

1000 BORNES

— Le Jeu du Coup-Fourré —



1000 BORNES



L'équipe Dujardin vous souhaite de joyeuses parties !

Édition française - Marque et modèle déposés.

Photos : A. ELI

Illustrations : J. LE CALLENEC

Dessins des pions : L. BRIAND

DUJARDIN, 1051 bd de l'Industrie
33260 LA TESTE DE BUCH
Siren 320 660 970 000 23

© 2008 Dujardin.

© TF1 ENTREPRISES (Version plateau). Tous droits réservés.



Règle du Jeu



Contenu du jeu :

- 1 Plateau de jeu,
- 2 Paquets de 55 cartes,
- 1 Sabot à cartes,
- 4 Voitures de couleurs différentes,
- 17 Pions rouges "Attaques" : 3 pannes d'essence (bidons d'essence), 3 crevaisons (roues crevées), 3 accidents (voitures accidentées), 4 limites de vitesse (panneaux limite de vitesse à 50), 4 feux rouges,
- 4 Pions verts "Bottes" : Camion citerne (pompe à essence), Incredible (roue increvable), As du volant (volant), Véhicule prioritaire (échelle de pompier).
- 1 Règle de jeu.



Si vous êtes déjà un joueur habituel de *1000 Bornes* vous pouvez vous contenter de ne lire que cette page

Le jeu se déroule, comme au 1000 bornes, en piochant et rejetant des cartes. Chaque joueur a 6 cartes en main et pioche une carte à son tour de jeu. Mais, au lieu de déposer les cartes devant lui, il les rejette au sabot au fur et à mesure qu'il les joue.

Tout se passe sur le plateau de jeu : le parcours est découpé en cases de 25 km. En bas du parcours, pour aider les plus jeunes, les bornes 25, 50, etc... accompagnées de leur animal, sont soulignées de petites cases rouges qui montrent de combien de cases ils doivent avancer.



Chaque joueur, à son tour, montre une carte, agit sur le plateau et rejette cette carte au sabot.

- Montrer une carte "**Feu vert**" permet de commencer le parcours en plaçant sa voiture sur le feu vert du plateau.
- Montrer une carte "**Étape**" permet d'avancer sa voiture du nombre de cases correspondant.
- Montrer une carte "**Attaque**" permet de retarder un autre joueur en déposant le pion attaque correspondant **devant** la voiture de celui-ci.
- Montrer une carte "**Parade**" permet d'enlever l'attaque placée devant sa propre voiture.
- Montrer une carte "**Botte**", permet de **clipser le pion "Botte"** correspondant sur ou sous sa voiture. La botte reste ainsi visible tout au long de la partie.

En cas de coup-fourré (si vous avez oublié comment faire un coup-fourré, voir page 7), le joueur garde la carte pour s'en souvenir en fin de partie. La seule différence entre "1000 Bornes sur un Plateau" et le 1000 Bornes d'origine, c'est que le joueur n'a pas besoin de jouer un feu vert pour redémarrer après une attaque. Dès qu'il a la bonne parade, il peut repartir.

1 - BUT DU JEU

Atteindre **1000 BORNES** ! Simple ! C'est la dernière case du parcours !

2 - RÉPARTITION DES CARTES

Les cartes du jeu se répartissent comme suit :

| | | | | | |
|---------|--------|---------|---------|---------|---------|
| ATAQUES | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| ÉTAPES | | | | | |
| | 1 CASE | 2 CASES | 3 CASES | 4 CASES | 8 CASES |

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

Chaque carte "Étape" représente une distance parcourue :
25, 50, 75, 100 ou 200 km.

3 - PRÉPARATION DU JEU

- Battre les cartes, **en distribuer 6**, une à une, face cachée, à **chaque joueur**. Placer le reste des cartes, face cachée, dans la partie échançrée du sabot : c'est le côté de la pioche. Les joueurs ne montrent pas leurs cartes.
- Chaque joueur** choisit **une voiture** et la pose sur la voiture de la couleur correspondante sur le plateau.
- Les **pions attaques et bottes** sont **placés sur la grande borne du plateau**. Les joueurs les prendront au fur et à mesure de la partie pour pouvoir les poser sur le plateau lorsqu'ils joueront les cartes correspondantes.

4 - DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur prend une carte (côté échançré du sabot) et sans la montrer, l'ajoute aux 6 cartes qu'il a déjà en main.

