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 (Bourgogne du sud), 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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

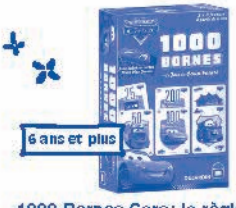
ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Variez vos plaisirs et vos envies

avec les autres jeux de la gamme

1000 BORNES



1000 Bornes Cars: la règle du jeu reste la même que celle du 1000 Bornes classique mais vous dévorez les kilomètres en compagnie de Flash Mac Queen!

1000 Bornes sur un plateau : avec son plateau de jeu et ses petites voitures, les plus jeunes pourront s'initier au plaisir du jeu car ils pourront mieux se repérer.

Mon 1er 1000 Bornes : pour que les 3-6 ans s'initient aux joies du 1000 Bornes!

1000 Bornes Express: de nouvelles règles pour des parties plus rapides!

DUJARDIN - Parcolog
Z.A. du Pot au Pin - Hangar A4
33 612 Cestas - France.

SAV : sav.dujardin@tf1.fr
Édition française – Marque et modèle déposés
© 2010 Dujardin. Tous droits réservés.

Siren 320 660 970 000 23

DUJARDIN

Règles du Jeu

La longue route du 1000 Bornes

Le jeu légendaire des Français peut être fier de son succès. Il a fêté en 2010 ses 56 ans et a été vendu à plus de dix millions d'exemplaires !
C'est dans un sous-sol que tout a commencé... Edmond Dujardin, éditeur de matériel pour auto-écoles à Arcachon, a l'idée en 1947 d'inventer un jeu s'inspirant de son cœur de métier : L'Autoroute. Récompensé par une médaille d'argent au Concours Lépine, ce jeu s'impose vite comme un classique des jeux français. Mais Edmond Dujardin ne s'arrête pas là.
En 1954, il continue sur sa lancée et invente un jeu de cartes sans plateau avec un but simple :
être le 1er à atteindre les 1000 kilomètres.
Le 1000 Bornes est né ...

Toute l'équipe de Dujardin est fière de vous présenter cette nouvelle version du 1000 Bornes : avec plus de surprises, plus drôle, plus rapide, elle va vous permettre de vous amuser des heures durant.
Alors... Bonnes parties !

Si vous êtes déjà un joueur habituel de *1000 Bornes*, vous pouvez vous contenter de ne lire que les pages 3 à 6

Le jeu se déroule, comme dans le 1000 bornes classique, en piochant et en rejetant des cartes. Chaque joueur a **6 cartes en main** et pioche une carte à son tour de jeu. Mais, au lieu de poser les cartes devant vous, vous les rejetez dans le sabot au fur et à mesure.

Tout se passe sur la console de jeu : elle indique vos kilomètres parcourus ainsi que ceux des autres joueurs sur l'écran central, vos attaques ainsi que celles des autres joueurs (= feu rouge allumé) et si vous pouvez avancer (= feu vert allumé).

Chaque joueur, à son tour,
- **Tire une carte,**
- **Rejette une des 7 cartes** qu'il a provisoirement en main en la posant dans le sabot face visible*,
- **Agit sur la console** en conséquence (s'il y a lieu).

Jouer une carte Feu vert permet de **démarrer :** il faut alors appuyer sur **le bouton bleu**. Le feu vert s'allumera automatiquement.

Jouer une carte Kilomètres permet d'**avancer** du nombre de kilomètres correspondants : il faut alors appuyer sur **le bouton bleu** pour prendre la main puis sur **la borne correspondante.**

Ex : Un joueur appuie sur le bouton bleu puis sur le bouton borne 25 ce qui créditera automatiquement 25 à son compte.

Jouer une carte Attaque permet de **stopper** un autre joueur : il faut alors poser la carte attaque dans le sabot et appuyer sur **le bouton rouge du joueur que l'on attaque.** La console décidera aléatoirement quelle sera l'attaque (Accident ou Crevé ou Panne d'Essence ou Feu Rouge). Le feu rouge du joueur attaqué s'allumera automatiquement et il ne pourra plus avancer sans une carte parade ou la botte correspondante.

