

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

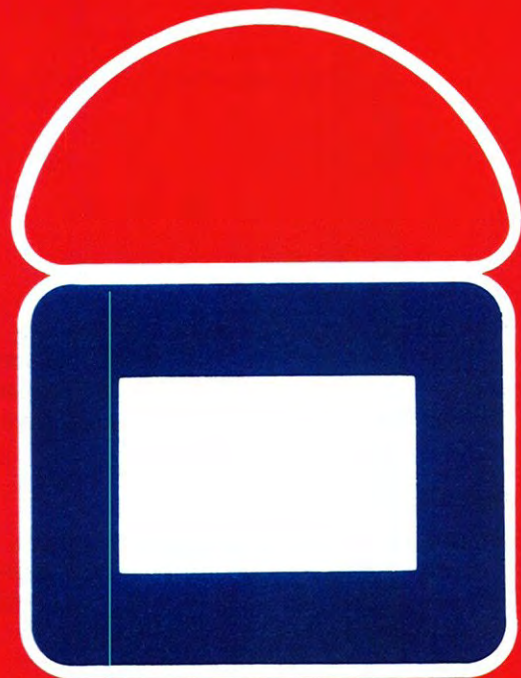
<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



DUJARDIN INTERNATIONAL - 33260 La Teste de Buch.

NOVAL S.A. - Tél. 0 557 527 557

SIRET N° 320 486 780 000 10



REGLES DU JEU

1000 BORNES

DUJARDIN INTERNATIONAL

1. BUT DU JEU

Atteindre 5 000 points en plusieurs manches. Une manche est terminée lorsque 1 000 kilomètres ont été parcourus, ou par épuisement des cartes contenues dans le sabot.

2. NOMBRE DES JOUEURS

MILLE BORNES se joue aussi bien en équipes que chacun pour soi. Les explications suivantes concernent le jeu à 2 équipes de deux joueurs. Pour le jeu individuel et le jeu à 6, reportez-vous page 17.

3. THEME DU JEU

Imaginez que vous conduisez votre voiture sur un trajet de 1 000 km — ou 1 000 bornes. Vous respectez les limites de vitesse, vous freinez au feu rouge pour redémarrer au vert. Si un pneu crève, vous montez la roue de secours. Vous risquez de tomber en panne d'essence. Après un accident, vous ne repartez qu'après avoir fait réparer la voiture.

Toutes ces situations sont représentées au MILLE BORNES par des cartes. Des bornes, et des feux rouges et verts, des crevaisons, des roues de secours, des limites de vitesse, et des fins de limite, des accidents, des réparations, et des pannes d'essence. . .

COMPOSITION DU JEU

Les 106 cartes utiles se partagent en 4 familles :
les **étapes**, qui représentent les km parcourus ;
les **attaques**, de couleur dominante **rouge** ;
les **parades**, de couleur dominante **bleue** ;
les **bottes**, barrées d'une **diagonale verte**.

1. ÉTAPES

Chaque carte représente une distance : 25, 50, 75, 100 ou 200 km. Exposées par une équipe, ces cartes permettent d'atteindre 1 000 bornes en s'additionnant les unes aux autres.

2. ATTAQUES

Il y a : **18 attaques** et **38 parades correspondantes**

5 Stop ou feu rouge	14 Roulez ou feu vert
4 Limite de vitesse	6 Fin de limite
3 Panne d'essence	6 Essence
3 Crevaison	6 Roue de secours
3 Accident	6 Réparation

Une attaque est toujours déposée dans le jeu de l'équipe adverse pour la retarder. L'équipe attaquée ne peut plus exposer d'étapes avant d'avoir recouvert l'attaque de la **parade** correspondante, puis d'un feu vert.

3. BOTTES

Ces 4 cartes : **prioritaire**, **citerne d'essence**, **incroyable** et **as du volant** sont *très* importantes. Chaque botte, une fois exposée, interdit l'attaque correspondante pendant la durée de la manche.

LES DIFFERENTES CARTES DU JEU

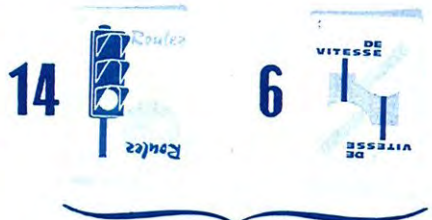
ETAPES



ATTQUES



PARADES



BOTTES

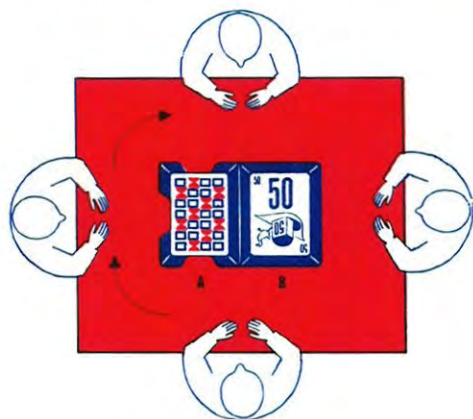


LES CHIFFRES IMPRIMÉS A GAUCHE DES CARTES
INDIQUENT LA QUANTITÉ DE CARTES DE CHAQUE
FAMILLE CONTENUES DANS LE JEU 1 000 BORNES



PREPARATION DU JEU

Les équipiers se font face. Le sabot vide est placé au milieu de la table. On désigne le premier donneur. Après avoir bien mêlé les cartes, il en distribue 6, une à une et face non visible, à chacun des joueurs, en commençant par celui qui se trouve à sa gauche. Il place le reste des cartes face dessous, dans la partie échancrée du sabot : c'est le paquet des cartes «à prendre». Les joueurs ne doivent pas laisser voir leurs cartes.



(Donneur)

A : cartes à prendre — B : cartes défaussées

C'est le joueur placé à la gauche du donneur qui distribuera les cartes à la prochaine manche, et ainsi de suite.

LE JEU

1. REGLES GÉNÉRALES

Un seul jeu est exposé pour l'équipe, devant l'un ou l'autre des partenaires.

Le joueur placé à la gauche du donneur joue le premier. Il prend au sabot (côté échancré) la carte du dessus et, sans la laisser voir, l'ajoute aux six cartes qu'il a déjà en main. Il se trouve donc momentanément en possession de 7 cartes.

Le premier joueur a quatre possibilités :

1. S'il a un Feu vert, il peut le poser en face de lui et commencer ainsi sa pile de bataille.
2. S'il a une botte, il peut la déposer sur la table. Le fait d'exposer une botte lui donne le droit de rejouer. Il tire donc une autre carte au sabot, et joue à nouveau.
3. S'il a une Limite de vitesse, il peut la placer en face de l'équipe adverse, bien que celle-ci n'ait pas commencé à jouer.
4. S'il n'a aucune de ces cartes, il doit se défausser en jetant l'une de ses cartes, face visible, dans la partie non échancrée du sabot.

Puis, le suivant joue. Supposons que c'est vous. Aux différentes façons de jouer indiquées ci-dessus s'ajoutent pour vous **deux autres possibilités** :

— si le premier joueur a exposé un **Feu vert**, vous pouvez **l'attaquer**, non seulement par une limite de vitesse, mais par n'importe quelle autre carte d'attaque.

— si le premier joueur vous a attaqué d'une **Limite de vitesse**, vous pouvez recouvrir cette carte d'une **Fin de limite**, qui l'annulera.

C'est alors au tour du troisième joueur, partenaire du premier. Il a les mêmes possibilités que le premier et le second joueurs. Toutefois, si son partenaire a exposé un *Feu vert* ou la botte *Prioritaire* (qui dispense du feu vert), **il peut exposer une première étape.**

Le quatrième joue dans les mêmes conditions et l'on continue, chacun jouant à son tour, jusqu'à ce qu'une équipe ait aligné exactement 1 000 bornes, ou jusqu'à épuisement du sabot (côté échancré) et des cartes que chacun tenait en main. La manche est alors terminée et l'on marque les points. Toutes les cartes devront être à nouveau battues pour la manche suivante.

Remarque : Après avoir joué, chaque joueur doit se retrouver avec six cartes en main.

2. CARTES D'ATTAQUE ET DE PARADE

Les attaques sont à placer dans le jeu exposé de vos adversaires ; les parades se jouent dans le jeu exposé de votre équipe. Il existe pour chaque catégorie d'attaque une parade correspondante.

Feu rouge : se place uniquement sur le feu vert de vos adversaires. Il leur interdit d'exposer de nouvelles étapes tant qu'ils ne l'auront pas recouvert d'un nouveau feu vert.

Panne d'essence : se place sur le feu vert de vos adversaires. Ils ne pourront exposer de nouvelles étapes que lorsqu'ils auront recouvert la panne d'essence d'une carte **Essence** puis, à un tour suivant, d'un **Feu vert**.

Crevasion : se place sur le feu vert de vos adversaires. Ils ne pourront exposer de nouvelles étapes, qu'après avoir recouvert l'attaque d'une carte **Roue de secours** et, à un tour suivant, d'un nouveau **Feu vert**.

