

GIREAUD Noémie  
22205610

## ILU3 POO Résultat d'un jeu de MilleBorne

Joueurs : Attaquant , Pressé et Experimenté

Attaquant:[Borne 25 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 100 km, Fin de limitation de vitesse, Accident, Debut de limitation de vitesse]

Presse:[FeuVert, Reparation, Crevaision, FeuVert, Reparation, Borne 50 km]

Experimente:[FeuVert, Borne 50 km, Borne 100 km, Borne 50 km, FeuVert, Borne 100 km]

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 75 km

sa main : [Borne 25 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 100 km, Fin de limitation de vitesse, Accident, Debut de limitation de vitesse, Borne 75 km]

ses coups : [Accident/Presse, Accident/Experimente, Debut de limitation de vitesse/Presse, Debut de limitation de vitesse/Experimente, Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Borne 100 km/Attaquant, Borne 75 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant joue la carte : Accident sur la cible Presse

Le joueur Presse prend la carte FeuRouge

sa main : [FeuVert, Reparation, Crevaision, FeuVert, Reparation, Borne 50 km, FeuRouge]

ses coups : [Borne 50 km/Presse, FeuRouge/Experimente, Reparation/Presse, FeuRouge/Attaquant, Crevaision/Experimente, FeuVert/Presse, Crevaision/Attaquant]

le joueur Presse joue la carte : FeuRouge sur la cible Experimente

Le joueur Experimente prend la carte Fin de limitation de vitesse

sa main : [FeuVert, Borne 50 km, Borne 100 km, Borne 50 km, FeuVert, Borne 100 km, Fin de limitation de vitesse]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 100 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, FeuVert/Experimente]

ajout de la parade FeuVert

le joueur Experimente met dans son jeu la carte FeuVert

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 25 km

sa main : [Borne 25 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 100 km, Fin de limitation de vitesse, Debut de limitation de vitesse, Borne 75 km, Borne 25 km]

ses coups : [Debut de limitation de vitesse/Presse, Debut de limitation de vitesse/Experimente, Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Borne 100 km/Attaquant, Borne 75 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant joue la carte : Debut de limitation de vitesse sur la cible Presse

Le joueur Presse prend la carte Reparation

sa main : [FeuVert, Reparation, Crevaision, FeuVert, Reparation, Borne 50 km, Reparation]

ses coups : [Borne 50 km/Presse, Reparation/Presse, Crevaision/Experimente, FeuVert/Presse, Crevaision/Attaquant]

ajout de la parade Reparation

le joueur Presse met dans son jeu la carte Reparation

Le joueur Experimente prend la carte FeuVert

sa main : [Borne 50 km, Borne 100 km, Borne 50 km, FeuVert, Borne 100 km, Fin de limitation de vitesse, FeuVert]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 100 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, FeuVert/Experimente]

le joueur Experimente met dans son jeu la carte Borne 100 km

Le joueur Attaquant prend la carte Reparation

sa main : [Borne 25 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 100 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 75 km, Borne 25 km, Reparation]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 100 km/Attaquant, Borne 75 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant met dans son jeu la carte Borne 100 km

Le joueur Presse prend la carte Roue de secours

sa main : [FeuVert, Crevaision, FeuVert, Reparation, Borne 50 km, Reparation, Roue de secours]

ses coups : [Borne 50 km/Presse, Reparation/Presse, Crevaision/Experimente, FeuVert/Presse, Crevaision/Attaquant, Roue de secours/Presse]

le joueur Presse met dans son jeu la carte Borne 50 km

Le joueur Experimente prend la carte FeuRouge

sa main : [Borne 50 km, Borne 50 km, FeuVert, Borne 100 km, Fin de limitation de vitesse, FeuVert, FeuRouge]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 100 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, FeuVert/Experimente, FeuRouge/Attaquant, FeuRouge/Presse]

le joueur Experimente met dans son jeu la carte Borne 100 km

Le joueur Attaquant prend la carte FeuVert

sa main : [Borne 25 km, Fin de limitation de vitesse, Fin de limitation de vitesse, Borne 75 km, Borne 25 km, Reparation, FeuVert]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, FeuVert/Attaquant, Borne 75 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant met dans son jeu la carte Borne 75 km