Jouer une carte Limite de Vitesse permet de **ralentir** un autre joueur : il faut alors poser la carte Limite de Vitesse dans le sabot et appuyer sur **le bouton Limite de Vitesse de ce joueur** pour l'allumer. La console ne l'autorisera alors à poser que des cartes 25 ou 50.

Jouer une carte Fin de Limite de Vitesse permet d'**accélérer de nouveau** : il faut alors poser la carte Fin de Limite de Vitesse dans le sabot et appuyer sur **son propre bouton Limite de Vitesse pour l'éteindre.**

Jouer une carte Parade permet de **redémarrer** après une attaque : à son tour de jeu, il faut alors poser la carte dans le sabot et éteindre le **bouton rouge** en appuyant dessus. Le feu vert s'allumera alors automatiquement.

Jouer une carte Botte permet d'**être invincible** sur l'attaque correspondante : il faut alors poser la carte Botte à côté de soi pour qu'elle reste visible tout au long de la partie. En cas de coup-fourré, le joueur a le droit de rejouer.

* À part s'il s'agit d'une carte botte.

Différences entre le *Super 1000 Bornes électronique* et le *1000 Bornes* d'origine

- Le joueur n'a pas besoin de jouer une carte Feu Vert pour redémarrer après une attaque puis une carte parade. Dès qu'il a la bonne parade, il peut repartir.
- Il y a de nouvelles cartes (cf. pages 5 et 6 pour l'explication des nouvelles cartes).
- Le joueur ne choisit pas l'attaque qu'il fait subir à son adversaire : c'est la console qui la choisit pour lui.

Schéma de la console et indications des différentes actions

À noter : vous avez la possibilité de jouer sans le son.
Pour cela, retournez la console et placer le bouton en position silencieux.

Description des *nouvelles cartes*

LA CARTE DÉPANNEUSE

La carte Dépanneuse permet de redémarrer après n'importe quelle attaque (Feu Rouge inclus).

Le joueur doit cependant la reposer dans le sabot, contrairement aux cartes Bottes.

Attention, la carte dépanneuse ne remplace pas la carte Feu Vert pour démarrer.

LA CARTE TURBO

La carte Turbo permet de jouer 2 fois.

Le joueur tire une carte dans la pioche, pose la carte Turbo dans le sabot, retire 2 nouvelles cartes et joue donc 2 fois à la suite. Le joueur doit avoir 6 cartes en main quand il a terminé.

LA CARTE ACCÉLÉRATION

La carte Accélération permet de doubler la carte-kilomètre qui suit. Le joueur tire une carte dans la pioche, pose la carte Accélération dans le sabot puis une carte-kilomètre. Ses kilomètres seront alors multipliés par 2. Le joueur doit repiocher une carte pour bien avoir 6 cartes en main à la fin de son tour.

Ex : Un joueur pose la carte Accélération puis la carte 100. Il peut donc ajouter 200 km à son compteur : il appuie sur le bouton bleu pour prendre la main puis appuie 2 fois sur la borne 100.

(NB : nous conseillons fortement dans ce cas précis de ne pas appuyer 1 fois sur la borne 200 mais bien 2 fois sur la borne 100 : en effet, comme chaque joueur n'a le droit de jouer que 2 fois les cartes 200 lors d'une partie, la console empêchera d'appuyer 3 fois sur 200 dans une même partie). Bien repiocher ensuite 1 carte pour avoir 6 cartes en main.

LA CARTE DEMI-TOUR

La carte Demi-Tour permet d'annuler les kilomètres de l'adversaire à tout moment.

Exemple : Un joueur en est à 800 km et pose une carte 200, persuadé qu'il a gagné... Mais un autre joueur pose la carte Demi-Tour (même si ce n'est pas son tour) et annule les 200 km. (Le bouton noir sert à annuler la dernière action). Le joueur reste alors positionné à 800 km. Celui qui a posé une carte Demi-Tour pioche une carte pour avoir 6 cartes en main et le tour continue normalement avec le joueur à gauche du joueur attaqué.