Accident : se place sur le feu vert de vos adversaires ; ils ne pourront exposer de nouvelles étapes que lorsqu'ils auront recouvert votre attaque d'une carte **Réparation** puis, à un tour suivant, d'un **Feu vert**.

REMARQUE : lorsque l'adversaire expose la botte Prioritaire (qui le dispense de feu vert), c'est sur sa dernière parade que vous posez votre attaque.

Limite de vitesse : empêche vos adversaires d'exposer de nouvelles étapes supérieures à 50, tant qu'ils n'auront pas recouvert cette attaque d'une **Fin de limite de vitesse**. Limites de vitesse et fins de limite forment la pile de vitesse.

3. LES BOTTES

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 adversaire vous attaque et pourvu que votre botte corresponde à l'attaque (même si ce n'est pas votre tour de jouer). C'est le coup-fourré, décrit page 11.

Dès que vous exposez une botte, les adversaires n'ont plus le droit de vous placer l'attaque correspondante jusqu'à la fin de la manche. De plus, *exposer une botte vous autorise à rejouer immédiatement.*

Botte Prioritaire : Lorsqu'elle est exposée dans le jeu de votre équipe, vos adversaires ne peuvent plus placer de feu rouge sur votre pile de bataille, ni de limite de vitesse sur votre pile de vitesse. Si, au moment où vous exposez la botte Prioritaire, il y a déjà un feu rouge sur votre pile de bataille ou une limite de vitesse sur votre pile de vitesse, vous reprenez cette ou ces cartes-attaques et les rejetez au sabot, car ces attaques se trouvent annulées par la botte Prioritaire que vous venez d'exposer.

La botte Prioritaire exposée vous dispense de feu vert. Vous pourrez donc aligner des étapes tant que vous ne serez pas victime d'une attaque telle que panne d'essence, crevaison ou accident.

Détachez les pages roses et passez directement page 11.

LA MARQUE

A chaque individuel ou à chaque équipe ayant ou non gagné, autant de points que de bornes exposées (*chiffres des cartes*)

X

Chaque botte exposée 100

Les quatre bottes exposées par une seule main (ou équipe), *au lieu de 4 x 100* 700

Chaque coup-fourré (en plus des points de botte) 300

Points de manche pour l'individuel qui totalise 700 bornes, ou pour l'équipe qui en totalise 1 000 400

Manche gagnée après épuisement du sabot (coup du «Couronnement» voir page 16) . . 300

Manche gagnée sans aucune étape-200 300

Allonge (voir page 18) 200

Capot. Si un individuel ou une équipe n'a pu exposer aucune borne, à chaque adversaire ou à l'équipe adverse 500

Allonge manquée, bottes et coups-fourrés sont les seuls points que les capots puissent marquer.

La partie se joue en 5 000.

EXEMPLES DE MARQUE

à 4 joueurs (deux équipes)

Arrêt par épuisement du sabot. Personne n'ayant atteint 1 000 bornes :

Équipe Nord-Sud	{ 350 bornes 350 } 1 coup-fourré 300 } 2 bottes 200 }	Total 850
Équipe Ouest-Est	{ 825 bornes 825 } 1 botte 100 }	Total 925

Points d'une équipe réunissant 1 000 bornes avant épuisement du sabot :

Équipe Nord-Sud	{ Manche 400 } 1 000 bornes 1 000 } 2 coups-fourrés 600 } 2 bottes 200 }	Total 2200
Équipe Ouest-Est	{ 950 bornes 950 } 1 botte 100 }	Total 1050

1 000 bornes atteintes après épuisement du sabot :

Équipe Nord-Sud	{ Manche 400 } 1 000 bornes 1 000 } Couronnement 300 } Pas d'étape-200 300 } 3 bottes 300 }	Total 2300
Équipe Ouest-Est	{ 275 bornes 275 } 1 coup-fourré 300 } 1 botte 100 }	Total 675

Botte Citerne : Exposée dans votre jeu, elle interdit à vos adversaires de vous attaquer par la *Panne d'essence*.

Botte Increvable : Exposée dans votre jeu, elle interdit à vos adversaires de vous attaquer par la *Crevaision*.

Botte As du volant : Exposée dans votre jeu, elle interdit à vos adversaires de vous attaquer par l'*Accident*.

4. LE COUP - FOURRÉ

Il consiste à exposer une botte dès qu'un adversaire place dans votre jeu l'attaque correspondante, *même si ce n'est pas votre tour*. Exemple : un adversaire place une *Crevaision* dans le jeu exposé de votre équipe et vous avez justement parmi les six cartes de votre main la botte *Increvable*. Vous l'abattez IMMÉDIATEMENT en annonçant *coup-fourré* !

Le coup-fourré vous donne 4 avantages :

1. Rejeter au sabot, côté des défausses, l'attaque que vous annulez ainsi.
2. Prendre au sabot une carte complétant votre main (car vous venez d'exposer *subitement* une botte, sans avoir pris 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. Si des joueurs se trouvent placés entre celui qui vous a attaqué et vous-même, ils perdent donc leur tour.
4. Porter à votre actif une prime de 300 points (en plus des 100 points de botte).

En annulant l'attaque, le coup-fourré rétablit la situation telle qu'elle était avant l'attaque. De plus, la botte exposée vous immunise contre les attaques correspondantes.

Lorsque vous faites coup-fourré, c'est le joueur placé à votre gauche qui joue après vous, et ainsi de suite.

RAPPEL

Rappelez-vous que vous pouvez exposer une botte, soit à votre tour de jouer, à titre préventif, soit en coup-fourré lors d'une attaque.

Dans l'un et l'autre cas, n'oubliez pas de *rejouer*.

Il est en général préférable de conserver vos bottes en vue du coup-fourré plutôt que de les exposer simplement pour vous immuniser. Toutefois, lorsque le départ est difficile faute de feu vert, vous pouvez exposer une ou plusieurs bottes, si vous en possédez. La botte exposée étant immédiatement remplacée dans votre main par une carte prise au sabot, vous augmentez ainsi vos chances d'obtenir bientôt le feu vert désiré.

Un joueur peut en effet exposer coup sur coup plusieurs bottes, ce qui lui permet de prendre autant de cartes au sabot et de rejouer autant de fois sans attendre que revienne son tour normal.

Si vous avez intérêt à conserver les bottes : Citerne, Increvable et As du volant en vue du coup-fourré, il est en revanche extrêmement important *d'exposer dès que possible la botte Prioritaire* : cette botte vous met à l'abri de 9 attaques et vous permet de reprendre la route sans feu vert.

5. LES CARTES - ÉTAPES

Rappelez-vous qu'au début de chaque manche, la meilleure stratégie est d'augmenter votre kilométrage, en accumulant aussi vite que possible les étapes. Pour que votre équipe puisse exposer des étapes, il faut :

- un feu vert sur la pile de bataille ;
- ou bien une **botte prioritaire** (à condition de n'avoir aucune attaque sur la pile de bataille!).

Mais quelles étapes pouvez-vous exposer ?

N'importe lesquelles, si vous n'êtes pas frappé de la limite de vitesse. Toutefois :

1. votre jeu ne doit jamais comporter plus de 2 *étapes 200*.
2. si un adversaire a valablement placé une *Limite de vitesse* sur votre pile de vitesse, et si vous n'avez pas encore pu annuler cette attaque, vous ne pouvez plus exposer que des *étapes 25 et 50*.
3. vous ne pouvez jamais exposer une étape qui vous ferait dépasser les 1 000 bornes. Par exemple, lorsque vous atteignez 950, les étapes 75, 100 et 200 deviennent inutiles et peuvent être défaussées.

COMMENT DISPOSER



PILE DE
VITESSE



PILE DE
BATAILLE

BOTTES



sans coup-fourré



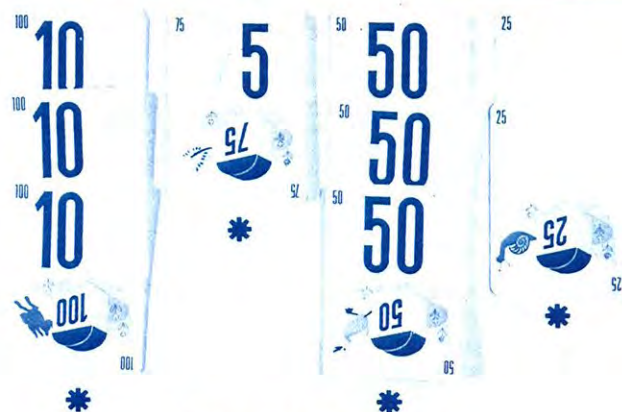
avec coup-fourré



Le jeu de chaque équipe est exposé devant un seul des deux joueurs, bien que chacun d'eux, à son tour de jouer, puisse y ajouter une carte.