Le joueur Presse prend la carte Borne 50 km

sa main : [FeuVert, Crevaision, FeuVert, Reparation, Reparation, Roue de secours, Borne 50 km]

ses coups : [Borne 50 km/Presse, Reparation/Presse, Crevaision/Experimente, FeuVert/Presse, Crevaision/Attaquant, Roue de secours/Presse]

le joueur Presse met dans son jeu la carte Borne 50 km

Le joueur Experimente prend la carte Borne 50 km

sa main : [Borne 50 km, Borne 50 km, FeuVert, Fin de limitation de vitesse, FeuVert, FeuRouge, Borne 50 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 50 km/Experimente, FeuVert/Experimente, FeuRouge/Attaquant, FeuRouge/Presse]

le joueur Experimente met dans son jeu la carte Borne 50 km

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 50 km

sa main : [Borne 25 km, Fin de limitation de vitesse, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Reparation, FeuVert, Borne 50 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, FeuVert/Attaquant, Borne 50 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant met dans son jeu la carte Borne 50 km

Le joueur Presse prend la carte Panne d'essence

sa main : [FeuVert, Crevaision, FeuVert, Reparation, Reparation, Roue de secours, Panne d'essence]

ses coups : [Reparation/Presse, Panne d'essence/Experimente, Crevaision/Experimente, Panne d'essence/Attaquant, FeuVert/Presse, Crevaision/Attaquant, Roue de secours/Presse]

le joueur Presse joue la carte : Panne d'essence sur la cible Experimente

Le joueur Experimente prend la carte Borne 25 km

sa main : [Borne 50 km, FeuVert, Fin de limitation de vitesse, FeuVert, FeuRouge, Borne 50 km, Borne 25 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Borne 25 km/Experimente, FeuVert/Experimente, FeuRouge/Attaquant, FeuRouge/Presse]

le joueur Experimente joue la carte : FeuRouge sur la cible Attaquant

Le joueur Attaquant prend la carte As du volant

sa main : [Borne 25 km, Fin de limitation de vitesse, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Reparation, FeuVert, As du volant]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, FeuVert/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant, As du volant/Attaquant]

ajout de la parade FeuVert

le joueur Attaquant met dans son jeu la carte FeuVert

Le joueur Presse prend la carte FeuVert

sa main : [FeuVert, Crevaision, FeuVert, Reparation, Reparation, Roue de secours, FeuVert]

ses coups : [Reparation/Presse, Crevaision/Experimente, FeuVert/Presse, Crevaision/Attaquant, Roue de secours/Presse]

le joueur Presse joue la carte : Crevaision sur la cible Attaquant

Le joueur Experimente prend la carte Panne d'essence

sa main : [Borne 50 km, FeuVert, Fin de limitation de vitesse, FeuVert, Borne 50 km, Borne 25 km, Panne d'essence]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Borne 25 km/Experimente, FeuVert/Experimente, Panne d'essence/Attaquant, Panne d'essence/Presse]

le joueur Experimente joue la carte : Panne d'essence sur la cible Presse

Le joueur Attaquant prend la carte Fin de limitation de vitesse

sa main : [Borne 25 km, Fin de limitation de vitesse, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Reparation, As du volant, Fin de limitation de vitesse]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant, As du volant/Attaquant]

le joueur Attaquant met dans son jeu la carte As du volant

Le joueur Presse prend la carte Essence

sa main : [FeuVert, FeuVert, Reparation, Reparation, Roue de secours, FeuVert, Essence]

ses coups : [Reparation/Presse, FeuVert/Presse, Essence/Presse, Roue de secours/Presse]

ajout de la parade Essence

le joueur Presse met dans son jeu la carte Essence

Le joueur Experimente prend la carte Accident

sa main : [Borne 50 km, FeuVert, Fin de limitation de vitesse, FeuVert, Borne 50 km, Borne 25 km, Accident]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Borne 25 km/Experimente, FeuVert/Experimente, Accident/Attaquant, Accident/Presse]

le joueur Experimente joue la carte : Accident sur la cible Presse

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 100 km

sa main : [Borne 25 km, Fin de limitation de vitesse, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 100 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 100 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant repose la carte : Borne 100 km dans le sabot