LA CARTE ATTAQUE

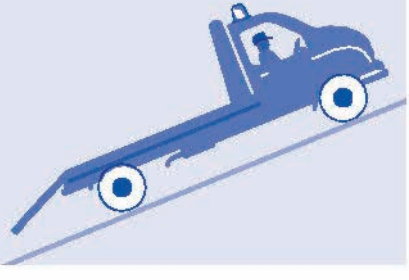
La carte Attaque permet d'attaquer un autre joueur.
Un joueur tire une carte dans la pioche, pose une carte Attaque dans le sabot et appuie sur le bouton rouge du joueur qu'il veut attaquer. La console va alors choisir aléatoirement quelle attaque le joueur va subir.

Cas particulier : Cas où le joueur A a posé une carte Accélération puis une carte-kilomètres et que le joueur B annule ses kilomètres avec la carte Demi-Tour.

Si le joueur A a déjà appuyé 2 fois sur la borne de sa console et que les kilomètres ont été ajoutés, l'annulation ne portera que sur la 1ère des 2 distances.

Ex : le joueur A pose une carte Accélération puis la carte 75 et appuie 2 fois sur le bouton 75 de la console avant que le joueur B n'ait posé une carte Demi-Tour : l'annulation ne portera que sur 75.

Ex 2 : le joueur A pose une carte Accélération puis la carte 75. Le joueur B pose une carte Demi-Tour avant que le joueur A n'ait eu le temps d'appuyer sur la console : l'annulation portera sur 150. Alors soyez attentifs...



But du jeu

Après avoir joué une carte Feu Vert, le gagnant est celui qui a posé exactement 1000 bornes avec ses cartes-kilomètres et qui aura su parer les attaques des autres joueurs, voire jouer des Bottes pour faire des "Coup-Fourrés".

Nombre de joueurs

Le Super 1000 Bornes Electronique se joue à 2, 3 ou 4 joueurs.

Démarrons...

Posez à côté de la console les 2 cartes memo qui permettront de vous remémorer les nouvelles cartes et les correspondances entre attaques, parades et bottes tout au long de la partie. Battez les cartes, **distribuez-en 6,** une à une, face cachée, **à chaque joueur.** Placez le reste des cartes, faces cachées, dans une des 2 parties du sabot : c'est le côté de la pioche. Chaque joueur regarde ses cartes mais ne les montre pas aux autres joueurs. **Chaque joueur** choisit **un des 4 emplacements sur la console qui sera sa zone de jeu.**

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur prend une carte dans la pioche et, sans la montrer, l'ajoute aux 6 cartes qu'il a déjà en main.

Suivant les cartes dont il dispose, il doit choisir parmi 4 possibilités :

- S'il joue une carte **Feu Vert**, il peut appuyer sur **le bouton bleu** de sa zone de jeu et ainsi allumer son bouton Feu Vert pour démarrer la partie.

- S'il joue une carte **Limite de Vitesse,** il peut appuyer sur le **bouton Limite de vitesse d'un des autres joueurs,** même s'ils n'ont pas encore démarré. Celui-ci ne pourra alors poser que des cartes 25 et 50.

- S'il joue une carte **Botte**, il doit poser la carte Botte à côté de lui pour être visible tout le long de la partie.

- S'il n'a aucune des cartes décrites ci-dessus, il doit **rejeter l'une de ses cartes** dans la partie vide du sabot.

Puis c'est au joueur à la gauche du plus jeune joueur. Il a 2 possibilités de plus :

- Si le joueur précédent a démarré et que son feu vert est allumé, il peut le retarder avec une carte **Attaque.** Dans ce cas, il appuie sur le bouton rouge du joueur qu'il attaque.

- Si le joueur précédent l'a attaqué avec une carte **Limite de Vitesse** et a donc allumé son bouton Limite de Vitesse (50), il peut l'enlever en jouant la carte **Limite de Vitesse**. Dans ce cas, il appuie sur son propre **bouton Limite de vitesse** pour l'éteindre.