Après quelques tours, chacune des équipes aura vraisemblablement une pile de bataille, une pile de vitesse, des étapes et peut-être des bottes.

LES CARTES DEVANT SOI



* CARTES ETAPES

Pile de vitesse : Limite de vitesse et Fin de limite alternées, mais superposées. Une seule carte doit rester visible : la dernière jouée.

Pile de bataille : feux verts - feux rouges - attaques - parades, toujours superposées. Une seule carte visible : la dernière jouée.

Etapes : toutes visibles. On peut les superposer à demi, (« en escalier ») mais chacun doit pouvoir vérifier d'un coup d'œil le kilométrage atteint.

Bottes : Si une botte a été jouée comme *coup fourré*, placez-la perpendiculairement aux autres cartes dans le 1 000 Bornes présentation poche. Dans le 1 000 Bornes présentation luxe, tout joueur qui réussit un coup fourré reçoit un jeton. Au moment de marquer les points, on se rappellera ainsi qu'il y a eu coup fourré.

FIN DE MANCHE

Une manche se termine lorsqu'une équipe totalise 1 000 bornes exposées.

Si personne n'a atteint ce nombre exact, la manche se termine lorsque les cartes «à prendre» au sabot sont épuisées et que chacun a joué toutes celles qui lui restaient en main. Pendant cette ultime période, le fait d'exposer une botte *n'autorise plus à rejouer immédiatement, mais le coup-fourré est encore permis.*

Atteindre le total de 1 000 bornes après épuisement du sabot, c'est réussir le coup du *Couronnement*. L'équipe qui gagne la manche de cette façon reçoit une prime de 300 points.

A tout moment, il est permis de dire à haute voix, sans commentaires : «Nos adversaires ont tant de bornes. . . nous en avons tant. . .», mais les joueurs d'une même équipe ne doivent pas se donner de renseignements sur les cartes qu'ils ont en main.

La partie se joue généralement en 5 000 points. On peut convenir d'un autre total ou encore décider de faire un certain nombre de manches, à l'issue desquelles l'équipe ayant le plus de points serait déclarée vainqueur.

Les points doivent être inscrits après chaque manche.

VARIANTE - On peut convenir d'une prime de 500 points pour manche gagnée sans aucune étape de 200 ni de 100.

REGLES POUR 2 OU 3 JOUEURS

A deux ou à trois, chacun joue pour son propre compte et expose son jeu devant soi. Les seules différences entre le jeu individuel et le jeu en équipes sont les suivantes :

1. Avant de battre les cartes, retirer du jeu une attaque de chaque sorte : feu rouge, accident, panne d'essence, crevaison et limite de vitesse.
2. La distance est ramenée à **700 bornes**.
3. La marque est la même que dans le jeu par équipes, avec la possibilité de marquer 200 points supplémentaires pour l'allonge, décrite page 18.

REGLES POUR 6 JOUEURS

A six, on forme trois équipes de 2 : A et AA — B et BB — C et CC. On se place comme suit :



La distance est ramenée à **700 bornes**. L'allonge est possible. On marque comme au jeu individuel.

L'ALLONGE

L'allonge ne peut se faire qu'au jeu chacun pour soi ou en trois équipes de 2. En voici les règles.

Le joueur qui totalise 700 bornes peut exiger de continuer jusqu'à 1 000. Il doit pour cela déclarer *Allonge !* au moment où il atteint EXACTEMENT 700. On continue alors à jouer jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne 1 000 ou que personne n'ait plus de cartes en main.

Une fois l'allonge demandée, tout se passe comme si l'on avait décidé, dès le début, de faire la manche de 1 000. Celui qui atteint 1 000 bornes marque les 400 points de manche, même si ce n'est pas lui qui a demandé l'allonge. Si la manche n'est pas gagnée par lui-même ou si elle se termine par épuisement des cartes, le demandeur d'allonge se trouve privé des 400 points de manche qu'il aurait eus en s'arrêtant à 700 bornes.

En sus des points normaux, prime de 200 à celui qui demande et réussit l'allonge. S'il échoue, c'est son ou ses adversaires qui marqueront chacun 200 points.

Seul, le gagnant par 700 peut déclarer allonge.

Mille Bornes existe en deux présentations :

- Modèle "normal", petit et pratique, que l'on emporte partout avec soi (REF. 9026).
- Mille Bornes de luxe, grand modèle de présentation soignée, en boîte noire (REF. 9027).

CONSEILS

Les conseils suivants pourront vous être utiles :

1. laissez le tableau de marque et le memento sur la table afin que chacun puisse les consulter à tout moment.
2. au début du jeu, il est généralement préférable d'exposer un feu vert sur votre pile de bataille plutôt que d'attaquer un adversaire.
3. de préférence, conservez les cartes BOTTES pour être jouées en **coup fourré** plutôt que de les exposer à titre préventif. Toutefois, ne les gardez pas trop longtemps : elles ne vous donneront aucun point si vous les avez encore en main à la fin de la manche.
4. ne conservez pas de cartes inutiles.
Exemples : une étape 200 est superflue si vous en avez déjà exposé deux.
Une panne d'essence vous est inutile contre un adversaire qui a exposé la citerne dans son jeu.
5. Essayez de vous rappeler les cartes jouées : il est inutile de conserver une parade si toutes les attaques correspondantes ont été exposées.
6. n'oubliez pas de rejouer chaque fois que vous avez exposé une botte (en coup-fourré ou à titre préventif).
7. vous pouvez mettre à un adversaire une limite de vitesse même s'il est stoppé par une attaque. Vous pouvez également poser une attaque à un adversaire alors qu'il est en limite de vitesse.

MILLE BORNES

MARQUE

JOUEURS					
<i>Report . . .</i>					
Bornes.					
Bottes.					
Coups-fourrés.					
Manche					
Couronnement					
Pas de 200 ..					
Allonge					
Capot					
TOTAL					
Bornes.					
Bottes.					
Coups-fourrés.					
Manche					
Couronnement					
Pas de 200 ..					
Allonge					
Capot					
<i>A reporter. . . .</i>					

MILLE BORNES

MARQUE

JOUEURS					
<i>Report . . .</i>					
Bornes.					
Bottes.					
Coups-fourrés.					
Manche					
Couronnement					
Pas de 200 ..					
Allonge					
Capot					
TOTAL					
Bornes.					
Bottes.					
Coups-fourrés.					
Manche					
Couronnement					
Pas de 200 ..					
Allonge					
Capot					
<i>A reporter. . . .</i>					

1000 BORNES

— *Le Jeu du Coup-Fourré* —

Règles du Jeu

Sommaire

3 La longue route du 1000 Bornes

4 But du jeu

4 Comment jouer en fonction du nombre de joueurs

4 Démarrons...

5 Jouons !

7 Comment disposer les cartes devant soi

8 Compter les points

9 Explication de chaque carte

13 Le Coup-Fourré

15 Répartition des cartes



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 1^{er} à atteindre les 1000 kilomètres. Le 1000 Bornes est né ...



Carte de 1954



Carte actuelle

BUT DU JEU

Après avoir commencé par un Feu Vert, le gagnant est celui qui a exposé exactement 1000 bornes avec ses **cartes-étapes** tout en contrant ses adversaires grâce aux **parades**, voire en jouant des **bottes** pour faire des "Coup-Fourrés"..

COMMENT JOUER EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS

Le 1000 Bornes se joue à 2, 3, 4, 6 ou 8 joueurs.

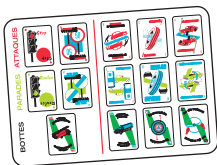
- DE 2 À 4 JOUEURS, chacun joue individuellement.
- À 4 JOUEURS, vous pouvez décider de ne jouer qu'en 700 km.
- À 6 et à 8 JOUEURS, chaque équipe est composée de 2 joueurs qui jouent ensemble.
- À 8 JOUEURS, vous pouvez décider de ne jouer qu'en 700 km.



DÉMARRONS...



On distribue 6 cartes par joueur et chaque joueur ou équipe prend une carte mémo qu'il garde près de lui pour se remémorer les correspondances entre attaques, parades et bottes pendant la partie. On place le reste des cartes faces cachées dans la partie échancrée du sabot au milieu des joueurs, pour former la pioche. Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres joueurs.



Carte Mémo



JOUONS !

Chaque joueur expose son jeu devant lui
au fur et à mesure.

Le 1^{er} joueur pioche la carte du dessus
et l'ajoute aux 6 cartes qu'il a déjà en main.
Il se trouve donc momentanément
en possession de 7 cartes.



Il a alors 4 actions possibles :

- 1 • S'il a un Feu Vert (Roulez), il peut démarrer sa course ! Il pose alors la carte devant lui et commence ainsi sa course.
- 2 • S'il a une Botte, il peut la poser devant lui. (Le fait de poser une Botte lui donne le droit de rejouer. Il tire donc une autre carte dans la pioche et a ces 4 possibilités à nouveau).
- 3 • S'il a une Limite de Vitesse, il peut la placer devant un adversaire, même si celui-ci n'a pas encore commencé à jouer !
- 4 • S'il ne peut ou ne veut faire aucune des actions décrites ci-dessus, il jette une de ses cartes dans la défausse.





