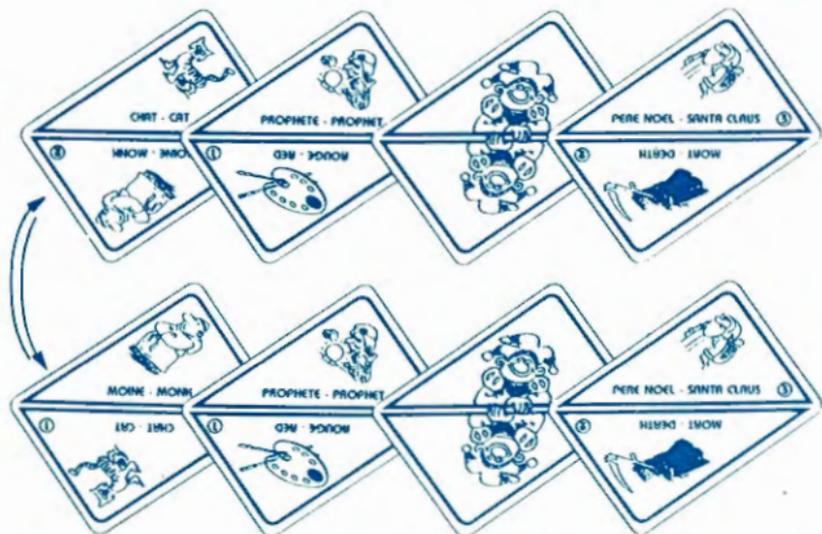


The player pronounces aloud the entire sentence while forming it. He can always change the position of the words in his sentence whenever it's his turn to play - as long as he has not declared his sentence «finished».

For example: «The **cat** and the **baby** play with the **ball**.» can become: «The **baby** looks at the **cat** playing with the **ball**.»

Il peut aussi basculer une ou plusieurs cartes et utiliser l'autre mot qui y figure.

Par exemple : «Le chat du prophète croit au Père Noël» peut devenir : «Le moine et le prophète croient au Père Noël».

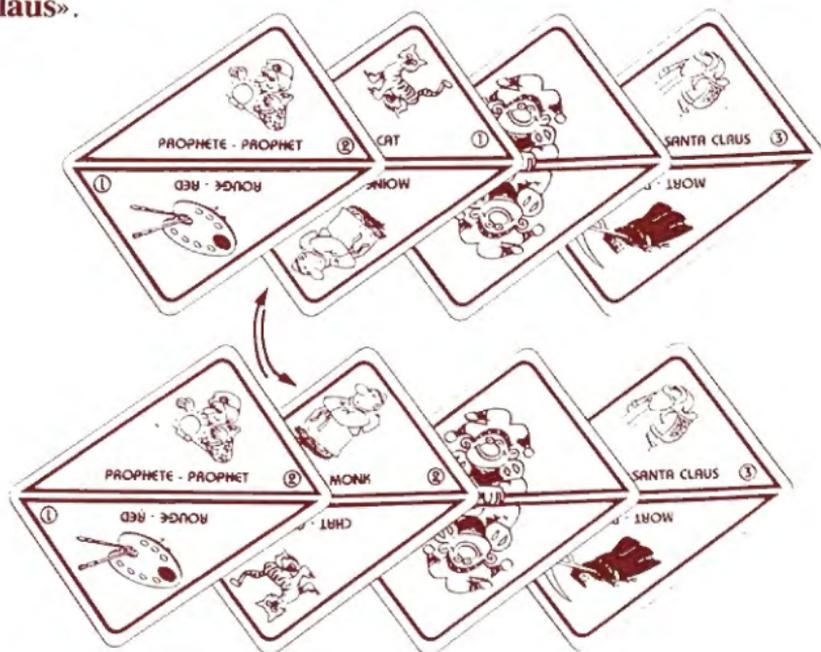


Il y a différents types de phrases : les phrases simples, les phrases qui font preuve d'humour ou d'imagination, les proverbes.

Lorsqu'un joueur annonce qu'il a terminé une phrase, les autres joueurs peuvent la refuser. Ils doivent donc dire s'ils l'acceptent ou non. A égalité de voix pour et contre, la phrase est rejetée. Si le vote est négatif, le joueur reprend les dernières cartes qu'il a déposées et essaie de refaire sa phrase ou termine son tour en rejetant une carte et en complétant sa main à 6 cartes. Si le vote est positif, le joueur rassemble les cartes de sa phrase en un tas et on ne pourra plus toucher à cette phrase.

