



MILLE BORNES













SUR UN
PLATEAU



RÈGLES DU JEU

CONTENU DU JEU

110 cartes, réparties comme suit :

Attaques	 x 5	 x 4	 x 3	 x 3	 x 3
Pions Attaques					
Parades	 x 14	 x 6	 x 6	 x 6	 x 6
Bottes	 x 1	 x 1	 x 1	 x 1	
Pions Bottes					
Parcours Bornes	 x 10 1 CASE	 x 10 2 CASES	 x 10 3 CASES	 x 12 4 CASES	 x 4 8 CASES

4 cartes **Mémos** qui rappellent aux joueurs les correspondances entre les attaques et les parades.

1 Plateau de jeu

1 Sabot à cartes

4 Voitures de couleurs différentes

1 Règle du jeu

BUT DU JEU

Atteindre 1 000 Bornes en amenant la voiture sur la dernière case du parcours.

PRÉPARATION DU JEU

- Distribuez une carte Mémo à chacun des joueurs. Ecartez du jeu les cartes Mémo restantes.
- Placez le sabot sur le plateau, à l'endroit indiqué.
- Mélangez les cartes du jeu et distribuez-en 6, faces cachées, à chacun des joueurs, y compris vous.
- Placez le reste des cartes, faces cachées, dans le côté échancré du sabot. Cette pile forme la pioche.
- Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres et les garde en main.
- Chaque joueur choisit une voiture et la place sur la première case du plateau, sur l'illustration de la voiture de sa couleur.
- Les pions attaques et bottes sont placés sur le plateau. Les joueurs les prendront au fur et à mesure de la partie pour pouvoir les poser sur le plateau lorsqu'ils joueront les cartes correspondantes.
- Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU

Lorsque c'est votre tour, piochez une carte.

Ensuite, jouez une carte en la montrant à tous les joueurs et en la rejetant à la défausse. Tout se passe **sur le plateau de jeu** :

- Montrer une carte « **Borne** » permet d'avancer sa voiture du nombre de cases correspondant.
- Montrer une carte « **Attaque** » permet de retarder un autre joueur en déposant le pion attaque correspondant **devant** la voiture de celui-ci.
- Montrer une carte « **Parade** » permet de se libérer de l'attaque et d'enlever le pion placé devant sa propre voiture. Le joueur est alors de nouveau autorisé à poser des cartes Bornes pour avancer.
- Montrer une carte « **Botte** » permet de **clipser le pion** « Botte » correspondant sur ou sous sa voiture, et empêche les adversaires d'attaquer le joueur avec une attaque bien précise, **durant le reste de la partie**.

Puis c'est au joueur suivant.

CARTES BORNES

Chaque carte Borne représente une distance : 25, 50, 75, 100 ou 200 km.

Le parcours est découpé **en cases de 25 km**. Sur le plateau, pour aider les plus jeunes, les bornes accompagnées de leur animal, sont soulignées de petites cases rouges qui montrent de combien de cases le joueur doit avancer sa voiture.



CARTES ATTAQUES ET PARADES

- Si vous souhaitez **ralentir** un adversaire, vous pouvez jouer une carte Limite de Vitesse. Cette carte peut se cumuler avec chacune des 4 autres attaques.
- Pour **stopper** un adversaire, vous pouvez l'attaquer. Pour cela, jouez une carte attaque (autre que la Limite de Vitesse) et placez le pion attaque correspondant devant sa voiture.
- Si un adversaire joue une carte Attaque et place le pion attaque devant votre voiture, vous devez jouer la carte Parade correspondante, avant de pouvoir à nouveau jouer une carte Borne.

ATTAQUES

PARADES

LIMITE DE VITESSE

Cette attaque empêche l'adversaire de poser des cartes Bornes supérieures à 50 km, jusqu'à ce qu'il joue la carte Fin de Limite de Vitesse.



LIMITE DE VITESSE



FIN DE LIMITE DE VITESSE

FEU ROUGE

Cette attaque empêche l'adversaire de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il joue une carte Feu Vert.



FEU ROUGE



FEU VERT

PANNE D'ESSENCE

Cette attaque empêche l'adversaire de poser de nouvelles cartes Bornes jusqu'à ce qu'il joue une carte Essence.