Puis c'est au joueur suivant :
aux 4 possibilités précédentes s'ajoutent :

- Si le 1^{er} joueur a posé un Feu Vert, il peut l'attaquer avec n'importe quelle attaque.
- Si le 1^{er} joueur l'a attaqué avec une Limite de Vitesse, il peut recouvrir cette carte d'une Fin de Limite de Vitesse qui l'annulera.

Le jeu continue, chacun jouant à son tour en tirant la carte au-dessus de la pioche, jusqu'à ce qu'un joueur ait aligné exactement 1000 bornes devant lui. La manche est alors terminée.

Si personne n'atteint 1000 bornes, la manche se termine quand le jeu est bloqué. Le gagnant est alors celui qui a fait le plus de kilomètres.



Remarques :

1 - Après avoir joué, chaque joueur doit toujours se retrouver avec 6 cartes en main.

2 - Après une attaque (hors Limite de Vitesse), le joueur ne peut recommencer à avancer sans une carte Feu Vert.

COMMENT DISPOSER LES CARTES DEVANT SOI



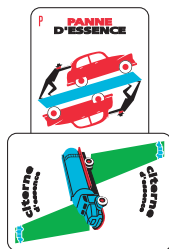
Pile de Vitesse



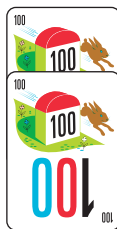
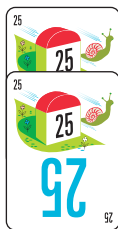
Pile de Bataille



Bottes exposées



Bottes Coup
Fourré



Cartes-étapes



COMPTER LES POINTS

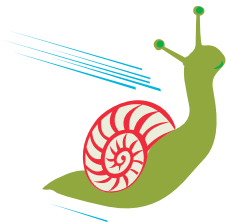


Au lieu de gagner des manches, une variante du jeu permet de jouer en comptant les points. Dans ce cas, le but du jeu est d'atteindre 5000 points cumulés en plusieurs manches.



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 1^{er} marque 1000 points car il a atteint 1000 km et vous qui en étiez à 475, vous marquez 475 points).
- Chaque 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).
- Le vainqueur marque 400 points par manche gagnée (même si le jeu se termine sans qu'aucun joueur n'ait atteint 1000 kilomètres).
- Si vous avez gagné sans carte-étape 200, vous obtenez un bonus de 200 points.
- Si un joueur n'a pu poser aucune carte-étape, tous les autres joueurs marquent 500 points.



EXPLICATION DE CHAQUE CARTE

1 • CARTES-ÉTAPES

Chaque carte-étape 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 étapes, il faut avoir un Feu Vert (ou une parade si vous possédez la Botte Prioritaire) sur la pile de Bataille. N'importe quelle carte-étape peut être jouée tant que vous n'êtes pas attaqué par une carte Limite de Vitesse.

Notes:

- 1 • Attention, vous ne pouvez pas déposer plus de 2 fois une carte 200 dans une même manche.
- 2 • Si vous êtes attaqué par un adversaire avec une carte Limite de Vitesse, vous ne pourrez poser que des cartes 25 et 50 avant d'avoir trouvé la parade Fin de Limite de Vitesse.
- 3 • Pour atteindre 1000 bornes, il faut poser exactement la somme de 1000. En conséquence, quand on atteint 950 bornes, les étapes 75, 100 et 200 deviennent inutiles.



2 • ATTAQUES ET PARADES

*Il y a 18 cartes attaques
et 38 cartes parades correspondantes.*

*Les attaques et les parades sont exposées devant chaque joueur sur
une pile nommée "pile de Bataille".*

*Les Limites de Vitesse et les Fins de Limite de Vitesse
sont exposées devant chaque joueur sur une pile nommée
"pile de Vitesse".*

Pour attaquer votre adversaire, vous devez placer votre carte d'attaque sur sa pile de Bataille. Il ne peut pas repartir sans avoir recouvert l'attaque par une parade puis par un Feu Vert. (Exemple: poser une carte Essence puis une carte Feu Vert sur une attaque Panne d'Essence permet de repartir). La carte Limite de Vitesse peut se cumuler avec chacune des 4 autres attaques.

Limite de Vitesse: cette carte se place sur la pile de Vitesse d'un adversaire. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes supérieures à 50 km tant qu'il n'aura pas recouvert cette attaque d'une Fin de Limite de Vitesse.



Limite de Vitesse



Fin de Limite de Vitesse

Feu Rouge (Stop): cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes tant qu'il n'aura pas recouvert cette attaque d'une carte Feu Vert.



Feu Rouge (Stop)



Feu Vert (Roulez)



Panne d'Essence: cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes tant qu'il n'aura pas recouvert la carte Panne d'Essence d'une carte Essence puis d'une carte Feu Vert.



Panne d'Essence



Essence

Crevé: cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes tant qu'il n'aura pas recouvert la carte Crevé d'une carte Roue de Secours puis d'une carte Feu Vert.



Crevé



Roue de Secours

Accident: cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes tant qu'il n'aura pas recouvert la carte Accident d'une carte Réparations puis d'une carte Feu Vert.



Accident



Réparations

3 • BOTTES

Ces cartes sont très importantes et très puissantes.
Lorsqu'un joueur a posé une Botte, il devient invincible sur certaines attaques...

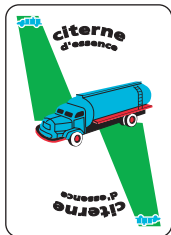
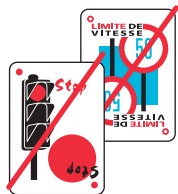
Une Botte peut être exposée à deux moments :

- Soit à votre tour (même si c'est votre toute première carte) ;
- Soit au moment précis où un adversaire vous attaque et si votre Botte correspond à l'attaque : c'est le **Coup-Fourré** !



Botte Véhicule Prioritaire : quand elle est posée, les adversaires ne peuvent plus attaquer ni avec une carte Feu Rouge ni avec une carte Limite de Vitesse. La Botte Véhicule Prioritaire posée dispense de Feu Vert par la suite. Grâce à cette Botte, le joueur concerné peut poser des étapes tant qu'il n'est pas attaqué par une attaque Panne d'Essence, Crevé ou Accident.

Remarque : si vous avez posé la Botte Véhicule Prioritaire, les autres joueurs posent leur attaque sur votre dernière carte parade car vous n'avez plus besoin de Feu Vert pour repartir après chaque attaque.



Botte Citerne d'Essence : quand elle est posée, les adversaires ne peuvent plus attaquer avec une carte Panne d'Essence.





Botte Increvable: quand elle est posée, les adversaires ne peuvent plus attaquer avec une carte Crevé.



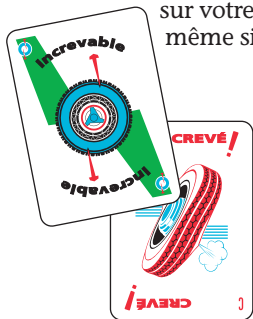
Botte As du Volant: quand elle est posée, les adversaires ne peuvent plus attaquer avec une carte Accident.



Note: Une Botte peut être exposée soit pendant son tour pour se défendre, soit en Coup-Fourré lors d'une attaque. Dans l'un et l'autre cas, il faut rejouer ensuite.

LE COUP-FOURRÉ

On fait un Coup-Fourré quand un adversaire place sur votre pile de Bataille l'attaque correspondante, même si ça n'est pas votre tour.



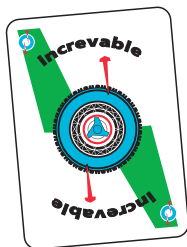
Exemple: un adversaire vous attaque avec une carte Crevé alors que vous avez justement la Botte Increvable dans la main... Il faut crier immédiatement **"Coup-Fourré!"** en déposant la carte devant soi.



Le Coup-Fourré donne 4 avantages. Il permet :

- 1 • De rejeter à la défausse l'attaque qui est de toute façon annulée.
- 2 • D'obtenir une nouvelle carte prise dans la pioche pour avoir de nouveau 6 cartes en main.
- 3 • De rejouer immédiatement, c'est-à-dire de prendre **encore** une carte dans la pioche et de jouer comme si c'était votre tour. C'est ensuite au tour du joueur à gauche, et ainsi de suite ; si des joueurs se trouvent placés entre vous et celui qui a attaqué, ils perdent leur tour.
- 4 • De marquer 300 points (en plus des 100 points de Botte) si vous jouez la variante à 5000 points (cf. p 8).

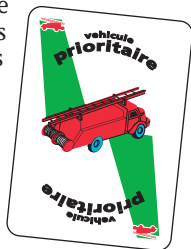
Note : pour se souvenir qu'on a fait un Coup-Fourré, on pose la carte Botte à l'horizontale.