He can also put one or several cards upside-down and use the other word which is written on it.

For example: «The **prophet's cat** believes in **Santa Claus**» can become: «The **prophet and the monk** believe in **Santa Claus**».



There are different kinds of sentences: simple sentences, humorous or imaginative sentences, proverbs.

When a player announces that he has finished a sentence, the other players can refuse it. They therefore must say if they accept it or not. In case there are as many votes «against» as «for», the sentence is rejected. If the vote is negative, the player takes back the last cards he placed and tries to form his sentence again, or simply finishes his turn by discarding one card and drawing others so as to have 6 cards in hand. If the vote is positive, the player puts the cards of his sentence in a pile which thus can no longer be touched.

At the end of the game, the players will grade each sentence as «a simple sentence» or «a humorous or imaginative sentence».

The value of a sentence varies according to:

- *the number of words that form it,*
- *the value of the words which have been used,*
- *their «grade» (simple, humorous/imaginative, proverb).*

A proverb receives the most bonus points.

A sentence must be formed of a minimum of 4 words but this does not apply to proverbs. For example :

«Money has no smell».

❖❖❖❖❖❖❖❖ **RULE OF THE GAME** ❖❖❖❖❖❖❖❖

THE GAME INCLUDES

220 cards, as follows:

- ★ 174 word cards (2 words per card = a total of 348 words)
- ★ 10 «Joker» cards
- ★ 8 «Spelling Mistakes» (attack on one of a player's sentences)
and 16 «Dictionary» cards (defence of the attacked sentence)
- ★ 4 «Censure» cards (attack on a player's entire game)
and 8 «Freedom of Speech» cards (defence of a player's entire game)
- + 10 blank cards for words you choose to play with in the game

A marker and eraser for the blank cards,

A cardholder, a scoring pad,

A pen, counters.

OBJECT OF THE GAME

To score a maximum of points by creating the highest number of sentences, as long as possible.

PREPARATION DU JEU

- 1) Prendre les cartes vierges, inscrire avec le marqueur (ne pas utiliser de stylo à bille ou autre stylo à encre non effaçable) les mots choisis par les joueurs, laisser sécher l'encre 10 secondes.
- 2) Réunir les cartes avec lesquelles on désire jouer, bien les mélanger.
- 3) Le plus jeune joueur distribue 6 cartes à chacun. Les cartes restantes sont placées face cachée dans la partie évidée du sabot et forment la pioche. S'il y a plus de cartes que le sabot ne peut en contenir, mettre ces cartes en réserve pour remplir la pioche du sabot lorsqu'elle sera vide.
- 4) Le plus jeune joueur joue en premier et ensuite, ce sera le tour du suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉBUT DE LA PARTIE :

Pour faire une ou plusieurs phrases (on peut commencer plusieurs phrases simultanément), le joueur dépose, à son tour, s'il le peut et s'il le veut, une ou des cartes devant lui (au minimum 2 pour commencer une phrase) et rejette, face visible, une carte dans le sabot.

Un joueur doit toujours avoir 6 cartes en main. Après avoir joué, (qu'il ait ou non déposé des cartes), il prend dans la pioche la ou les cartes qui lui manquent. Il a aussi la possibilité de prendre la dernière carte rejetée dans le sabot à la place d'une carte de la pioche. Pour ce faire, il place à côté du sabot la carte qu'il s'apprête à rejeter, prend la carte qui l'intéresse dans le sabot puis rejette celle qu'il avait préparée, dans le sabot.

C'est alors au tour du suivant de jouer. Lorsque la pioche est épuisée et qu'il n'y a pas ou plus de réserve, on prend le tas de cartes faces visibles et on le mélange pour reconstituer la pioche.

PREPARING TO PLAY

- 1) Take the blank cards, write the chosen words on them with the special marker. (Do not use a pencil, ball-point, or any other pen with an ink which cannot be dry-wiped). Wait for ten seconds for the ink to dry.
- 2) Gather and shuffle the cards with which you have chosen to play.
- 3) The youngest player distributes 6 cards to each player. The remaining cards are placed face down in the hollow part of the cardholder to form the stockpile. If there are too many cards for the cardholder, put the excess aside and add them when the others have all been drawn.
- 4) The youngest player begins, then the turns pass clockwise.