Le joueur Presse prend la carte FeuRouge

sa main : [FeuVert, FeuVert, Reparation, Reparation, Roue de secours, FeuVert, FeuRouge]

ses coups : [FeuRouge/Experimente, Reparation/Presse, FeuRouge/Attaquant, FeuVert/Presse, Roue de secours/Presse]

ajout de la parade Reparation

le joueur Presse met dans son jeu la carte Reparation

Le joueur Experimente prend la carte Borne 25 km

sa main : [Borne 50 km, FeuVert, Fin de limitation de vitesse, FeuVert, Borne 50 km, Borne 25 km, Borne 25 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Borne 25 km/Experimente, FeuVert/Experimente]

le joueur Experimente repose la carte : FeuVert dans le sabot

Le joueur Attaquant prend la carte Crevaision

sa main : [Borne 25 km, Fin de limitation de vitesse, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Crevaision]

ses coups : [Crevaision/Presse, Crevaision/Experimente, Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant joue la carte : Crevaision sur la cible Presse

Le joueur Presse prend la carte Essence

sa main : [FeuVert, FeuVert, Reparation, Roue de secours, FeuVert, FeuRouge, Essence]

ses coups : [FeuRouge/Experimente, Reparation/Presse, FeuRouge/Attaquant, FeuVert/Presse, Essence/Presse, Roue de secours/Presse]

ajout de la parade Roue de secours

le joueur Presse met dans son jeu la carte Roue de secours

Le joueur Experimente prend la carte Borne 50 km

sa main : [Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, FeuVert, Borne 50 km, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 50 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Borne 25 km/Experimente, FeuVert/Experimente]

le joueur Experimente repose la carte : FeuVert dans le sabot

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 25 km

sa main : [Borne 25 km, Fin de limitation de vitesse, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant repose la carte : Borne 25 km dans le sabot

Le joueur Presse prend la carte Borne 75 km

sa main : [FeuVert, FeuVert, Reparation, FeuVert, FeuRouge, Essence, Borne 75 km]

ses coups : [Borne 75 km/Presse, FeuRouge/Experimente, Reparation/Presse, FeuRouge/Attaquant, FeuVert/Presse, Essence/Presse]

le joueur Presse repose la carte : FeuVert dans le sabot

Le joueur Experimente prend la carte Borne 25 km

sa main : [Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 50 km, Borne 25 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Borne 25 km/Experimente]

le joueur Experimente repose la carte : Borne 25 km dans le sabot

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 25 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Borne 25 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant repose la carte : Borne 25 km dans le sabot

Le joueur Presse prend la carte Essence

sa main : [FeuVert, Reparation, FeuVert, FeuRouge, Essence, Borne 75 km, Essence]

ses coups : [Borne 75 km/Presse, FeuRouge/Experimente, Reparation/Presse, FeuRouge/Attaquant, FeuVert/Presse, Essence/Presse]

le joueur Presse repose la carte : FeuVert dans le sabot

Le joueur Experimente prend la carte Debut de limitation de vitesse

sa main : [Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 25 km, Borne 50 km, Borne 25 km, Debut de limitation de vitesse]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Borne 25 km/Experimente, Debut de limitation de vitesse/Attaquant, Debut de limitation de vitesse/Presse]

le joueur Experimente joue la carte : Debut de limitation de vitesse sur la cible Attaquant

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 100 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 100 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 100 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant met dans son jeu la carte Fin de limitation de vitesse

Le joueur Presse prend la carte Crevaïson

sa main : [Reparation, FeuVert, FeuRouge, Essence, Borne 75 km, Essence, Crevaïson]

ses coups : [Borne 75 km/Presse, FeuRouge/Experimente, Reparation/Presse, FeuRouge/Attaquant, Crevaïson/Experimente, FeuVert/Presse, Essence/Presse, Crevaïson/Attaquant]

le joueur Presse repose la carte : FeuVert dans le sabot

Le joueur Experimente prend la carte Borne 75 km

sa main : [Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 25 km, Borne 50 km, Borne 25 km, Borne 75 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Borne 25 km/Experimente]

le joueur Experimente repose la carte : Borne 25 km dans le sabot

Le joueur Attaquant prend la carte Citerne

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 100 km, Citerne]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 100 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant, Citerne/Attaquant]

le joueur Attaquant met dans son jeu la carte Citerne

Le joueur Presse prend la carte Borne 75 km

sa main : [Reparation, FeuRouge, Essence, Borne 75 km, Essence, Crevaïson, Borne 75 km]

ses coups : [Borne 75 km/Presse, FeuRouge/Experimente, Reparation/Presse, FeuRouge/Attaquant, Crevaïson/Experimente, Essence/Presse, Crevaïson/Attaquant]

le joueur Presse repose la carte : FeuRouge dans le sabot

Le joueur Experimente prend la carte FeuVert

sa main : [Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 50 km, Borne 25 km, Borne 75 km, FeuVert]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Borne 25 km/Experimente, FeuVert/Experimente]

le joueur Experimente repose la carte : FeuVert dans le sabot

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 25 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 100 km, Borne 25 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 100 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant repose la carte : Borne 100 km dans le sabot