CONSEILS

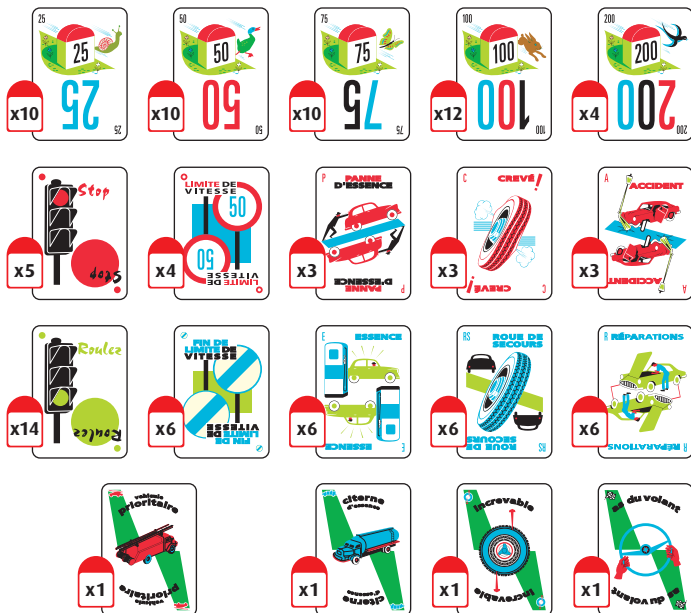
Il est en général préférable de conserver ses Bottes en vue du Coup-Fourré plutôt que de les poser simplement pour s'immuniser. En revanche, il peut être intéressant de poser dès que possible la Botte Véhicule Prioritaire: celle-ci vous met à l'abri de 2 types d'attaques: Feu Rouge et Limite de Vitesse et vous

permet de rejouer après chaque attaque sans poser de Feu Vert. Mais attention à ne pas garder trop longtemps les Bottes en vue d'un Coup-Fourré, elles n'apporteront aucun point si elles sont encore en main à la fin de la manche!



RÉPARTITION DES CARTES

Les 110 cartes du jeu se répartissent
comme suit :



Le chiffre situé à gauche de chaque carte indique la quantité de cette carte dans le jeu. 4 cartes mémo sont disponibles pour chaque joueur ou équipe pour se rappeler de chaque attaque, parade et botte correspondante. ▲





1000 BORNES

— Règle du Jeu —





Qui sera le 1^{er} à atteindre 1000 Bornes avec Flash Mac Queen ?

Es-tu prêt à affronter tes adversaires et à faire une course effrénée
avec Flash Mac Queen, Martin et Doc Hudson ?

Alors, à vos marques, prêt, partez !

Contenu du jeu : 110 cartes

Les différentes cartes du jeu se répartissent comme suit :



ATTQUES					
PARADES					
BOTTES					
ÉTAPES					

x2

Le chiffre situé à gauche de chaque carte indique la quantité de cette carte dans le jeu.

BUT DU JEU

***Tu es le gagnant si tu es le 1^{er} à atteindre 1000 km...
ou 1000 Bornes !***

NOMBRE DE JOUEURS

Le **1000 Bornes Cars** se joue à 2, 3, 4, 6 ou 8 joueurs.

- DE 2 À 4 JOUEURS, chacun joue individuellement.
- À 4 JOUEURS, vous pouvez décider de ne jouer qu'en 700 km.
- À 6 et à 8 JOUEURS, chaque équipe est composée de 2 joueurs qui jouent sur la même voiture.
- À 8 JOUEURS, vous pouvez décider de ne jouer qu'en 700 km.



EXPLICATION DE CHAQUE CARTE

1. ÉTAPES

Chaque carte représente une distance : 25, 50, 75, 100 ou 200 km selon la vitesse de la voiture. Une fois posées, ces cartes te permettent d'atteindre **1000 Bornes** en s'additionnant les unes aux autres.

Pour poser des étapes, tu dois avoir un **Drapeau Vert** pour démarrer la course, n'avoir aucune attaque sur ta pile de Bataille, ou bien posséder la **Botte Prioritaire** (c'est-à-dire la carte de Flash Mac Queen Champion !). N'importe quelle carte-étape peut être jouée tant que tu n'es pas attaqué par une carte Limite de Vitesse.



- 1 - Attention, tu ne peux pas déposer plus de 2 fois une carte 200.
- 2 - Si tu es attaqué par un adversaire avec une carte Limite de Vitesse, tu ne pourras pas poser de cartes étapes 75, 100 et 200 avant d'avoir trouvé la parade **Fin de Limite de Vitesse**.
- 3 - Pour atteindre 1000km, il faut poser exactement la somme de 1000. Par exemple, si tu atteins 950 bornes, les étapes 75, 100 et 200 deviennent inutiles et tu peux les défausser.



2. ATTAQUES ET PARADES

Il y a 18 attaques et 38 parades correspondantes.

Les attaques et les parades sont placées dans une pile nommée “pile de Bataille”.

Les Limites de Vitesse et les Fins de Limite sont placées dans une pile nommée “pile de Vitesse”.

Pour attaquer ton adversaire, tu dois placer la carte d'attaque dans son jeu. Il ne peut pas repartir sans avoir recouvert l'attaque par une parade puis par un Drapeau Vert. (Exemple : poser une carte Flo (= carte Essence) puis une carte Drapeau Vert sur une attaque Panne d'Essence permet de repartir). La carte Limite de Vitesse peut se cumuler avec chacune des 4 autres attaques.

Limite de Vitesse : cette carte se place sur la pile de Vitesse d'un adversaire. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes supérieures à 50 km tant qu'il n'aura pas recouvert cette attaque d'une Fin de limite puis d'une carte Drapeau Vert.



Limite de Vitesse : Attention, le Shérif te surveille, tu ne peux pas dépasser 50 km/h.



Fin de Limite de Vitesse : Tu peux repartir à toute allure avec les Champions !



BOTTE

Carte Prioritaire Flash Mac Queen : Grâce à Flash Mac Queen, tu ne peux te faire attaquer ni avec la Limite de Vitesse ni avec le Drapeau Rouge pendant toute la manche ! Et en plus, tu n'as plus besoin du Drapeau Vert pour repartir avec avoir posé une parade !

Drapeau Rouge : cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes étapes. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes tant qu'il ne recouvrira pas la carte Drapeau Rouge d'une carte Drapeau Vert.



Drapeau Rouge : tu dois t'arrêter.



Drapeau vert : Le drapeau est vert, tu peux repartir !



BOTTE

Carte Prioritaire Flash Mac Queen : Grâce à Flash Mac Queen, tu ne peux te faire attaquer ni avec la Limite de Vitesse ni avec le Drapeau Rouge pendant toute la manche ! Et en plus, tu n'as plus besoin du Drapeau Vert pour repartir avec avoir posé une parade !

Panne d'Essence : cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes étapes. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes tant qu'il n'aura pas recouvert la carte Panne d'Essence d'une carte Essence puis d'une carte Drapeau Vert.



Panne d'Essence :
tu ne peux plus avancer,
il n'y a plus d'essence.



Essence :
Flo tient une station
d'essence : tu peux remplir
ton réservoir et repartir !



Citerne d'Essence :
Grâce à Fillmore et à son essence
bio, tu es invulnérable :
personne ne peut plus t'attaquer
avec une carte Panne d'Essence
pendant toute la manche.

BOTTE

Crevaision : cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes étapes. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes tant qu'il n'aura pas recouvert la carte Crevaision d'une carte Roue de Secours puis d'une carte Drapeau Vert.



Crevaision :
Flash Mac Queen a crevé
ses pneus dans les cactus !
Tu dois t'arrêter.



Roue de Secours :
Guido a réparé les roues,
tu peux repartir !



Increvable :
Grâce à Luigi et à son magasin
de pneus, tu auras toujours
des pneus à disposition,
personne ne peut t'attaquer
avec la carte Crevaision.

BOTTE

Accident : se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes étapes. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes tant qu'il n'aura pas recouvert la carte Accident d'une carte Réparations puis d'une carte Drapeau Vert.



Accident :
Aïe aïe aïe, Flash Mac Queen
est allé trop vite dans les virages
et il dérape ! Impossible de
redémarrer sans Martin !



Réparation :
Martin t'emmène en
réparation.
Tu peux repartir !



As du Volant :
Qui est le plus grand Champion
de tous les temps ?
C'est Doc Hudson bien sûr !
Grâce à cette carte, personne ne
peut plus t'attaquer avec une carte
Accident de toute la manche !

BOTTE

3. BOTTES

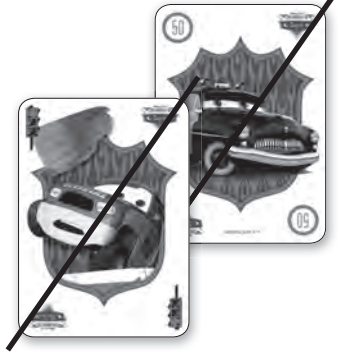
Ces cartes sont très importantes et très puissantes. Tu deviens invincible sur certaines attaques pendant toute la manche.