TO BEGIN THE GAME

To make one or several sentences (one can begin several sentences simultaneously) each player takes turns placing (if he can and wishes to) one or several cards before him (a minimum of two cards to begin a sentence) and discards, face up, one card in the cardholder.

A player must always have 6 cards in hand. After having played, (whether or not he placed cards), he draws from the stockpile the number of cards missing from his hand. He also has the possibility of taking the last card discarded in the cardholder instead of a card from the stockpile. Should he choose to do this, he places beside the cardholder the card he wishes to discard, takes the card which interests him face up in the cardholder on the discard pile, then discards the one he has prepared, in the cardholder.

The next player then takes his turn.

When there are no cards left in the stockpile, the discarded pile is taken, shuffled, and placed face down to create the stockpile.

JOKER

Tous les mots peuvent être remplacés par un joker. Mais les jokers ne peuvent pas remplacer une attaque ou une parade. Un joueur peut remplacer le joker déposé dans son jeu ou celui d'un autre joueur s'il dispose d'un mot **égal ou équivalent** à celui placé dans la phrase. (Par exemple, si cela ne change pas de sens de la phrase, remplacer le joker mis pour le mot «bébé» par le mot «enfant».) Il doit ensuite immédiatement utiliser le joker, il ne peut pas le garder en main.

«FAUTE D'ORTHOGRAPHE/DICTIONNAIRE»

La carte d'attaque «FAUTE D'ORTHOGRAPHE», posée sur une phrase empêche de continuer à la compléter ou de prendre le joker qui s'y trouve, tant qu'elle n'a pas été recouverte par une carte de parade «DICTIONNAIRE». Elle n'empêche pas de constituer une autre phrase.

«CENSURE/LIBERTÉ D'EXPRESSION»

Le joueur à qui l'on dépose la carte d'attaque «CENSURE», ne peut plus déposer de carte sur son jeu. (Toutefois, il peut en déposer sur le jeu de son adversaire ou de son partenaire dans le jeu par équipes).

Il continue à tirer et à jeter des cartes en jouant avec les cartes qu'il a en main. Il pourra rejouer normalement quand il déposera une carte de parade «LIBERTÉ D'EXPRESSION» sur la carte «CENSURE».

Il peut néanmoins débloquer une phrase en déposant une carte «DICTIONNAIRE» sur celle-ci.

NOTA : un joueur, lorsque c'est son tour de jouer, peut déposer les attaques «FAUTE D'ORTHOGRAPHE» et «CENSURE» sur le jeu de son adversaire même s'il n'a pas encore déposé de cartes pour faire son propre jeu.

JOKER

Any word can be replaced by a joker. But jokers cannot replace an attack or a defence card. A player can replace a joker in his game or one in another player's game if he can replace it by an equal or equivalent word in the sentence. (For example, if it does not change the meaning of the sentence, the word «child» can be used to replace the joker which was used for the word «baby». He must then immediately use the joker and not keep it in his hand.

«SPELLING MISTAKE» / «DICTIONARY»

When a «SPELLING MISTAKE» attack card is placed on a sentence, it prevents the player from continuing or completing the sentence or from taking a joker in that sentence - as long as it is not covered up by a «DICTIONARY» card. However, it does not prevent the construction of another sentence.

«CENSURE» / «FREEDOM OF SPEECH»

When a «CENSURE» card is placed on a player's game, that player cannot continue to place cards on his game. (However, he can place cards on his opponent's game, or that of his partner when playing in teams). He continues to draw and discard, and to play with the cards in his hand. He will be able to play again normally when he can place a «FREEDOM OF SPEECH» card on the «CENSURE» card.

However he can unblock a sentence by placing a «DICTIONARY» card on it.

NB: When it's his turn to play, a player can attack his opponent's game with the «SPELLING MISTAKE» and «CENSURE» card, even if he has not yet placed cards to begin his own game.

JETONS

Pour les joueurs impatientes qui ne supporteraient pas d'être arrêtés trop longtemps par la carte «CENSURE», nous avons joint au jeu des petits jetons.