Lorsqu'un joueur a démarré et que son feu vert est allumé, il peut avancer sur la route en rejetant des cartes-kilomètres. Il avance d'autant de kilomètres que le chiffre indiqué sur la carte.

À RETENIR :

1) Surtout toujours bien penser à piocher avant de jouer.
2) Après avoir joué, chaque joueur doit toujours avoir 6 cartes en main.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne exactement 1000 bornes (= 1000 kilomètres) ou que les joueurs déclarent, chacun à leur tour, ne plus pouvoir poser de carte.
Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche du sabot, les cartes rejetées sont alors mélangées puis replacées, faces cachées, pour redevenir une pioche.

Le gagnant

Version classique : Le gagnant est celui qui est arrivé le premier à 1000 km ou celui qui a le plus de kilomètres sur son compteur dans le cas où personne n'a atteint 1000 bornes et qu'aucun des joueurs ne peut plus poser de cartes.

Version avec points : Le gagnant est celui qui totalise le plus de points (voir VARIANTE AVEC POINTS page 12).

Explication de chaque carte du 1000 Bornes

CARTES-KILOMÈTRES

Chaque carte-kilomètre représente une distance : **25, 50, 75, 100** ou **200** km.

Une fois posées, ces cartes permettent d'atteindre 1000 bornes en s'additionnant les unes aux autres. Pour poser des kilomètres, il faut avoir posé préalablement une carte Feu Vert pour démarrer la course, ne pas être attaqué ou bien posséder la Botte Prioritaire. N'importe quelle carte-kilomètre peut être jouée tant que vous n'êtes pas attaqué par une carte Limite de Vitesse.

À noter :

- 1) Attention, **vous ne pouvez pas poser plus de 2 fois une carte 200.** La console vous empêchera de toutes façons d'en jouer plus. Si vous jouez une carte Accélération avant une carte 200, vous allez donc avancer de 400 km d'un seul coup mais vous ne pourrez plus jouer de carte 200 de la partie.
- 2) Si vous êtes attaqué par un autre joueur avec une carte Limite de Vitesse, vous ne pourrez pas poser de cartes-kilomètres 75, 100 et 200 avant d'avoir trouvé la parade Fin de Limite de Vitesse.
- 3) Pour atteindre 1000 bornes, il faut poser **exactement la somme de 1000.** Quand vous atteignez 950 bornes, les kilomètres 75, 100 et 200 deviennent donc inutiles.

CARTES ATTAQUES ET PARADES

ATTAQUES

Limite de Vitesse : Pour attaquer votre adversaire avec une carte Limite de Vitesse, vous devez placer votre carte Limite de Vitesse dans le sabot et appuyer sur le bouton 50 du joueur dans sa zone de jeu. Le joueur attaqué ne peut pas poser des cartes-kilomètres 75, 100 ou 200 sans avoir posé la carte Fin de Limite de Vitesse. Vous pouvez attaquer un joueur avec la carte Limite de Vitesse même s'il est déjà sous l'effet d'une autre attaque ou s'il n'a pas démarré.

Attaque : Pour attaquer votre adversaire avec une carte attaque, vous devez placer votre carte attaque dans le sabot et appuyer sur le bouton rouge du joueur. Le joueur attaqué ne peut pas repartir sans avoir posé une carte parade correspondante. Vous pouvez attaquer un joueur avec la carte attaque même s'il est déjà sous l'effet d'une carte Limite de Vitesse.

Une fois le bouton rouge appuyé, la console va décider aléatoirement quelle sera l'attaque : Feu Rouge ? Panne d'Essence ? Crevaison ? Accident ?

- **Feu Rouge (Stop) :** Cette attaque empêche le joueur de poser de nouvelles cartes-kilomètres tant qu'il n'aura pas joué une carte **Feu Vert ou une carte Dépanneuse.**

- **Panne d'Essence :** Cette attaque empêche le joueur de poser de nouvelles cartes-kilomètres tant qu'il n'aura pas joué une carte **Essence ou une carte Dépanneuse.**

- **Crevé (ou Crevaison)** : Cette attaque empêche le joueur de poser de nouvelles cartes-kilomètres tant qu'il n'aura pas joué une carte **Roue de Secours ou une carte Dépanneuse.**

- **Accident :** Cette attaque empêche le joueur de poser de nouvelles cartes-kilomètres tant qu'il n'aura pas joué une carte **Réparations ou une carte Dépanneuse.**

À noter : Si vous subissez à la fois l'attaque Limite de Vitesse et une autre attaque, vous pouvez les parer dans l'ordre que vous voulez (ou pouvez !).