Tu peux exposer une Botte à deux moments :

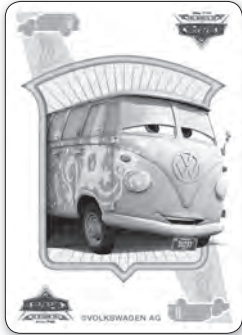
- Soit à ton tour (même si c'est ta toute première carte) ;
- Soit au moment précis où un adversaire t'attaque et si ta Botte correspond à l'attaque : c'est le Coup-fourré.



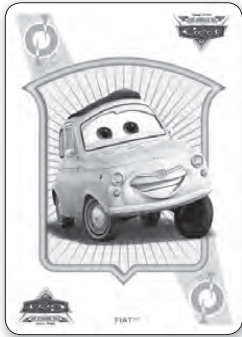
Botte Véhicule Prioritaire : si tu la poses, tes adversaires ne peuvent plus t'attaquer avec une carte Drapeau Rouge ni avec une carte Limite de Vitesse.



Si, au moment où tu poses ta Botte Véhicule Prioritaire, il y a déjà un Drapeau Rouge sur ta pile de Bataille ou une Limite de Vitesse sur ta pile de Vitesse, cette ou ces cartes-attaques sont rejetées dans la défausse car elles sont annulées par la Botte Prioritaire. La Botte Prioritaire posée dispense de Drapeau Vert par la suite. Tu pourras donc aligner des étapes tant qu'on ne t'attaquera pas avec une attaque telle que Panne d'Essence, Crevaïson ou Accident.



Botte Citerne (d'essence) : si tu la poses, tes adversaires ne peuvent plus t'attaquer avec une carte Panne d'Essence.



Botte Increvable : si tu la poses, tes adversaires ne peuvent plus t'attaquer avec une carte Crevaïson.



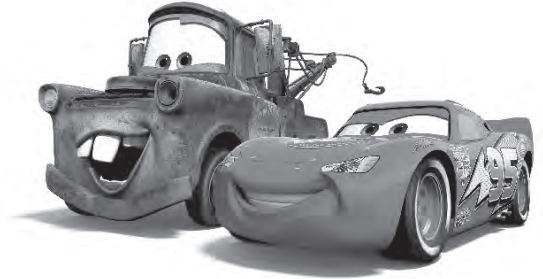


Botte As du volant : si tu la poses, tes adversaires ne peuvent plus t'attaquer avec une carte Accident.

Note : tu peux exposer une Botte soit pendant ton tour pour te défendre, soit en Coup-fourré lors d'une attaque. Dans l'un et l'autre cas, tu dois rejouer ensuite.



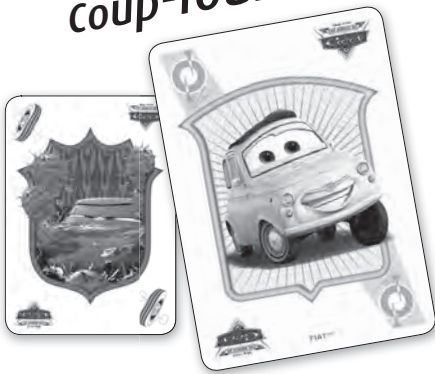
LE COUP-FOURRÉ



Tu fais un Coup-fourré quand tu sors une Botte alors qu'un adversaire t'a attaqué avec l'attaque correspondante, même si ce n'est pas à toi de jouer.

Exemple : un adversaire t'attaque avec une carte Crevaison alors que tu as justement la Botte Increvable dans la main... Il faut crier immédiatement "Coup-fourré !" en déposant la carte devant toi.

coup-fourré !



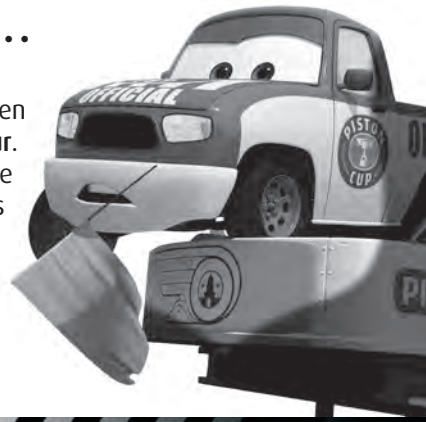
Le Coup-fourré te donne 4 avantages, il permet :

1. De rejeter à la défausse l'attaque qui est de toute façon annulée.
2. D'obtenir une nouvelle carte prise dans la pioche pour avoir de nouveau 6 cartes en main.
3. De rejouer immédiatement, c'est-à-dire de prendre encore une carte dans la pioche et de jouer comme si c'était ton tour. C'est ensuite au tour du joueur à ta gauche, et ainsi de suite ; si des joueurs se trouvent placés entre toi et celui qui t'a attaqué, ils perdent leur tour.
4. De marquer 300 points (en plus des 100 points de Botte) si tu comptes les points. (cf. page 11).

Note : pour bien te souvenir qu'il y a eu un Coup-fourré, tu peux le poser différemment devant toi, perpendiculairement aux autres cartes par exemple.

DEMARRONS...

Désigne celui qui va distribuer les cartes. Après avoir bien mélangé les cartes, **distribue 6 cartes à chaque joueur**. Chaque joueur ou équipe prend une carte memo : elle l'aidera tout au long de la partie. On place le reste des cartes faces cachées dans la partie arrière de Flash Mac Queen au milieu des joueurs pour former la pioche. **Chaque joueur regarde ses propres cartes en main mais ne doit pas les montrer aux autres joueurs.**



JOUONS !

Le 1000 Bornes Cars se joue chacun pour soi. Chaque joueur expose son jeu devant lui au fur et à mesure.

Le 1^{er} joueur pioche la carte du dessus et l'ajoute aux 6 cartes qu'il a déjà en main. Il se trouve donc momentanément en possession de 7 cartes.

Il a ensuite 4 possibilités :

1. S'il a un Drapeau Vert, il peut démarrer sa course ! Il pose alors la carte devant lui et commence ainsi sa course.
2. S'il a une Botte, il peut la déposer sur la table. (Le fait de poser une Botte lui donne le droit de rejouer. Il tire donc une autre carte dans la pioche et a ces 4 possibilités à nouveau).
3. S'il a une Limite de Vitesse, il peut la placer devant un adversaire, **bien que celui-ci n'ait pas commencé à jouer.**
4. S'il n'a aucune de ces cartes, il doit jeter l'une de ses cartes dans la défausse.

Remarque : après avoir joué, chaque joueur doit toujours se retrouver avec 6 cartes en main.

Puis c'est au joueur suivant :

aux différentes façons de jouer indiquées ci-dessus s'ajoutent pour lui 2 autres possibilités :

- Si le premier joueur a posé un Drapeau Vert, il peut l'attaquer, non seulement par une carte Limite de Vitesse (= Doc Hudson), mais par n'importe quelle autre carte d'attaque.





- Si le premier joueur l'a attaqué d'une Limite de Vitesse, il peut recouvrir cette carte d'une Fin de limite de Vitesse (= Les 3 champions), qui l'annulera. Ce 2^{ème} joueur devra tout de même poser un Drapeau Vert pour démarrer.

On continue, chacun jouant à son tour et piochant la carte au-dessus de la Pioche, jusqu'à ce qu'un joueur ait aligné exactement **1000 bornes** devant lui. La manche est alors terminée.

Si personne n'a atteint ce nombre exact,
la manche se termine lorsque toutes les cartes étapes
ont été posées. Le gagnant est celui qui possède le plus
grand nombre de bornes.



CONSEILS

Voici quelques conseils qui pourront t'être utiles :

Début de la partie

Au début du jeu, il vaut mieux poser un Drapeau Vert sur ta pile de Bataille plutôt que d'attaquer un adversaire. Lorsque le départ est difficile parce que tu n'as pas de Drapeau Vert, il vaut mieux poser une ou plusieurs Bottes, si tu en possèdes, afin d'augmenter tes chances d'obtenir le Drapeau Vert désiré.



Utilisation des Bottes

Il est en général préférable de conserver ses Bottes en vue du Coup-fourré plutôt que de les poser simplement pour s'immuniser. En revanche, il peut être intéressant de poser dès que possible la Botte Prioritaire : celle-ci te met à l'abri de 4 attaques et te permet de reprendre la route sans Drapeau Vert. Attention à ne pas garder trop longtemps les Bottes en vue d'un Coup-fourré : si tu joues en comptant les points, elles ne t'apporteront aucun point si elles sont encore en main à la fin de la manche.

JOUER AVEC DES POINTS

Tu peux jouer en plusieurs manches en comptant les points à la fin de chaque manche.