Le joueur Presse prend la carte FeuVert

sa main : [Reparation, Essence, Borne 75 km, Essence, Crevaison, Borne 75 km, FeuVert]

ses coups : [Borne 75 km/Presse, Reparation/Presse, Crevaison/Experimente, FeuVert/Presse, Essence/Presse, Crevaison/Attaquant]

le joueur Presse repose la carte : FeuVert dans le sabot

Le joueur Experimente prend la carte Roue de secours

sa main : [Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 50 km, Borne 25 km, Borne 75 km, Roue de secours]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Borne 25 km/Experimente, Roue de secours/Experimente]

le joueur Experimente repose la carte : Roue de secours dans le sabot

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 100 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 100 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 100 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant repose la carte : Borne 100 km dans le sabot

Le joueur Presse prend la carte Borne 200 km

sa main : [Reparation, Essence, Borne 75 km, Essence, Crevaison, Borne 75 km, Borne 200 km]

ses coups : [Borne 200 km/Presse, Borne 75 km/Presse, Reparation/Presse, Crevaison/Experimente, Essence/Presse, Crevaison/Attaquant]

le joueur Presse repose la carte : Essence dans le sabot

Le joueur Experimente prend la carte Roue de secours

sa main : [Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 50 km, Borne 25 km, Borne 75 km, Roue de secours]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Borne 25 km/Experimente, Roue de secours/Experimente]

le joueur Experimente repose la carte : Roue de secours dans le sabot

Le joueur Attaquant prend la carte Roue de secours

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 25 km, Roue de secours]



ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Roue de secours/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

ajout de la parade Roue de secours

le joueur Attaquant met dans son jeu la carte Roue de secours

Le joueur Presse prend la carte Borne 25 km

sa main : [Reparation, Borne 75 km, Essence, Crevaision, Borne 75 km, Borne 200 km, Borne 25 km]

ses coups : [Borne 200 km/Presse, Borne 75 km/Presse, Borne 25 km/Presse, Reparation/Presse, Crevaision/Experimente, Essence/Presse, Crevaision/Attaquant]

le joueur Presse met dans son jeu la carte Borne 25 km

Le joueur Experimente prend la carte Borne 200 km

sa main : [Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 50 km, Borne 25 km, Borne 75 km, Borne 200 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 200 km/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Borne 25 km/Experimente]

le joueur Experimente repose la carte : Borne 25 km dans le sabot

Le joueur Attaquant prend la carte Accident

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 25 km, Accident]

ses coups : [Accident/Presse, Accident/Experimente, Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant joue la carte : Accident sur la cible Presse

Le joueur Presse prend la carte FeuRouge

sa main : [Reparation, Borne 75 km, Essence, Crevaision, Borne 75 km, Borne 200 km, FeuRouge]

ses coups : [Borne 200 km/Presse, Borne 75 km/Presse, FeuRouge/Experimente, Reparation/Presse, FeuRouge/Attaquant, Crevaision/Experimente, Essence/Presse, Crevaision/Attaquant]

ajout de la parade Reparation

le joueur Presse met dans son jeu la carte Reparation

Le joueur Experimente prend la carte Increvable

sa main : [Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 50 km, Borne 75 km, Borne 200 km, Increvable]

ses coups : [Increvable/Experimente, Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 200 km/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente]

le joueur Experimente met dans son jeu la carte Increvable

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 100 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 100 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 100 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant met dans son jeu la carte Borne 100 km

Le joueur Presse prend la carte Borne 75 km

sa main : [Borne 75 km, Essence, Crevaision, Borne 75 km, Borne 200 km, FeuRouge, Borne 75 km]

ses coups : [Borne 200 km/Presse, Borne 75 km/Presse, FeuRouge/Experimente, FeuRouge/Attaquant, Crevaision/Experimente, Essence/Presse, Crevaision/Attaquant]

le joueur Presse joue la carte : FeuRouge sur la cible Attaquant

Le joueur Experimente prend la carte FeuVert

sa main : [Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 50 km, Borne 75 km, Borne 200 km, FeuVert]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 200 km/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, FeuVert/Experimente]

le joueur Experimente repose la carte : FeuVert dans le sabot

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 50 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 50 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 50 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant repose la carte : Borne 25 km dans le sabot