Au début de la partie, les joueurs décident du nombre de tours qu'un joueur devra attendre si on dépose sur son jeu la carte «CENSURE» et qu'il n'a pas ou ne tire pas la carte «LIBERTÉ D'EXPRESSION». Si les joueurs décident par exemple que l'attente doit être au maximum de 3 tours, le joueur reçoit au moment où on l'attaque avec la carte «CENSURE», 3 jetons. A chaque tour suivant, il en rend un et peut rejouer quand il n'en a plus. (Si entre-temps, il dépose une carte «LIBERTÉ D'EXPRESSION» sur son jeu, il rend les jetons et rejoue normalement).

NOTA : On peut choisir de n'accorder cette faveur qu'aux plus jeunes joueurs.

LE «COUP FOURRÉ»

Il consiste à déposer une carte de parade «LIBERTÉ D'EXPRESSION» dès qu'un adversaire place dans votre jeu la carte «CENSURE» **même si ce n'est pas votre tour de jeu** et de lui dire : «COUP FOURRÉ».

Dès qu'un joueur a annoncé «COUP FOURRÉ», celui qui jouait termine immédiatement son tour en :

- ★ rejetant une carte au sabot
- ★ prenant dans la pioche les cartes qui lui manquent pour avoir 6 cartes en main.

C'est ensuite au tour du joueur qui a annoncé «COUP FOURRÉ» de jouer. Si des joueurs se trouvent placés entre celui qui a attaqué et celui qui a répondu par un «COUP FOURRÉ», ils perdent leur tour. Le joueur qui a annoncé «COUP FOURRÉ» prend immédiatement une carte pour remplacer celle qu'il vient de déposer en utilisant la pioche où la dernière carte rejetée. Il complète ses phrases, dépose des

COUNTERS

For impatient players who cannot bear to be held back too long by the «CENSURE» card, there are counters included with the game.

At the beginning of the game, the players set the limit on the number of turns a player must take if he has a «CENSURE» card on his game and fails to draw a «FREEDOM OF SPEECH» card. For example, if the players decide that no more than three turns should be imposed, the player receives 3 counters when he is attacked with a «CENSURE» card. At each successive turn, he gives up one counter and can play again when he has given up all 3 counters. (If, in the meantime, he is able to place a «FREEDOM OF SPEECH» card on his game, he turns in the counters and resumes playing normally).

NB: It can be decided to accord this favour only to the youngest players.

«COUP FOURRÉ»

As soon as an opponent lays a «CENSURE» card on your game, **even if it is not your turn to play**, you may immediately place a «FREEDOM OF SPEECH» card on it and say to him «COUP FOURRÉ».

As soon as a player announces «COUP FOURRÉ», the one whose turn it was immediately ends his turn by:

- ★ discarding a card into the cardholder
- ★ drawing the cards he needs to complete his hand (a total of 6) from the stockpile.

Then the player who has called «COUP FOURRÉ» takes a turn to play. Other players lose their turn to play if they happen to find themselves between the attacker and the one who announced «COUP FOURRÉ». The latter immediately takes a card to replace the one he has just discarded by drawing from the stockpile or taking the top card on the discard pile.

débuts de phrases, place des attaques et/ou des parades selon son jeu et, dès qu'il a fini de jouer, c'est au joueur placé à sa gauche de continuer à jouer.

Pour se rappeler d'un «**COUP FOURRÉ**», la carte de parade est placée perpendiculairement à la carte d'attaque, ce qui facilite le décompte des points en fin de partie.

NOTA : Pour éviter le risque de ne pouvoir déposer les cartes que l'on avait l'intention de jouer, parce que l'adversaire aura répondu à votre attaque par un «**COUP FOURRÉ**», et prendra donc immédiatement la main, vous avez intérêt à toujours jouer les cartes que vous voulez déposer **avant** de faire des attaques.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dans l'un des cas suivants :

- ★ Lorsqu'un joueur réussit à déposer toutes ses cartes d'un seul coup. Mais **il doit avoir déjà terminé au moins 2 phrases ou proverbes.**
- ★ Quand un joueur ne peut plus piocher pour avoir 6 cartes en main.
- ★ Lorsqu'il ne reste plus de carte jouable, c'est-à-dire qu'on ne peut plus piocher ni déposer de cartes qui rapportent des points.