CARTES BOTTES

Lorsqu'un joueur a posé une carte Botte, il devient invincible sur certaines attaques.

Une carte Botte peut être jouée à deux moments :
- **Soit à votre tour** (même si c'est votre toute 1ère carte). Il faut alors poser la carte Botte à côté de la console pour qu'elle soit visible tout le long de la partie.
- **Soit en réplique à une attaque, même si ce n'est pas votre tour de jouer.** C'est le **"Coup-fourré".**

Dès que vous posez une carte Botte, les autres joueurs n'ont plus le droit de vous attaquer avec l'attaque correspondante et ce, jusqu'à la fin de la partie. De plus, cela vous donne le droit de **rejouer immédiatement**.

- **Botte Véhicule Prioritaire :** quand elle est posée, vous ne pouvez plus être attaqué ni par une carte **Feu Rouge** ni par une carte **Limite de Vitesse**. Si vous la détenez avant d'avoir pioché un Feu Vert, elle remplace le Feu Vert.

- **Botte Citerne d'Essence** : quand elle est posée, vous ne pouvez plus être attaqué avec une carte **Panne d'Essence**.

- **Botte Increvable :** quand elle est posée, vous ne pouvez plus être attaqué avec une carte **Crevé**.

- **Botte As du Volant :** quand elle est posée, vous ne pouvez plus être attaqué avec une carte **Accident**.

À noter : si la console indique aléatoirement une attaque alors que vous avez déjà posé la carte Botte correspondante, vous n'avez plus qu'à éteindre le feu rouge en appuyant sur le bouton rouge pour repartir sereinement... Le feu vert s'allumera automatiquement.

LE COUP-FOURRÉ

Il consiste à montrer une botte dès qu'un adversaire vous retarde avec l'attaque correspondante, **même si ce n'est pas votre tour.**

Le Coup-fourré vous donne 4 avantages, il vous permet de :
1- Annuler l'attaque de l'adversaire : vous posez votre carte Botte à côté de la console et appuyez sur votre bouton rouge allumé pour l'éteindre. Votre feu repassera automatiquement au vert.
2 - Piocher 1 carte pour avoir 6 cartes en main
3 - Rejouer immédiatement : piocher de nouveau 1 carte et jouer comme si c'était votre tour. **Si des joueurs se trouvent placés entre celui qui vous a attaqué et vous-même, ils perdent leur tour.**
4 - De marquer 300 points (en plus des 100 points de Botte) dans le mode avec points. (cf. ci-dessous).
Lorsque vous réalisez un coup-fourré, c'est le joueur placé à votre gauche qui joue après vous.
*Exemple : un adversaire vous attaque et la console indique qu'il s'agit de l'attaque "Accident". Or vous avez justement dans votre jeu la carte "As du volant". Il faut crier immédiatement **"Coup-Fourré !"** en posant la carte Botte à côté de soi. Ce coup-fourré vous donne le droit de **rejouer.***

