# Règles du jeu - Mille Bornes

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Contenu Le jeu se compose de 110 cartes. - 46 cartes Borne (4 cartes 200km, 12 cartes 100km, et 10 cartes 75, 50, et 25km) - 18 cartes Attaque (5 feux rouges, 4 limitations de vitesse, 3 pannes d'essence, 3 crevaisons, et 3 accidents) - 38 cartes Parade (14 feux verts, 6 fins de limitation de vitesse, 6 essences, 6 roues de secours, et 6 réparations) - 4 Bottes

* 4 cartes aide de jeu
* 1 sabot servant de pioche et de défausse

  Comment jouer en fonction du nombre de joueurs Le Mille Bornes se joue à 2, 3, 4, 6 ou 8 joueurs. • De 2 à 4 joueurs, chacun joue individuellement. • À 6 et à 8 joueurs, le jeu se joue en équipes de 2 joueurs. • À 4 et à 8 joueurs, vous pouvez décider de ne jouer qu’en 700 km.   But du jeu Après avoir joué un Feu Vert, le gagnant est celui qui a parcouru exactement 1000 Bornes.   Préparation Placez le sabot au centre de la table. • Mélangez les cartes et distribuez-en 6, face cachée, à chaque joueur ou équipe. • Placez le reste des cartes, face cachée, dans le côté échancré du sabot. Cette pile forme la pioche. • Chaque joueur regarde ses propres cartes, sans les montrer aux autres, et les garde en main. • Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d’une montre.   Organisation de la zone de jeu Chaque joueur placera devant lui ses cartes Borne, classées par kilométrage, et par ordre croissant : petits km à gauche, et gros km à droite. Au-dessus de celles-ci,  les cartes attaque, parade, et feux vert, se superposeront pour former la pile de bataille. A gauche de celle-ci, les limites et fin de limites de vitesse se superposeront pour former la pile de vitesse. A droite de la pile de bataille, les bottes y seront placées, en ligne.   Déroulement du jeu Le 1er 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 possibilités : • S’il a un Feu Vert, il peut démarrer ! Il pose alors la carte devant lui, et commence ainsi sa course. • 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! • S’il a une Botte, il peut la poser devant lui. Le fait de poser une Botte lui donne alors le droit de rejouer. Il tire donc une autre carte dans la pioche, et rejoue. La botte Véhicule prioritaire permet au joueur de démarrer sans poser de Feu Vert. • S’il n’a aucune de ces cartes, il doit en jeter une dans la défausse, en attendant de piocher une bonne carte. Le tour passe ensuite au joueur suivant. Il est important de toujours piocher avant de jouer. Lorsqu'un joueur joue :

* Il peut poser une carte Borne, s'il en possède une, ET une carte Feu Vert, ou si la botte Véhicule Prioritaire est posée devant lui.
* Il peut Poser une carte Attaque sur le jeu de l’un de ses adversaires pour le retarder dans sa course, à condition que celui-ci puisse avancer. La Limite de Vitesse est la seule carte Attaque que l'on peut placer devant un adversaire qui n’a pas encore démarré. Il est possible d'attaquer un adversaire même en étant déjà attaqué, ou sans avoir encore démarré.
* Il peut Stopper une attaque, s'il en a subi une, lors d'un précédent tour, en posant, par-dessus l'Attaque, la carte Parade correspondante.
* Enfin, il peut Poser une Botte. Elle sert d’immunité contre une attaque bien précise durant toute la partie, et permet de rejouer immédiatement.

  Explications des cartes Cartes Borne Ces cartes permettent d’avancer. Le nombre indiqué dessus, représente les kilomètres que cette carte permet de parcourir. Elles s'additionnent aux cartes posées dans votre zone de jeu. Attention : au cours d’une partie, un joueur ne peut poser que, 2 cartes « 200 km» sur sa Zone de Jeu.   Attaques, Parades et Bottes Il y a 5 attaques différentes, pouvant chacune être contrées par une botte : La carte Limite de vitesse, empêche un joueur de poser des cartes Borne supérieures à 50 km. Elle peut être contrée par une carte Fin de limite de vitesse, ou par la botte Véhicule prioritaire. La carte Feu Rouge arrête la progression d'un joueur, qui devra poser une carte Feu Vert pour repartir. Cette attaque peut être contrée par la botte Véhicule prioritaire. Une fois cette botte posée, tous les feux rouges, ainsi que toutes les limitations de vitesse, deviennent inutiles contre le joueur. De plus, celui-ci n'aura plus besoin de Feu Vert pour redémarrer après une attaque. La carte Panne d'essence arrête la course d'un joueur, jusqu'à ce que celui-ci pose une carte Essence, puis une carte Feu vert sur sa pile de bataille. Cette attaque peut être contrée par la botte Camion citerne. La carte Crevaison, requiert une carte Roue de secours, suivie d'une carte Feu Vert.  Elle peut être contrée par la botte Increvable. La carte Accident, nécessite une carte Réparation, suivie d'une carte Feu Vert pour repartir. Elle peut être contrée par la botte Asse du volant. Le Coup-fourré Les bottes peuvent être posées lorsque le joueur reçoit l'attaque.  L'attaque est ainsi annulée et défaussée, le joueur pioche une carte pour en avoir à nouveau 6 dans sa main, et gagne le droit de rejouer immédiatement. Cela saute ainsi le tour des autres joueurs.  La botte est alors disposée horizontalement pour signaler le Coup-fourré.   Fin de partie Le premier joueur à atteindre exactement 1000 bornes, gagne la partie.  La marche arrière n'étant pas possible, aucun joueur ne doit dépasser 1000 bornes s'il veut l'emporter. Sinon, le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte dans le sabot. Si aucun joueur n'a atteint les 1000 bornes, le joueur qui en est le plus proche, sans les dépasser, l'emporte.   Variantes POUR LES PLUS JEUNES En plus des 6 cartes de jeu distribuées à chacun des joueurs en début de partie, donner à chacun une carte Feu Vert, qu’ils posent tout de suite dans leurs Zones de Jeu respectives. COMPTER LES POINTS Une variante du jeu permet de jouer en comptant les points. 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. • Chaque Botte posée rapporte 100 points. Attention, une Botte non dévoilée ne 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. • Si un joueur gagne sans carte 200 km, il obtient un bonus de 200 points. • Si un joueur n’a pu poser aucune carte Borne, tous les autres joueurs marquent 500 points.