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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Les 1000 BORNES de la FRANCE

Nous avons conçu ce jeu pour que les enfants apprennent à mieux connaître la France, de manière ludique en parcourant ses routes, d'étapes en étapes, selon 15 itinéraires qui sillonnent la France en tous sens.

Notre choix des villes s'est effectué à la fois en fonction de notre désir de suivre des itinéraires dans leurs grandes lignes sans nécessairement chercher à faire le détour touristique et avec l'impératif d'évoquer des villes généralement connues.

Les illlustrations et textes traitent de sujets variés, à l'image de la richesse des points d'intérêt que nous offre la France : grands hommes, architecture, histoire, traditions, gastronomie, industrie, agriculture... sans vouloir être exhaustif mais en ouvrant quelques fenêtres qui éveillent la curiosité.

Chaque carte étape comporte en haut à gauche un dessin qui se retrouve sur chaque carte de l'itinéraire. En haut à droite, une petite carte de France permet de situer la région de France où se trouve l'étape signalée par un carré rouge. Les villes encadrées de vert sont les villes de départ et d'arrivée de l'itinéraire qui peut être parcouru dans un sens ou dans l'autre. Les villes des étapes, encadrées en rouge, doivent se suivre de carte en carte comme on suivrait un trajet dans la réalité.

Les étapes représentent un nombre de kilomètres différent qui figure au début de chaque texte. Pour en donner la mesure, une échelle figure en bas de l'illustration.

Le poster qui accompagne le jeu aidera les joueurs à repérer leurs itinéraires et surtout à les situer sur la Carte de France. Chaque ville mentionnée est une ville figurant dans une étape du jeu.

Nous souhaitons que petits et grands prennent plaisir à jouer aux 1000 BORNES de la FRANCE et que les enfants, grâce à ce jeu, repèrent les principales villes de France et puissent les situer les unes par rapport aux autres pour mieux connaître leur pays.

Nous invitons parents et amis à aider les jeunes enfants à lire et assimiler les règles de cette notice.

COMPOSITION DU JEU :

110 CARTES soit :

* 75 cartes étapes réparties en 15 itinéraires de 5 cartes chacun
* 8 cartes d'attaque
* 12 cartes de parade
* 3 cartes "bottes"
* 12 cartes "joker" "Carte de France"

Un tableau de marque, un marqueur, un effaceur

Un sabot pour placer les cartes

Un poster comportant itinéraires et étapes avec les villes qui les composent.

BUT DU JEU

Marquer 500 points en plusieurs parties. Pour chaque partie, obtenir toutes les cartes d'au moins un itinéraire et marquer un maximum de points. (Voir plus loin le décompte des points.)

DÉBUT DU JEU

Le plus jeune joueur distribue les cartes et joue en premier. Ensuite, ce sera au suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit 6 cartes. Les cartes restantes sont placées face cachée dans la partie évidée du sabot et forment la pioche.

DÉBUT DE LA PARTIE

Pour réunir les étapes d'un même itinéraire, il faut disposer les 5 cartes qui le composent, devant soi, face visible, sur la table, en commençant par déposer au minimum 2 cartes en même temps (par exemple pour l'itinéraire "Bordeaux-Nîmes/Nîmes-Bordeaux : Agen-Toulouse et Toulouse-Carcassonne). Il faut deux cartes qui se suivent mais pas forcément celles qui débutent l'itinéraire. Sauf accord en début de partie entre les joueurs, on ne peut pas remplacer l'une de ces cartes par un joker. On peut par contre convenir de commencer un itinéraire en déposant 3 cartes à la fois dont l'une est un joker. Les 3 cartes doivent se suivre.

A chaque tour, le joueur dépose, s'il le peut ou s'il le veut, une ou des cartes et rejette, face visible, une carte dans le sabot.

Un joueur doit toujours avoir 6 cartes en main.

Pour ce faire, après avoir joué, (qu'il ait ou non déposé des cartes), il prend dans la pioche la ou les cartes qui lui manquent.

Pour l'une de ces cartes, il a aussi la possibilité de prendre la dernière carte rejetée dans le sabot à la place d'une carte de la pioche.

