

MILLE
BORNES[®]
— *Le Jeu du Coup-Fourré* —

Règles du Jeu

Sommaire

-  **3** *La longue route du Mille 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 MILLE 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 Mille Bornes® est né...



Carte de 1954



Carte actuelle

BUT DU JEU

Après avoir joué un Feu Vert, le gagnant est celui qui a exposé exactement 1000 Bornes avec ses cartes-étapes, qui aura su contrer les attaques de ses adversaires grâce aux parades, voire jouer des Bottes pour faire des "Coup-Fourrés".

COMMENT JOUER EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS

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

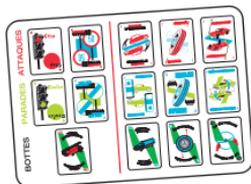
- DE 2 À 4 JOUEURS, chacun joue individuellement.
- À 4 JOUEURS, vous pouvez décider de ne jouer qu'en 700 km.
- À 6 et à 8 JOUEURS, chaque équipe est composée de 2 joueurs qui jouent ensemble.
- À 8 JOUEURS, vous pouvez décider de ne jouer qu'en 700 km.



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 échancree 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!

Le Mille Bornes® 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 alors 4 possibilités:

- 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 n'a aucune de ces cartes (Feu Vert, Limite de Vitesse ou Botte), il doit jeter l'une de ses cartes dans la défausse en attendant de piocher une bonne carte.





Puis c'est au joueur suivant : aux différentes façons de jouer indiquées précédemment s'ajoutent pour lui deux autres possibilités :

- Si le 1^{er} joueur a posé un Feu Vert, il peut l'attaquer par une carte Limite de Vitesse ou par n'importe quelle autre carte Attaque.
- Si le 1^{er} joueur l'a attaqué d'une Limite de Vitesse, il peut recouvrir cette carte d'une Fin de limite de Vitesse qui l'annulera. Ce deuxième joueur devra tout de même poser un Feu Vert pour démarrer dans un prochain tour.

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'a atteint ce nombre exact, la manche se termine quand tous les joueurs ne peuvent plus jouer. Le gagnant est celui qui a fait le plus de kilomètres (...ou de bornes !).

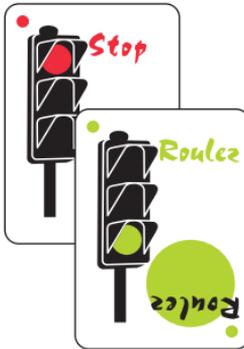


Remarque : après avoir joué, chaque joueur doit toujours se retrouver avec 6 cartes en main.

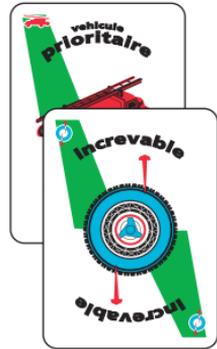
COMMENT DISPOSER LES CARTES DEVANT SOI



Pile de Vitesse



Pile de Bataille



Bottes



Cartes-étapes





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. (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.
- 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 • 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 pour démarrer la course, n'avoir aucune attaque sur la pile de Bataille, ou bien posséder la Botte Prioritaire. 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.
- 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 Bornes, il faut poser exactement la somme de 1000. Par exemple, 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.

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.



*Limite de Vitesse:
attention,
vous ne pouvez
pas dépasser
50 km/h.*



*Fin de Limite de Vitesse:
vous pouvez
accélérer!*

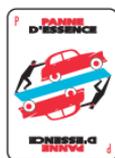


*Feu Rouge (Stop): Feu Vert (Roulez).
il faut s'arrêter.*





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:
il faut s'arrêter, il faut trouver une pompe à 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:
il faut s'arrêter.*



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:
il faut réparer!*



Réparations.



3 • BOTTES

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

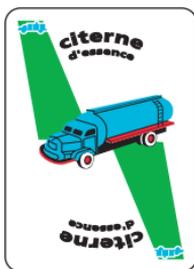
Une Botte peut être exposée à deux moments :

- 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 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 aligner 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 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).

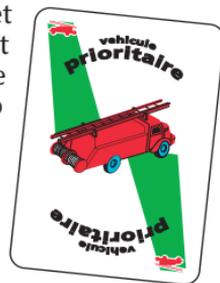
Note : pour se souvenir qu'on a fait un Coup-Fourré, on pose la carte Botte à l'horizontale.



CONSEILS

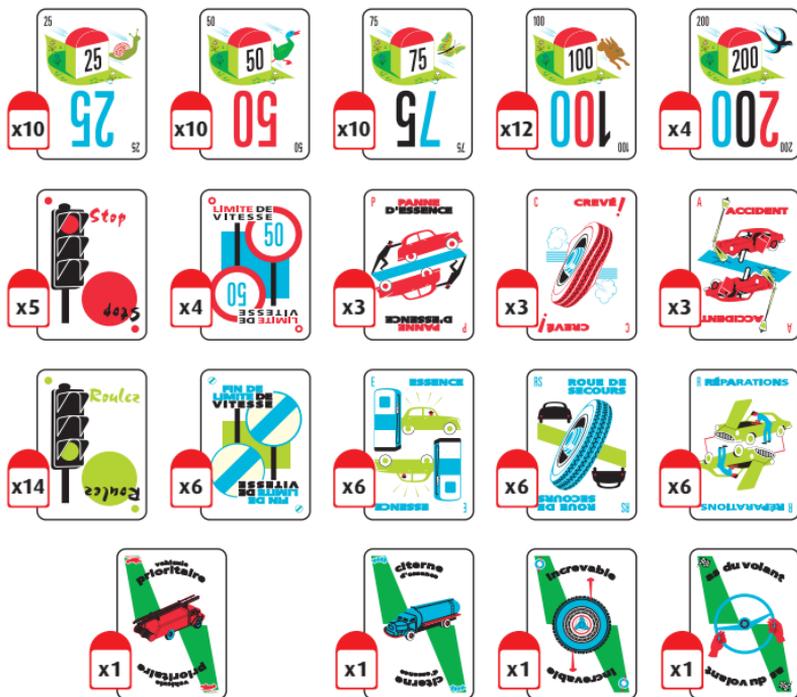
Il est en général préférable de conserver ses Bottes en vue du Coup-Fourré plutôt que de les poser simplement pour s'immuniser. En revanche, il peut être intéressant de poser dès que possible la Botte Véhicule Prioritaire: celle-ci vous met à l'abri de 2 types d'attaques : Stop et

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.



Variez vos plaisirs et vos envies avec les autres jeux de la gamme



MILLE BORNES®



6 ans et plus

Mille Bornes® Cars: la règle du jeu reste la même que celle du Mille Bornes® classique mais vous dévrez les kilomètres en compagnie de Flash Mac Queen!



5 ans et plus

Mille Bornes® sur un plateau: avec son plateau de jeu et ses petites voitures, les plus jeunes pourront s'initier au plaisir du jeu.



3 - 6 ans

Le Mille Bornes® pour les tout-petits: pour que les 3-6 ans s'initient aux joies du Mille Bornes®!



6 ans et plus

Mille Bornes® Express: de nouvelles règles pour des parties plus rapides!

Édition française - Marque et modèle déposés.
DUJARDIN SAS - Z.A. du Pot au Pin
Entrepôt A.4 - 33610 Cestas - France
Siret 320 660 970 00049 - SAV : savdujardin@tf1.fr
www.jeuxdujardin.fr

© 1954-2011 Dujardin. Tous droits réservés.

DUJARDIN