PAR EQUIPES DE DEUX

Le jeu par équipes consiste à pouvoir jouer sur le jeu de son partenaire mais, chaque joueur dépose devant lui la phrase qu'il commence. Les cartes «**FAUTE D'ORTHOGRAPHE**», «**DICTIONNAIRE**», «**CENSURE**» et «**LIBERTÉ D'EXPRESSION**» concernent uniquement le jeu du joueur sur lequel elles ont été déposées. On peut jouer sur le jeu de son partenaire pour compléter l'une de ses phrases ou parer à une attaque, mais on ne peut pas compléter une phrase de son partenaire si elle est arrêtée par une carte «**FAUTE D'ORTHOGRAPHE**» ni son jeu s'il est bloqué par la carte «**CENSURE**».

He completes his sentences, begins others, places attack or defence cards according to his wishes, and when he has finished playing, the player to his left takes his turn. In order to recall when a «COUP FOURRÉ» has occurred, the defence card is placed perpendicular to the attack card, which facilitates the addition of points at the end of the game.

NB: To avoid the risk of not being able to play the cards you wish to play for fear that your opponent will respond to your attack with a «COUP FOURRÉ» and immediately take over, you should always play the cards you want to play before attacking.

END OF THE GAME

The game is finished when:

- ★ A player succeeds in placing all his cards at once. But **he must have created at least 2 sentences or proverbs.**
- ★ A player is unable to draw a card in order to have 6 cards in hand.
- ★ There are no cards left to draw or place (to permit one to gain points).

TEAMS OF TWO PLAYERS

In a team of two, a player can play on the game of his partner, but each player must place the sentence he begins in front of himself. The «SPELLING MISTAKE», «DICTIONARY», «CENSURE» and «FREEDOM OF SPEECH» cards concern only the player's game on which they have been placed. A partner can play on the game of his team mate in order to complete one of his sentences or to ward off an attack, but he cannot complete a partner's sentence if it is blocked by a «SPELLING MISTAKE» card, nor his game, if it is blocked by a «CENSURE» card.

On peut faire un «COUP FOURRÉ» sur une carte «CENSURE» déposée sur le jeu de son partenaire. C'est celui qui a déposé la carte pour faire le «COUP FOURRÉ» qui prend le tour de jeu.

A la fin de la partie, les points des partenaires sont cumulés pour déterminer l'équipe gagnante.

DECOMPTE DES POINTS

La partie se joue en 500 ou 1000 points selon la durée que l'on désire donner à la partie.

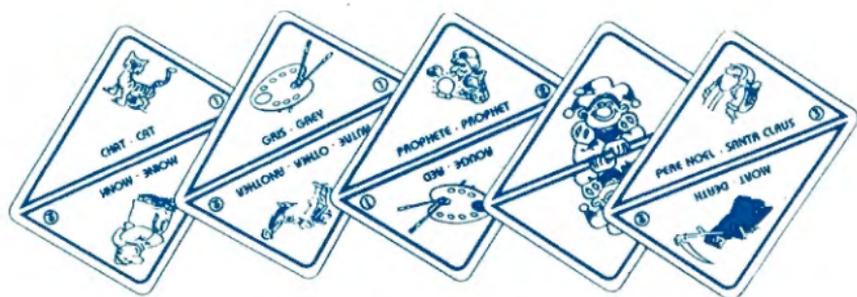
1. Bonus de fin de partie

Celui qui termine la partie reçoit 10 points de bonus.

2. Décompte des phrases

Chaque carte d'une phrase a la valeur indiquée à la suite du mot utilisé. Pour calculer la valeur d'une phrase, il suffit d'additionner tous les mots de la phrase et de multiplier le total obtenu par le nombre de cartes qui composent la phrase (le joker compte comme une carte).

Exemple :



1 pt (chat) + 1 pt (gris) + 2 pts (prophète) + 0 pt (joker) + 3 pts (Père Noël) = 7 pts

La phrase est composée de 5 cartes, elle vaut donc :

7 points × 5 cartes = 35 points

However, one can «COUP FOURRÉ» a «CENSURE» card placed on a partner's game. In that case, it is the person placing the «FREEDOM OF SPEECH» card and calling «COUP FOURRÉ» who takes over the game.

At the end of the game, the partners points are added up to designate the winning team.

ADDITION OF POINTS

The game can be played for 500 or 1000 points according to the length of time one wishes to play.