PANNE D'ESSENCE



ESSENCE

CREVAISON

Cette attaque empêche l'adversaire de poser de nouvelles cartes Bornes jusqu'à ce qu'il joue une carte Roue de Secours.



CREVAISON



ROUE DE SECOURS

ACCIDENT

Cette attaque empêche l'adversaire de poser de nouvelles cartes Bornes jusqu'à ce qu'il joue une carte Réparation.



ACCIDENT



RÉPARATIONS

Précision : un joueur ne peut pas être attaqué simultanément avec 2 attaques à l'exception de la Limite de Vitesse qui peut-être jouée en plus d'une autre carte attaque.

CARTES BOTTES

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

- Jouez une carte Botte pour empêcher vos adversaires de vous attaquer avec une attaque spécifique durant toute la durée du jeu.
- S'il y a un pion attaque posé devant votre voiture et que vous jouez la carte Botte correspondante, la Botte annule immédiatement l'effet de l'attaque. Vous pouvez donc enlever le pion attaque.
- Lorsque vous jouez une carte Botte, vous pouvez rejouer immédiatement.
- Lorsque vous jouez une carte Botte, n'oubliez pas de clipser le pion botte correspondant sur votre voiture.



INCROYABLE

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



CITERNE D'ESSENCE

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



AS DU VOLANT

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



VÉHICULE PRIORITAIRE

Une fois que vous avez joué cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer ni avec une carte Feu rouge ni avec une carte Limite de Vitesse.



LE COUP-FOURRÉ

Il consiste à exposer une Botte **aussitôt** qu'un adversaire vous attaque avec l'attaque correspondante, et ce, même si ce n'est pas à votre tour de jouer.

Exemple : un adversaire vous attaque avec une Crevaison, et vous avez justement parmi vos 6 cartes la botte Increvable ; vous l'abattez immédiatement en annonçant « Coup-Fourré ! »

Le Coup-Fourré vous donne 3 avantages :

1. Enlever du plateau de jeu le pion attaque placé devant votre voiture et clipser directement le pion botte sur la voiture.
2. Prendre dans le sabot une carte pour compléter votre main – car vous venez d'exposer subitement une carte, sans avoir préalablement pioché de carte au sabot.
3. Rejouer immédiatement, c'est-à-dire prendre encore une carte au sabot et jouer comme si c'était votre tour. Après cela, à votre voisin de gauche de jouer. Si des joueurs se trouvent placés entre celui qui vous a attaqué et vous-même, ils perdent donc leur tour.

Découvrez le reste de la gamme Mille Bornes



Mon Premier Mille Bornes

AGE
3+

*Un jeu coopératif spécialement conçu pour les plus petits.
Les enfants font avancer la voiture jusqu'à l'entrée
du zoo, avant que l'orage ne gronde !*



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 Fun&Speed

AGE
7+



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

Mille Bornes Buzz&Speed

AGE
7+



Découvrez le Mille Bornes Nouvelle Génération, pour des parties pleines de rebondissements ! Attention, le buzzer rendra le jeu imprévisible !



**TÉLÉCHARGEZ L'APPLICATION
ET JOUEZ AU MILLE BORNES,
LE CÉLÈBRE JEU DU COUP-FOURRE,
SUR IPHONE ET IPAD !**



©1954-2014 Dujardin. Tous droits réservés.
DUJARDIN SAS : ZA du Pot au Pin - Entrepôt A4 - 33610 Cestas - FRANCE
SAV : sav.dujardin@tfl.fr



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

Découvrez toute la gamme des jeux Mille Bornes sur :

www.jeuxdujardin.fr

DUJARDIN
PARTAGEONS UN SOUVENIR



LE COCHON QUI RIT



DÉCOUVRE LES JEUX DU COCHON QUI RIT
POUR DE SUPER PARTIES DE RIGOLADES !



dès 6 ans



dès 2 ans



version Deluxe



RETROUVE
LE COCHON QUI RIT
SUR IPHONE ET IPAD

DUJARDIN
PARTAGEONS UN SOUVENIR