Le joueur Presse prend la carte Borne 50 km

sa main : [Borne 75 km, Essence, Crevaision, Borne 75 km, Borne 200 km, Borne 75 km, Borne 50 km]

ses coups : [Borne 200 km/Presse, Borne 75 km/Presse, Borne 50 km/Presse, Crevaision/Experimente, Essence/Presse, Crevaision/Attaquant]

le joueur Presse met dans son jeu la carte Borne 50 km

Le joueur Experimente prend la carte Fin de limitation de vitesse

sa main : [Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 50 km, Borne 75 km, Borne 200 km, Fin de limitation de vitesse]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 200 km/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente]

le joueur Experimente repose la carte : Borne 50 km dans le sabot

Le joueur Attaquant prend la carte FeuRouge

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 50 km, FeuRouge]

ses coups : [FeuRouge/Presse, FeuRouge/Experimente, Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 50 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant joue la carte : FeuRouge sur la cible Presse

Le joueur Presse prend la carte Borne 75 km

sa main : [Borne 75 km, Essence, Crevaision, Borne 75 km, Borne 200 km, Borne 75 km, Borne 75 km]

ses coups : [Borne 200 km/Presse, Borne 75 km/Presse, Crevaision/Experimente, Essence/Presse, Crevaision/Attaquant]

le joueur Presse repose la carte : Essence dans le sabot

Le joueur Experimente prend la carte Borne 75 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 50 km, Borne 75 km, Borne 200 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 75 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 200 km/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente]

le joueur Experimente repose la carte : Borne 50 km dans le sabot

Le joueur Attaquant prend la carte Fin de limitation de vitesse

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Borne 25 km, Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 50 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant repose la carte : Borne 25 km dans le sabot

Le joueur Presse prend la carte Prioritaire

sa main : [Borne 75 km, Crevaision, Borne 75 km, Borne 200 km, Borne 75 km, Borne 75 km, Prioritaire]

ses coups : [Borne 200 km/Presse, Borne 75 km/Presse, Crevaision/Experimente, Crevaision/Attaquant, Prioritaire/Presse]

le joueur Presse met dans son jeu la carte Prioritaire

Le joueur Experimente prend la carte Essence

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 75 km, Borne 200 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 75 km, Essence]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 200 km/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Essence/Experimente]

ajout de la parade Essence

le joueur Experimente met dans son jeu la carte Essence

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 200 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 25 km, Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 200 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 200 km/Attaquant, Borne 50 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant repose la carte : Borne 25 km dans le sabot

Le joueur Presse prend la carte Borne 75 km

sa main : [Borne 75 km, Crevaision, Borne 75 km, Borne 200 km, Borne 75 km, Borne 75 km, Borne 75 km]

ses coups : [Borne 200 km/Presse, Borne 75 km/Presse, Crevaision/Experimente, Crevaision/Attaquant]

le joueur Presse met dans son jeu la carte Borne 200 km

Le joueur Experimente prend la carte Roue de secours

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 75 km, Borne 200 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 75 km, Roue de secours]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 200 km/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Roue de secours/Experimente]

le joueur Experimente met dans son jeu la carte Borne 200 km

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 100 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 200 km, Borne 100 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Borne 200 km/Attaquant, Borne 100 km/Attaquant, Borne 50 km/Attaquant]

le joueur Attaquant repose la carte : Borne 100 km dans le sabot

Le joueur Presse prend la carte Borne 100 km

sa main : [Borne 75 km, Crevaision, Borne 75 km, Borne 75 km, Borne 75 km, Borne 75 km, Borne 100 km]

ses coups : [Borne 100 km/Presse, Borne 75 km/Presse, Crevaision/Experimente, Crevaision/Attaquant]

le joueur Presse met dans son jeu la carte Borne 100 km

Le joueur Experimente prend la carte Reparation

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Borne 75 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 75 km, Roue de secours, Reparation]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Roue de secours/Experimente, Reparation/Experimente]

le joueur Experimente met dans son jeu la carte Borne 75 km

Le joueur Attaquant prend la carte Essence

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 200 km, Essence]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Essence/Attaquant, Borne 200 km/Attaquant, Borne 50 km/Attaquant]

le joueur Attaquant repose la carte : Essence dans le sabot

Le joueur Presse prend la carte Panne d'essence

sa main : [Borne 75 km, Crevaision, Borne 75 km, Borne 75 km, Borne 75 km, Borne 75 km, Panne d'essence]