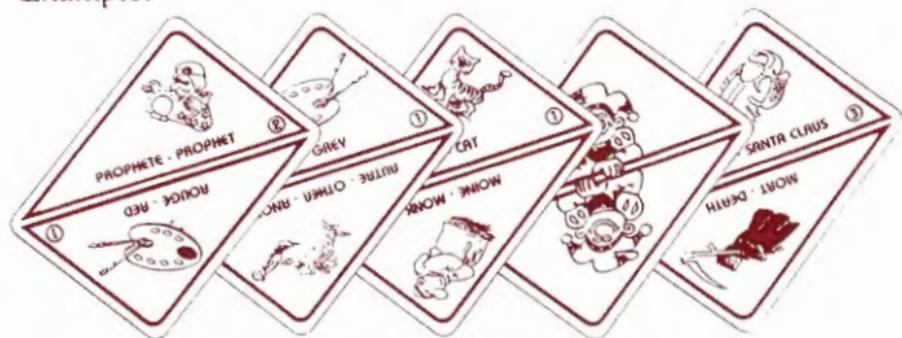
1. End of game bonus

The person who ends the game receives 10 bonus points.

2. Adding up the sentence points

The value of each card in a sentence corresponds to the word used. In order to calculate the value of a sentence, all words in the sentence must be added up and the total obtained multiplied by the number of cards which make up a sentence. (The joker counts as one card).

Example:



2 pts (prophet) + 1 pt (grey) + 1 pt (cat) + 0 pt (joker) + 3 pts (Santa Claus) = 7 pts

5 cards make up the sentence, so its value is:

7 points × 5 cards = 35 points

3. Bonus phrase

Les phrases sont jugées par l'ensemble des joueurs.

Une phrase simple (avec sujet, verbe et/ou complément, et/ou adjectif...) vaut 10 points.

Une phrase jugée pleine d'humour ou d'imagination vaut 20 points.

Un proverbe vaut 30 points.

4. Cartes déposées

On ne compte que l'addition de la valeur des mots déposés sur la table (le joker vaut 0 points).

5. Coup fourré

Chacun vaut 10 points

6. Cartes restées en main

On compte pour chaque carte la valeur la plus élevée des 2 mots (le joker compte -5 points).

7. Les attaques et les parades n'ont pas de valeur.

8. Jokers

Les jokers qui sont déposés ne valent rien mais les jokers restés en main comptent -5 points.

VARIANTES, SI LE COEUR VOUS EN DIT

★ *Les cartes vierges peuvent être mélangées au paquet de cartes sans avoir été inscrites. Le joueur qui en tire une au cours de la partie peut y inscrire le mot de son choix. Elle joue alors le rôle de joker avec possibilité (ou non) de se la faire prendre.*

★ *On peut décider que les joueurs peuvent prendre n'importe quelle carte du jeu déposé d'un autre joueur et la remplacer par une carte qui devra (ou non) respecter le sens de la phrase dans laquelle elle se trouve. Il est alors important qu'un joueur qui estime que sa phrase est terminée, le dise et rassemble les cartes de cette phrase en un tas afin qu'on ne puisse plus lui prendre les mots de valeur qui s'y trouvent. Le joueur dont on aura changé le jeu, ne pourra bien sûr pas reprendre cette carte à son tour de jeu.*

3. Bonus sentences

Sentences are graded by all the players.

A simple sentence (with subject, verb and/or complement, and/or adjective...) is worth 10 points.

A sentence judged to be humorous or imaginative is worth 20 points.

A proverb is worth 30 points.

4. Cards placed

Only the value of the words placed on the table are added (jokers are worth 0 points).

5. «Coup fourré»

Each one is worth 10 points.

6. Cards remaining in hand

Each card is counted at the highest value of the two words (jokers are worth -5 points).

7. Attack and defence cards have no value.

8. Jokers

They have no value when placed but count -5 points if still in hand.

VARIATIONS OF THE GAME

- ★ *The blank cards can be mixed with the pack of cards without inscribing them, and the player who draws one during the game can then inscribe the word of his choice. It thus plays the role of a joker with the possibility (or not) of being captured.*
- ★ *It can be decided that the players can take any card in the game which has been played by another player and replace it by a card which must (or not) respect the sense of the sentence in which it is placed. It is therefore important that when a player considers his sentence to be finished, he should say so and gather the cards of this sentence in a pile so no one else can take the high value words in it. Once a card in a player's game has been taken and replaced, that player cannot of course take back his card when it's his turn to play.*

NOTA : Les dessins des cartes ne sont pas la représentation exacte des mots qu'ils illustrent, ils ont pour but de les évoquer. Par ailleurs, un mot français peut avoir plusieurs équivalents en anglais, nous avons donc dû faire des choix. Ce jeu n'a pas la vocation d'être un dictionnaire, ni une grammaire, mais s'il vous permet de vous amuser, il aura atteint son but.