Il procède alors de la manière suivante : il place à côté du sabot la carte qu'il s'apprête à rejeter, prend la carte qui l'intéresse puis rejette, dans le sabot, celle qu'il avait préparée.

C'est alors au tour du joueur suivant.

Lorsque la pioche est épuisée, on prend le tas de cartes faces visibles, on le retourne et on le place dans la partie évidée du sabot pour reconstituer la pioche.

LA CARTE JOKER "Carte de France"

Seules les cartes "étapes" peuvent être remplacées par cette carte joker. Il ne peut donc remplacer une carte "attaque", "parade" ou "botte".

En cours de jeu, une carte déposée ne peut pas être reprise, sauf s'il s'agit de la carte joker. Un joueur peut reprendre cette carte lorsqu'elle est déposée dans son jeu ou dans celui d'un autre joueur, s'il a la carte correspondante parmi les 6 cartes qu'il a en main.

Un même itinéraire peut contenir jusqu'à 2 jokers maximum.

Lorsqu'un joueur dépose un joker, il annonce à haute voix l'étape qu'il remplace. Les autres joueurs peuvent ainsi vérifier qu'il n'y a pas d'erreur.

LES ATTAQUES ET LES PARADES

Un joueur, même s'il n'a pas encore déposé de carte, peut lorsque vient son tour, arrêter le jeu d'un autre joueur, en déposant une attaque sur l'un des itinéraires de ce joueur. Cela empêche le joueur de continuer à déposer d'autres cartes sur cet itinéraire mais il peut continuer à jouer sur les autres itinéraires de son jeu s'il en a.

On ne peut pas déposer une attaque devant un joueur qui n'a pas commencé un itinéraire.

Pour débloquer l'itinéraire attaqué, il faut que le joueur, lorsque c'est son tour, recouvre l'attaque d'une parade. Au même tour, il peut déposer des cartes et jouer normalement.

A chaque attaque correspond une parade particulière donnée dans le tableau récapitulatif.

Les cartes "attaque" sont bordées de rouge et les cartes "parade" sont bordées de vert.

LES BOTTES

Une botte est une carte qui permet, une fois exposée, d'interdire toute attaque correspondante (voir tableau récapitulatif). Il y en a 3 dans le jeu.

Vous avez deux possibilités d'exposer une botte dans votre jeu :

A votre tour normal de jouer, et même si c'est la première carte que vous jouez.

Au moment précis où un autre joueur vous attaque et pouvu que votre botte corresponde à l'attaque (même si ce n'est pas votre tour de jouer). C'est le Coup-Fourré décrit ci-dessous.

Dès que vous exposez une botte, les autres joueurs n'ont plus le droit de vous placer l'attaque correspondante jusqu'à la fin du jeu.

LE COUP-FOURRE

Il consiste à exposer la botte correspondant à l'attaque qu'un adversaire place dans votre jeu, 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 dans la pioche (ou dans les cartes rejetées), une carte pour remplacer celle qu'il vient de déposer. Il joue.

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 correspondante est placée perpendiculairement aux autres cartes, ce qui facilite le décompte des points en fin de partie.

Pour éviter le risque de ne pouvoir déposer les cartes que vous aviez 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 procéder à des attaques.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dans l'un des cas suivants :

* Lorsqu'un joueur, après avoir réuni, au minimum, les 5 cartes l'un même itinéraire réussit à déposer toutes ses cartes d'un seul coup. Il doit rejeter une carte et une seule dans le sabot. Il peut, à cette occasion, déposer des cartes dans le jeu des autres joueurs.

* Lorsqu'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 ni piocher ni déposer de cartes qui rapportent des points.

PAR ÉQUIPE DE 2

Le jeu consiste à pouvoir jouer sur le jeu de son partenaire mais, chaque joueur dépose devant lui l'itinéraire qu'il commence.

Les cartes d'attaque et de parade concernent uniquement le jeu du joueur sur lequel elles sont déposées.

On peut jouer sur le jeu de son partenaire pour compléter l'un de ses itinéraires ou parer à une attaque mais on ne peut pas compléter un itinéraire qui est sous l'effet d'une attaque.