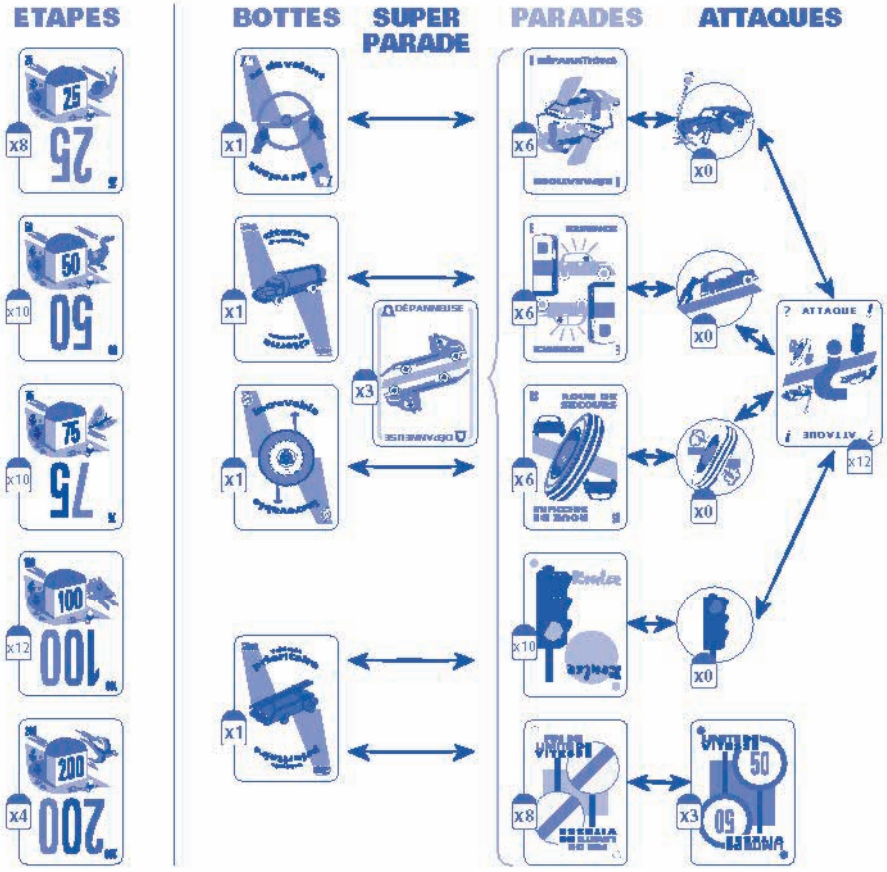
VARIANTE AVEC POINTS

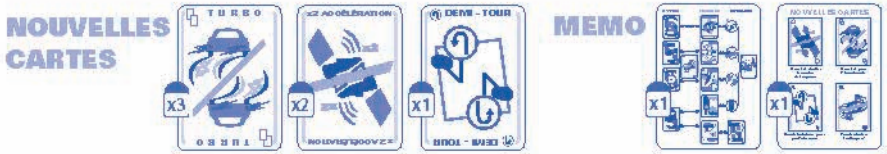
Le but dans cette variante du jeu est d'**atteindre 5000 points au cumul de plusieurs parties.**

Voici comment compter les points :
- Chacun marque autant de points que de kilomètres posés. *(Par exemple, si vous n'avez pas gagné la manche, le 1er marque 1000 points car il a atteint 1000 km et vous qui en étiez à 475, vous marquez 475 points).*
- Chaque carte Botte posée rapporte 100 points *(attention, s'il reste des Bottes dans votre jeu, cela ne vous rapporte rien).*

- Chaque Coup-Fourré rapporte 300 points en plus de la Botte *(soit 400 points en tout)*. Vous pouvez poser votre carte Botte à l'horizontale pour vous en souvenir.
- Le vainqueur marque 400 points par manche gagnée.
- Si le vainqueur a gagné sans carte-kilomètre 200, il obtient un bonus de 200 points.
- Si un joueur n'a pu poser aucune carte-kilomètre, tous les autres joueurs marquent 500 points en bonus.

À noter sur la console :
Au bout de 15 minutes d'inactivité, la console s'éteint automatiquement pour éviter d'user vos piles trop rapidement.





À noter : Des cartes "mémo" sont disponibles pour se rappeler de chaque attaque, parade et botte correspondante ainsi que des nouvelles cartes. Le chiffre situé à gauche de chaque carte indique la quantité de cette carte dans le jeu.

Ce jeu fonctionne avec 3 piles de type AA de 1.5V non fournies. 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 ou d'un accumulateur 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).
- ACCUMULATEURS : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement.
- Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées :

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 votre « Super 1000 Bornes Electronique » usagé dans le centre de ramassage de résidus. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques. Respectons l'environnement. 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.