Dans ce cas, le but du jeu est d'atteindre 5000 points.

Voici comment compter les points :

- Chacun marque autant de points que de kilomètres posés. (Par exemple, si tu n'as pas gagné la manche, le 1^{er} marque 1000 points car il a atteint 1000 km et toi qui en étais à 475, tu marques 475 points).
- Chaque Botte posée rapporte 100 points (attention, s'il te reste des Bottes dans ton jeu, cela ne te rapporte rien).
- Chaque Coup-fourré rapporte 300 points en plus de la Botte (soit 400 points en tout).
- Le vainqueur marque 400 points en plus.
- Si tu as gagné sans étape 200, tu as un bonus de 200 points.
- Si un joueur n'a pu poser aucune étape, tous les autres joueurs marquent 500 points.



Alors, à toi de jouer !



Toute l'équipe de Dujardin te souhaite d'excellentes parties !

Édition française - Marque et modèle déposés.

Illustrations 1000 Bornes : J. le Callenec

Dessins Cars : © Disney/Pixar

DUJARDIN, 1051 bd de l'Industrie

33260 LA TESTE DE BUCH

Siren 320 660 970 000 23

© Disney/Pixar. www.cars-movie.com.

© 2009 Dujardin. Tous droits réservés.

Disney/Pixar elements ©Disney/Pixar, not including underlying vehicles owned by third parties; Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation; Hudson Hornet is a trademark of DaimlerChrysler Corporation; Volkswagen trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner Volkswagen AG; H-1 Hummer is a trademark of General Motors; Model T is a registered trademark of Ford Motor Company; Fiat is a trademark of Fiat S.p.A.; Mack is a registered trademark of Mack Trucks, Inc.; Mazda Miata is a registered trademark of Mazda Motor Corporation; Kenworth is a trademark of Paccar, Inc.; Chevrolet is a trademark of General Motors; Peterbilt is a trademark of Paccar, Inc.; Porsche is a trademark of Porsche; Jeep® and the Jeep® grille design are registered trademarks of DaimlerChrysler Corporation; Mercury is a registered trademark of Ford Motor Company; Plymouth Superbird is a trademark of Daimler Chrysler Corporation; Cadillac Coupe DeVille is a trademark of General Motors; Ferrari elements are trademarks of Ferrari S.p.A.; Sarge's rank insignia design used with the approval of the U.S. Army; Fairlane is a trademark of Ford Motor Company or Fairlane™; Petty marks used by permission of Petty Marketing LLC.

TINTIN

MILLE BORNES®

Règles du jeu





Êtes-vous prêt pour une course effrénée
à bord des différentes voitures de l'univers de Tintin ?
C'est parti, tonnerre de Brest !

CONTENU DU JEU

Les cartes du jeu se répartissent comme suit :

ATTQUES	5		4		3		3		3	
	14		6		6		6		6	
	1		1		1		1		1	
ETAPES	10	25 	10	50 	10	75 	12	100 	4	200

Le chiffre situé à gauche de chaque carte indique la quantité de cette carte dans le jeu.



CARTES MÉMO

4 cartes mémo présentes dans le jeu récapitulent toutes les **Attaques**, **Parades** et **Bottes**.
Gardez-en une près de vous lorsque vous jouez.

BUT DU JEU

Vous êtes le gagnant si vous êtes le 1^{er} à atteindre
1000 km... ou **1000 Bornes!**

NOMBRE DE JOUEURS

Le **Mille Bornes® TINTIN** se joue à 2, 3, 4, 6, ou 8 joueurs.

- ★ **De 2 à 4 joueurs**, chacun joue individuellement.
- ★ **À 4 joueurs**, vous pouvez décider de ne jouer qu'en 700 km.
Dans ce cas, le premier à avoir parcouru 700 km remporte la partie.
- ★ **À 6 et 8 joueurs**, chaque équipe est composée de 2 joueurs
qui jouent sur la même voiture.
- ★ **À 8 joueurs**, vous pouvez décider de ne jouer qu'en 700 km.
Dans ce cas, la première équipe à avoir parcouru 700 km
remporte la partie.

DISPOSITION DES CARTES



Pile de Vitesse



Pile de Bataille



Bottes



Cartes-étapes

EXPLICATION DE CHAQUE CARTE :

1. ÉTAPES

Chaque carte représente une distance : 25, 50, 75, 100 ou 200 km selon la vitesse des voitures. Une fois posées, ces cartes vous permettent d'atteindre **1000 Bornes** en s'additionnant les unes aux autres.

Pour poser des étapes, vous devez avoir un **Feu Vert** pour démarrer la course, n'avoir aucune attaque sur votre pile de Bataille, ou bien posséder la **Botte Prioritaire**.

N'importe quelle carte-étape peut être jouée tant que vous n'êtes pas limité par une carte **Limite de Vitesse**.



Note :

1. Attention, vous ne pouvez pas déposer plus de 2 fois une carte 200.
2. Si vous êtes attaqué par un adversaire avec une carte **Limite de Vitesse**, vous ne pourrez pas poser de cartes-étapes 75, 100 et 200 avant d'avoir trouvé la parade **Fin de Limite de Vitesse**.
3. Pour atteindre 1000 km, il faut poser **exactement** la somme de 1000. Par exemple, si vous atteignez 950 bornes, les étapes 75, 100 et 200 deviennent inutiles.



2. ATTAQUES ET PARADES

Il y a 5 attaques (**Limite de Vitesse**, **Feu Rouge**, **Panne d'Essence**, **Crevaillon** et **Accident**) et leur parade correspondante.

Les attaques et les parades sont placées dans une pile nommée « pile de Bataille ». Les **Limites de Vitesse** et les **Fins de Limite** sont placées dans une pile nommée « pile de Vitesse ».

Pour attaquer votre adversaire, vous devez placer la carte d'attaque dans son jeu. Il ne peut pas repartir sans avoir recouvert l'attaque par une parade puis par un **Feu Vert**. (Exemple : poser une carte **Roue de Secours** puis une carte **Feu Vert** sur une attaque **Crevaillon** permet de repartir). La carte **Limite de Vitesse** peut se cumuler avec chacune des 4 autres attaques.

Limite de Vitesse : cette carte se place sur la pile de Vitesse d'un adversaire. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes supérieures à 50 km tant qu'il n'aura pas recouvert cette attaque d'une Fin de limite.



Limite de Vitesse

*Mille millions
de mille sabords,
un gendarme !*
Vous ne pouvez
pas dépasser
50 km/h.



Fin de Limite de Vitesse

Vous pouvez
repartir à
toute allure
sans vous soucier
du gendarme !

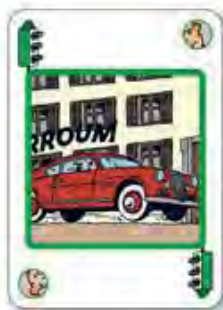


BOTTE : carte Véhicule Prioritaire : vous ne pouvez vous faire attaquer ni avec la **Limite de Vitesse** ni avec le **Feu Rouge** pendant toute la manche ! Et en plus, vous n'avez plus besoin du **Feu Vert** pour repartir après avoir posé une parade !

Feu Rouge : cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes-étapes. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes tant qu'il ne recouvrira pas la carte **Feu Rouge** d'une carte **Feu Vert**.



Feu Rouge
Moule à gaufres !
Le gendarme
vous arrête et
vous empêche
d'avancer !



Feu Vert
Vous repartez !



BOTTE : carte Véhicule Prioritaire : vous ne pouvez vous faire attaquer ni avec la **Limite de Vitesse** ni avec le **Feu Rouge** pendant toute la manche ! Et en plus, vous n'avez plus besoin du **Feu Vert** pour repartir après avoir posé une parade !

Si, au moment où vous posez votre **Botte Véhicule Prioritaire**, il y a déjà un **Feu Rouge** sur votre pile de Bataille ou une **Limite de Vitesse** sur votre pile de Vitesse, cette ou ces cartes-attaques sont rejetées dans la défausse car elles sont annulées par la **Botte Prioritaire**.



Panne d'Essence : cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes-étapes. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes tant qu'il n'aura pas recouvert la carte **Panne d'Essence** d'une carte **Essence** puis d'une carte **Feu Vert**.



Panne d'Essence
Bachi-bouzouk!
Vous êtes tombé
en panne
avec Dupont!



Essence
Dupont et Dupont
se rattrapent
et trouvent une
station-service
pour remplir
le réservoir!



BOTTE: Citerne d'Essence : la citerne vous rend invulnérable : personne ne peut plus vous attaquer avec une carte **Panne d'Essence** pendant toute la manche.



Crevaïson : cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes-étapes. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes tant qu'il n'aura pas recouvert la carte **Crevaïson** d'une carte **Roue de Secours** puis d'une carte **Feu Vert**.



Crevaïson

*Bougre d'extrait
de cornichon !*

Votre roue arrière
est crevée ! Vous
devez vous arrêter
immédiatement.