On peut faire un "Coup-Fourré" sur une attaque 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.

TABLEAU RECAPITULATIF DES ATTAQUES/PARADES/BOTTES

ATTAQUES	PARADES	BOTTES
Excès de vitesse et non-respect des distances de sécurité	Vitesse et distance adaptées	Champion du Code de la Route
Perdu Quelle direction ?	Itinéraire retrouvé Bonne direction	Carte routière Itinéraire préparé
Fatigue	Pause Je m'arrête toutes les 2 heures	Bienvenue à Bon Port
Incident	Révision de la voiture avant de partir	Bienvenue à Bon Port

DÉCOMPTE DES POINTS

Le jeu se joue en 500 points. Les joueurs peuvent aussi convenir que le jeu cesse lorsque la durée de jeu convenue en début de partie est écoulée. C'est alors le joueur qui a marqué le plus de points qui gagne. Pour chaque partie, les cartes restées en main comptent en moins et les cartes déposées comptent en plus.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES POINTS

Bonus de fin de partie (pour celui qui dépose toutes ses cartes)	**10 points**
Chaque étape et chaque joker (en plus si déposés, en moins si restés en main)	**5 points**
Les cartes d'attaque et de parade	**0 points**
Chaque botte	**10 points**
Les 3 bottes dans un même jeu (au lieu de 3 x 10 = 30)	**50 points**
Itinéraire complet sans joker (en plus des points des cartes)	**40 points**
Itinéraire complet avec joker (en plus des points des cartes)	**30 points**
Coup-Fourré (en plus des points de la botte)	**30 points**

Nous remercions pour sa très aimable collaboration,
Monsieur Olivier Cabayé, professeur d'Histoire et de Géographie.

Nous vous souhaitons de joyeuses parties
à parcourir les routes de France !

L'équipe Dujardin

DUJARDIN INTERNATIONAL
92210 SAINT-CLOUD
N° SIRET 320 486 780 00010

DUJARDIN

NOFAL S.A. - Tél. 05 56 54 19 92

LISTE DES 15 ITINERAIRES ET DE LEURS ETAPES AVEC LEURS ILLUSTRATIONS ET LEUR SYMBOLE

BORDEAUX - NIMES / NIMES - BORDEAUX

TAUREAU

Bordeaux - Agen	***Pruneau***
Agen - Toulouse	***Fusée (Centre National d'Etudes Spatiales/Toulouse)***
Toulouse - Carcassonne	***Rempart de Carcassonne***
Carcassonne - Montpellier	***Taureau***
Montpellier - Nîmes	***Pont du Gard***

CALAIS - COLMAR / COLMAR - CALAIS

CIGOGNE

Calais - Reims	***Cathédrale de Reims***
Reims - Verdun	***Soldats des tranchées - Guerre de 1914-1918***
Verdun - Metz	***Quiche Lorraine***
Metz - Strasbourg	***Drapeau européen***
Strasbourg - Colmar	***Cigogne***

LE MANS - QUIMPER / QUIMPER - LE MANS

MACAREUX

Le Mans - Laval	***Rillettes***
Laval - Rennes	***Crêpes***
Rennes - Saint-Brieuc	***Bretonne en costume***
Saint-Brieuc - Brest	***Macareux***
Brest - Quimper	***Chalutier***

LIMOGES - ANNECY / ANNECY - LIMOGES

LICORNE

Limoges - Aubusson	***Vache « limousine »***
Aubusson - Clermont-Ferrand	***Tapisserie***
Clermond-Ferrand - Saint Etienne	***Pneu***
Saint Etienne - Lyon	***Cravates***
Lyon - Annecy	***Les Alpes***

LYON - AJACCIO / AJACCIO - LYON

CHAPEAU DE NAPOLEON

Lyon - Avignon	***Montgolfière***
Avignon - Marseille	***Palais des Papes à Avignon***
Marseille - Toulon	***Béret de marin / Rascasse***
Toulon - Bastia	***Ferry***
Bastia - Ajaccio	***Napoléon***