ses coups : [Borne 75 km/Presse, Panne d'essence/Experimente, Crevaision/Experimente, Panne d'essence/Attaquant, Crevaision/Attaquant]

le joueur Presse met dans son jeu la carte Borne 75 km

Le joueur Experimente prend la carte Borne 100 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 75 km, Roue de secours, Reparation, Borne 100 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 100 km/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Roue de secours/Experimente, Reparation/Experimente]

le joueur Experimente met dans son jeu la carte Borne 100 km

Le joueur Attaquant prend la carte Roue de secours

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 200 km, Roue de secours]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Roue de secours/Attaquant, Borne 200 km/Attaquant, Borne 50 km/Attaquant]

le joueur Attaquant repose la carte : Borne 200 km dans le sabot

Le joueur Presse prend la carte Borne 50 km

sa main : [Crevaision, Borne 75 km, Borne 75 km, Borne 75 km, Borne 75 km, Panne d'essence, Borne 50 km]

ses coups : [Borne 75 km/Presse, Borne 50 km/Presse, Panne d'essence/Experimente, Crevaision/Experimente, Panne d'essence/Attaquant, Crevaision/Attaquant]

le joueur Presse met dans son jeu la carte Borne 75 km

Le joueur Experimente prend la carte Borne 100 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 75 km, Roue de secours, Reparation, Borne 100 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 100 km/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Roue de secours/Experimente, Reparation/Experimente]

le joueur Experimente met dans son jeu la carte Borne 100 km

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 25 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Roue de secours, Borne 25 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Roue de secours/Attaquant, Borne 50 km/Attaquant, Borne 25 km/Attaquant]

le joueur Attaquant repose la carte : Borne 25 km dans le sabot

Le joueur Presse prend la carte Debut de limitation de vitesse

sa main : [Crevaision, Borne 75 km, Borne 75 km, Borne 75 km, Panne d'essence, Borne 50 km, Debut de limitation de vitesse]

ses coups : [Borne 75 km/Presse, Borne 50 km/Presse, Debut de limitation de vitesse/Experimente, Panne d'essence/Experimente, Crevaision/Experimente, Panne d'essence/Attaquant, Crevaision/Attaquant, Debut de limitation de vitesse/Attaquant]

le joueur Presse met dans son jeu la carte Borne 75 km

Le joueur Experimente prend la carte Debut de limitation de vitesse

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Borne 75 km, Roue de secours, Reparation, Debut de limitation de vitesse]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 75 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Roue de secours/Experimente, Reparation/Experimente, Debut de limitation de vitesse/Presse, Debut de limitation de vitesse/Attaquant]

le joueur Experimente met dans son jeu la carte Borne 75 km

Le joueur Attaquant prend la carte Borne 75 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Reparation, Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Roue de secours, Borne 75 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Attaquant, Reparation/Attaquant, Roue de secours/Attaquant, Borne 75 km/Attaquant, Borne 50 km/Attaquant]

le joueur Attaquant repose la carte : Fin de limitation de vitesse dans le sabot

Le joueur Presse prend la carte Borne 100 km

sa main : [Crevaision, Borne 75 km, Borne 75 km, Panne d'essence, Borne 50 km, Debut de limitation de vitesse, Borne 100 km]

ses coups : [Borne 100 km/Presse, Borne 75 km/Presse, Borne 50 km/Presse, Debut de limitation de vitesse/Experimente, Panne d'essence/Experimente, Crevaision/Experimente, Panne d'essence/Attaquant, Crevaision/Attaquant, Debut de limitation de vitesse/Attaquant]

le joueur Presse met dans son jeu la carte Borne 100 km

Le joueur Experimente prend la carte Borne 200 km

sa main : [Fin de limitation de vitesse, Borne 50 km, Fin de limitation de vitesse, Roue de secours, Reparation, Debut de limitation de vitesse, Borne 200 km]

ses coups : [Fin de limitation de vitesse/Experimente, Borne 200 km/Experimente, Borne 50 km/Experimente, Roue de secours/Experimente, Reparation/Experimente, Debut de limitation de vitesse/Presse, Debut de limitation de vitesse/Attaquant]

le joueur Experimente met dans son jeu la carte Borne 200 km

Le jeu est termine. Experimente a gagne en parcourant 1000 km !

Classement des autres joueurs :

Presse avec 800 km

Attaquant avec 325 km