Roue de Secours

Vous remplacez
la roue crevée
par une roue
de secours.



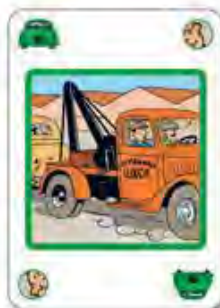
BOTTE : Increvable : en tout temps, vous évitez les obstacles
et votre roue ne crève jamais : personne ne peut vous attaquer
avec la carte *Crevaïson* de toute la manche.



Accident : cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes-étapes. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes tant qu'il n'aura pas recouvert la carte **Accident** d'une carte **Réparations** puis d'une carte **Feu Vert**.



Accident
*Quel cow-boy
de la route !*
C'est l'accident :
vous devez
vous arrêter.



Réparations
L'équipe de
dépannage Luxor
vient vous secourir.
Vous pouvez
repartir !



BOTTE : As du Volant : à bord de sa Jeep, Tournesol se faufile comme un vrai pilote !
Grâce à cette carte, personne ne peut plus vous attaquer avec une carte **Accident** de toute la manche !

3. BOTTES

Ces cartes sont très importantes et très puissantes.

Elles vous rendent invincible sur certaines attaques pendant toute la manche. Vous pouvez exposer une Botte à deux moments :

- ★ Soit à votre tour (même si c'est votre toute première carte) ;
- ★ Soit au moment précis où un adversaire vous attaque et si votre Botte correspond à l'attaque : **c'est le Coup-fourré**.

Dans tous les cas, vous devez rejouer ensuite.

LE COUP-FOURRÉ

Vous faites un Coup-fourré quand vous sortez une Botte alors qu'un adversaire vous a attaqué avec l'attaque correspondante, **même si ce n'est pas à vous de jouer.**

Exemple: un adversaire vous attaque avec une carte **Panne d'Essence** alors que vous avez justement la Botte **Citerne d'Essence** dans la main... Il faut crier immédiatement « **Coup-fourré!** » en déposant la carte devant vous.



COUP-FOURRÉ!

Le Coup-fourré vous donne 4 avantages; il permet :

1. De rejeter à la défausse l'attaque qui est de toute façon annulée.
2. D'obtenir une nouvelle carte prise dans la pioche pour avoir de nouveau 6 cartes en main.
3. De rejouer immédiatement, c'est-à-dire de prendre encore une carte dans la pioche et de jouer comme si c'était votre tour. C'est ensuite au tour du joueur à votre gauche, et ainsi de suite ; si des joueurs se trouvent placés entre vous et celui qui vous a attaqué, ils perdent leur tour.
4. De marquer 300 points (en plus des 100 points de Botte) si vous comptez les points (cf. page 13).

Note: pour bien vous souvenir qu'il y a eu un Coup-fourré, vous pouvez le poser différemment devant vous, perpendiculairement aux autres cartes par exemple.

DÉMARRONS...

Désignez celui qui va distribuer les cartes. Après avoir bien mélangé les cartes, **distribuez 6 cartes à chaque joueur**. Chaque joueur ou équipe prend une carte mémo : elle l'aidera tout au long de la partie. On place le reste des cartes faces cachées dans le sabot au milieu des joueurs pour former la pioche. **Chaque joueur regarde ses propres cartes en main mais ne doit pas les montrer aux autres joueurs.**

JOUONS !

Le **MILLE BORNES® TINTIN** se joue chacun pour soi. Chaque joueur expose son jeu devant lui au fur et à mesure.

Le joueur placé à la gauche du donneur joue le premier. Il prend dans le sabot (côté échancré) la carte du dessus et, sans la laisser voir, l'ajoute aux six cartes qu'il a déjà en main. Il se trouve donc momentanément en possession de 7 cartes.

Le joueur qui commence a 4 possibilités :

1. S'il a un **Feu Vert**, il peut démarrer sa course ! Il pose alors la carte devant lui et commence ainsi sa course.
2. S'il a une Botte, il peut la déposer sur la table. (Le fait de poser une Botte lui donne le droit de rejouer. Il tire donc une autre carte dans la pioche et a ces 4 possibilités à nouveau.)
3. S'il a une **Limite de Vitesse**, il peut la placer devant un adversaire, **bien que celui-ci n'ait pas commencé à jouer.**
4. S'il n'a aucune de ces cartes, il doit jeter l'une de ses cartes dans la défausse.

Remarque : après avoir joué, chaque joueur doit toujours se retrouver avec 6 cartes en main.

Puis c'est au joueur suivant : aux différentes façons de jouer indiquées ci-dessus s'ajoutent pour lui **2 autres possibilités** :

- ★ Si le premier joueur a posé un **Feu Vert**, il peut l'attaquer, non seulement

par une carte **Limite de Vitesse**, mais par n'importe quelle autre carte d'attaque.

- ★ Si le premier joueur l'a attaqué d'une **Limite de Vitesse**, il peut recouvrir cette carte d'une **Fin de Limite de Vitesse**, qui l'annulera.

On continue, chacun jouant à son tour et piochant la carte au-dessus de la pioche, jusqu'à ce qu'un joueur ait aligné exactement **1000 Bornes** devant lui. La manche est alors terminée.

Si personne n'a atteint ce nombre exact, la manche se termine lorsque toutes les cartes-étapes ont été posées. Le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de bornes.

JOUER AVEC DES POINTS

Vous pouvez jouer en plusieurs manches en comptant les points à la fin de chaque manche.

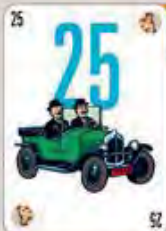
Dans ce cas, le but du jeu est d'atteindre **5000 points**.

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 1^{er} marque 1000 points car il a atteint 1000 km et vous qui en étiez à 475, vous marquez 475 points.)
- ★ Chaque Botte posée rapporte 100 points (attention, s'il vous 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).
- ★ Le vainqueur marque 400 points en plus.
- ★ Si vous avez gagné sans étape 200, vous avez un bonus de 200 points.
- ★ Si un joueur n'a pu poser aucune étape, tous les autres joueurs marquent 500 points.

**Assez parlé, il est temps de jouer,
Tonnerre de Brest!**





DE QUEL ALBUM CES VOITURES VIENNENT-ELLES ?



01 11 D3



02 15 B1



08 45 C3



17 13 A1

14 01 C1



14 19 A1



17 12 A1



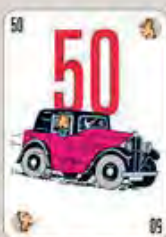
07 39 A4



12 46 B1



14 36 C3



04 27 C3



03 58 A2



15 41 C2



12 29 D2



07 49 B3

05 38 C1



17 27 A1



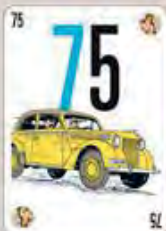
17 45 B2



06 06 C4



22 54 A1



14 11 C4



07 28 A1



05 14 C1



16 59 B3

07 14 B



14 55 B1



07 40 D2



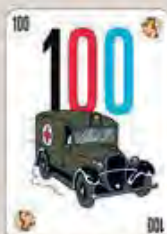
14 56 A2



03 43 D1



10 56 A1



02 04 D1



06 30 A3



12 22 B2



17 26 D3



06 07 B3



03 50 A1



07 31 D2



02 11 B1



06 21 B2



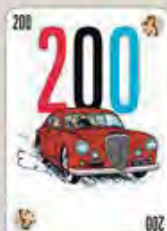
15 04 A2



17 20 B4



17 21 C3



17 39 A1



17 57 C3



12 59 A2



02 16 A3

EXPLICATION DES LÉGENDES

N° DES ALBUMS

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| 01 Tintin au Congo | 12 Les 7 boules de cristal |
| 02 Tintin en Amérique | 13 Le Temple du Soleil |
| 03 Les Cigares du Pharaon | 14 Tintin au pays de l'or noir |
| 04 Le Lotus bleu | 15 Objectif Lune |
| 05 L'Oreille cassée | 16 On a marché sur la Lune |
| 06 L'Île Noire | 17 L'Affaire Tournesol |
| 07 Le Sceptre d'Ottokar | 18 Coke en stock |
| 08 Le Crabe aux pincées d'or | 19 Tintin au Tibet |
| 09 L'Étoile mystérieuse | 20 Les Bijoux de la Castafiore |
| 10 Le Secret de la licorne | 21 Vol 714 pour Sydney |
| 11 Le Trésor de Rackham le Rouge | 22 Tintin et les Picaros |



Les équipes de Moulinsart et de Dujardin
vous souhaitent d'excellentes parties !



© 2011 Dujardin. Tous droits réservés. © HERGÉ-MOULINSART 2011
DUJARDIN SAS - Z.A. du Pot au Pin - Entrepôt A.4 - 33610 Cestas - France
www.jeuxdujardin.fr - www.tintin.com
Siret 320 660 970 00049 - SAV : savdujardin@t1.fr