METZ - GRENOBLE / GRENOBLE - METZ

CHAMOIS

Metz - Nancy	***Partie de la Grille de la place Stanislas***
Nancy - Vittel	***Eau minérale***
Vittel - Dijon	***Moutarde***
Dijon - Lyon	***Marionnette***
Lyon - Grenoble	***Chamois et skieur***

NIMES - MENTON / MENTON - NIMES

FLEURS

Nîmes - Arles	***Arènes d'Arles***
Arles - Aix-en-Provence	***Flamands roses***
Aix-en-Provence - Cannes	***Cinéma***
Cannes - Grasse	***Rose***
Grasse - Menton	***Mimosas***

ORLEANS - PERPIGNAN / PERPIGNAN - ORLEANS

VOLCANS

Orléans - Bourges	*Jeanne d'Arc*
Bourges - Clermont-Ferrand	*Volcans*
Clermond-Ferrand - Saint Flour	*Viaduc de Garabit*
Saint Flour - Narbonne	*Couteau Laguiole et fromage*
Narbonne - Perpignan	*Les Pyrénées*

PARIS - BORDEAUX / BORDEAUX - PARIS

CANARD/EGLISE

Paris - Blois	*Château de Chambord*
Blois - Tours	*Château de Chenonceaux*
Tours - Poitiers	*Futuroscope*
Poitiers - Niort	*Marais poitevein*
Niort - Bordeaux	*Vins de Bordeaux*

PARIS - CHERBOURG / CHERBOURG - PARIS

BATEAU

Paris - Versailles	*Château de Versailles*
Versailles - Saint-Germain-en-Laye	*Locomotive*
Saint-Germain-en-Laye - Rouen	*Ferme normande*
Rouen - Caen	*Pont de Normandie et Pommes*
Caen - Cherbourg	*Bateau*

PARIS - DUNKERQUE / DUNKERQUE - PARIS

USINE

Paris - Saint-Denis	*Notre-Dame de Paris*
Saint Denis - Chantilly	*Chevaux de Course*
Chantilly - Compiègne	*Napoléon III*
Compiègne - Lille	*Mineur*
Lille - Dunkerque	*Plat de moules*

PARIS - MULHOUSE / MULHOUSE - PARIS

LION DE BELFORT

Paris - Fontainebleau	***Escalade***
Fontainebleau - Dijon	***Hospices de Beaune***
Dijon - Besançon	***Montre***
Besançon - Belfort	***Lion de Belfort***
Belfort - Mulhouse	***Maison alsacienne***

PARIS - SAINT-NAZAIRE / SAINT-NAZAIRE - PARIS

CHATEAU

Paris - Chartres	***Cathédrale de Chartres***
Chartres - Le Mans	***« 24H » du Mans***
Le Mans - Angers	***Château d'Angers***
Angers - Nantes	***Anne de Bretagne et l'hermine***
Nantes - Saint-Nazaire	***Chantier naval***

PERIGUEUX - TARBES / TARBES - PERIGUEUX

HENRI IV

Périgueux - Bordeaux	***Fresque préhistorique***
Bordeaux - Biarritz	***Berger sur échasses***
Biarritz - Pau	***Pelote Basque***
Pau - Lourdes	***Henri IV***
Lourdes - Tarbes	***Basilique de Lourdes***

TROYES - MONTAUBAN / MONTAUBAN - TROYES

FROMAGE ET FRUIT

Troyes - Auxerre	***Champagne***
Auxerre - Bourges	***Vitrail du palais Jacques Cœur à Bourges***
Bourges - Limoges	***Porcelaine***
Limoges - Brive	***Champignons***
Brive - Montauban	***Oies***

Les 1000 BORNES de la FRANCE

TABLEAU DE MARQUE

NOM DES JOUEURS	Points				
Bonus de fin de partie	+ 10				
Chaque carte déposée	+ 5				
Chaque botte	+ 10				
3 Bottes dans un même jeu	+ 50				
Itinéraire complet sans joker	+ 40				
Itinéraire complet avec joker	+ 30				
Coup-Fourré	+ 30				
Chaque carte restée en main	- 5				
TOTAL					

NOFAL S.A. - Tél. 05 56 54 19 92