



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

10



10



ATTAQUES

5



4



PARADES

14



6



BOTTES

1

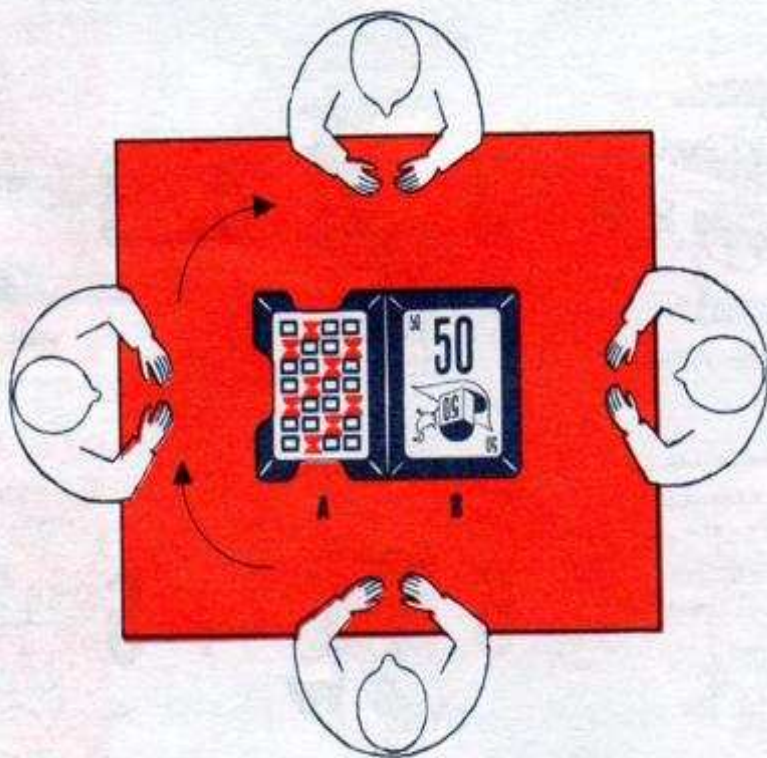


LES CHIFFRES IMPRIMÉS A GAUCHE DES CARTES
INDIQUENT LA QUANTITÉ DE CARTES DE CHAQUE
FAMILLE CONTENUES DANS LE JEU 1 000 BORNES



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.

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 ?

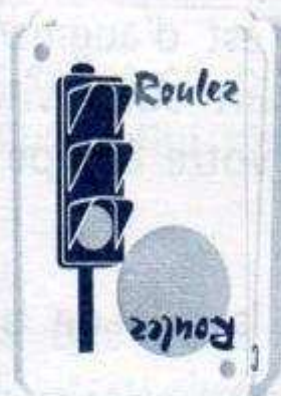
N'importe lesquelles, si vous n'êtes pas frappé de la limite de vitesse. Toutefois :

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.

Etapas : 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.*

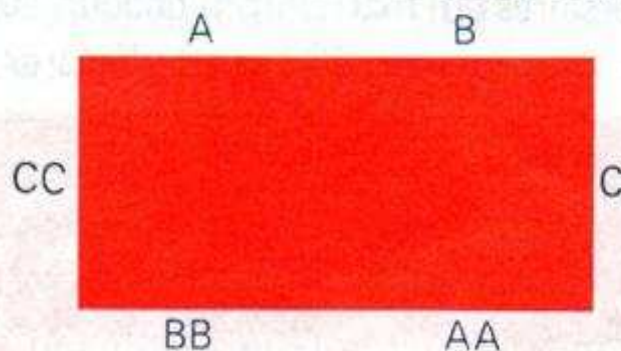
REGLES POUR 2 OU 3 JOUEURS

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 (RÉF. 9026).
- Mille Bornes de luxe, grand modèle de présentation soignée, en boîte noire (RÉF. 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.

LA MARQUE

A chaque individuel ou à chaque équipe ayant ou non gagné, autant de points que de bornes exposées (<i>chiffres des cartes</i>)	X
Chaque botte exposée	100
Les quatre bottes exposées par une seule main (ou équipe), <i>au lieu de 4 x 100</i>	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 :

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

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

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

1 000 bornes atteintes après épuisement du sabot :

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

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>					