Nous vous souhaitons de joyeuses parties pleines de fous rires, de fantaisie et parfois même de poésie comme cela a été le cas lors des nombreuses parties-tests que nous avons jouées.

L'Equipe DUJARDIN



NB: The drawings on the cards are not meant to exactly represent the words they illustrate, but only to suggest them. Moreover, as a French word can have several English equivalents, we were obliged to make choices.

This game has no intention of serving as a dictionary or a grammar, but if it has offered you some amusement, it will have attained its goal.

We wish you happy hours of enjoyment, laughter, fantasy and perhaps even poetry - as we experienced during the numerous trials runs of 1000 BORNES DES MOTS.

The DUJARDIN Team



Dujardin International
92210 Saint-Cloud
N° de Siren 320 486 780 00010

DUJARDIN



QUELQUES PROVERBES FRANÇAIS ET ANGLAIS

Tout ce qui brille n'est pas d'or
A l'impossible nul n'est tenu
Tel père, tel fils
Charité bien ordonnée commence par
soi-même
C'est en forgeant qu'on devient forgeron
Qui va à la chasse perd sa place
Plus on est de fous plus on rit
Pas de nouvelles, bonnes nouvelles
Qui aime bien châtie bien
Qui dort dîne
Qui paie ses dettes s'enrichit
Qui sème le vent récolte la tempête
Les jours se suivent et ne se ressemblent pas
Qui vole un œuf, vole un bœuf
Rira bien qui rira le dernier
Tout nouveau, tout beau
Une hirondelle ne fait pas le printemps
Ventre affamé n'a point d'oreilles
Un homme averti en vaut deux
Il n'y a pas de fumée sans feu

All that glitters is not gold

*Like father like son
Charity begins at home*

Practice makes perfect

*The more the merrier
No news is good news*

Out of debts out of danger

*Tomorrow is another day
Who steals a pin will steal a pound
He laughs longest who laughs last*

One swallow does not make a summer

*Forewarned is forearmed
There is no smoke without fire*

Mieux vaut tard que jamais
La nuit tous les chats sont gris
Nul n'est prophète en son pays
Loin des yeux loin du cœur
On ne prête qu'aux riches
On ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs
Deux avis valent mieux qu'un
Des goûts et des couleurs on ne discute pas
L'habit ne fait pas le moine
Heureux au jeu, malheureux en amour
Après la pluie, le beau temps
L'argent ne fait pas le bonheur
L'argent n'a pas d'odeur
Au royaume des aveugles, les borgnes sont rois
Les grands esprits se rencontrent
A cœur vaillant rien d'impossible
Le temps c'est de l'argent
Il ne faut pas mettre tous ses œufs dans le même panier
Qui se ressemble s'assemble
Quand le chat n'est pas là les souris dansent
Tout est bien qui finit bien
Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras

*Better late than never
When candles are away, all cats are grey
No man is prophet in his own country
Out of sight out of mind
Only the rich can borrow*

Two heads are better than one

*It is not the cowl that makes the monk
Lucky at cards unlucky in love*

Money has no smell

Great minds think alike

*Time is money
Don't put all your eggs in one basket*

*Birds of a father flock together
When the cat is away the mice will play
All is well that ends well
A bird in the hand is worth two in the bush*

Les
1000 BORNES *des Mots*

**FEUILLE DE MARQUE
SCORING SHEET**

NOM DES JOUEURS PLAYERS' NAME					
BONUS DE FIN DE PARTIE END OF GAME BONUS	+				
DÉCOMPTE DES PHRASES ADDING UP SENTENCES	+				
BONUS PHRASE BONUS SENTENCES	+				
CARTES DÉPOSÉES CARDS PLACED	+				
COUP FOURRÉ COUP FOURRÉ	+				
CARTES RESTÉES EN MAIN CARDS STILL IN HAND	-				
TOTAL - TOTAL					