Suivant les cartes dont il dispose, il doit choisir parmi 4 possibilités :

- S'il joue un **feu vert**, il peut placer sa voiture sur le feu vert du plateau de jeu.
- S'il joue une **limite de vitesse**, il peut placer un pion "limite de vitesse" sur la première case du parcours de l'adversaire de son choix qui ne pourra pas avancer de plus de 50 km (2 cases) à la fois.
- S'il joue une **botte**, il peut clipser le pion botte sur sa voiture. Le fait de montrer sa botte lui donne le droit de rejouer. Il tire donc une autre carte et joue la carte de son choix.
- S'il n'a aucune de ces cartes, il doit **rejeter l'une de ses cartes** dans la partie non échançrée du sabot.



Puis, c'est au joueur suivant. Il a deux possibilités de plus :

- Si le joueur précédent a placé sa voiture sur le feu vert, il peut la retarder par une **attaque**.
- Si le joueur précédent vous a attaqué avec un panneau de limite de vitesse, vous pouvez l'enlever en montrant et rejetant la carte "**Fin de limite**".



C'est alors au tour du suivant.

Lorsqu'un joueur a déjà posé sa voiture sur un feu vert, il peut avancer sur la route en montrant et rejetant des cartes "étapes". Il avance d'autant de cases que le chiffre indiqué sur la carte le lui permet.

Note : Après avoir joué, chaque joueur doit avoir six cartes en main.

Correspondance Cartes et Pions de jeu

| | | | | | |
|-------------------|--|--|--|--|--|
| ATTAQUES | | | | | |
| PIONS ATTAQUES | | | | | |
| BOTTES | | | | | |
| PIONS BOTTES | | | | | |



Les Bottes

Vous pouvez :

- Soit rejeter une carte "**Botte**" et clipser le pion correspondant sur votre voiture à votre tour de jeu,
- Soit la jouer en réplique à une attaque, même si ce n'est pas votre tour de jouer. C'est le "**Coup-fourré**". Dès que vous montrez une botte, les autres joueurs n'ont plus le droit de vous retarder avec l'attaque correspondante et ce, jusqu'à la fin de la partie. **De plus, vous rejouez immédiatement.**

Le Coup-fourré

Il consiste à montrer une botte dès qu'un adversaire vous retarde avec l'attaque correspondante, même si ce n'est pas votre tour.



Exemple : un adversaire vous retarde avec une "Crevaison" et vous avez dans votre jeu la carte "Incroyable". Vous la montrez immédiatement en annonçant "**Coup-fourré**" !

Le Coup-fourré vous donne 4 avantages :

- Enlever l'attaque posée sur votre parcours et clipser le pion sur votre voiture.
- Prendre au sabot une carte complétant votre main (car vous devez toujours avoir 6 cartes en main).
- 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 leur tour.**
- Dans le mode Jeu avec Bonus (cf page 10), marquer 300 points en plus des 100 points de botte. (Pour vous en souvenir, gardez la carte. Ces points feront partie du décompte final, ils ne font pas avancer sur le circuit.)



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



Rappels et petits compléments :

- **Vous ne pouvez pas jouer plus de 2 cartes étape 200** au cours de la partie. (Pour vous en rappeler, vous pouvez décider de les garder devant vous).
- Si vous êtes retardé par une "limite de vitesse", vous ne pouvez avancer qu'avec des étapes de 25 et 50.
- **Vous ne pouvez jamais jouer une étape qui vous ferait dépasser les 1000 Bornes.** Par exemple, lorsque votre voiture atteint 950, les étapes 75, 100 et 200 deviennent inutiles et vous avez intérêt à les rejeter.



5 - FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur arrive exactement sur la case 1000 ou lorsqu'il n'y a plus de carte à prendre au sabot et que chaque joueur a joué toutes les cartes qui lui restent en main.

Le gagnant

Version junior :

Le gagnant est celui qui est arrivé le premier sur la case 1000 ou celui qui a réalisé le plus long parcours.

Version expert :

Celui qui totalise le plus de points (voir jeu avec bonus).



6 - VARIANTES

- Jeu accéléré :

À son tour, un joueur ne pioche pas de carte et joue autant de cartes qu'il le désire parmi les 6 cartes qu'il a en main : attaque, parade, étape, botte. Il pioche ensuite pour avoir à nouveau 6 cartes en main.

- À deux ou trois joueurs :

Retirer du jeu une attaque de chaque sorte : un feu rouge, un accident, une panne d'essence, une crevaison, une limite de vitesse. On peut ramener la distance à parcourir à 700 bornes.

- Jeu plus long :

Jouer en plusieurs manches pour atteindre 5 000 points.

- Jeu par équipe :

Version 2 x 2 joueurs : Chacun des quatre joueurs joue sur son parcours mais au début de la partie, si son partenaire a déjà placé sa voiture sur le feu vert ou clipsé la botte véhicule prioritaire sur sa voiture, il peut jouer une carte étape et avancer sa voiture sur le parcours. Chaque joueur, à son tour, joue dans l'intérêt de l'équipe pour que l'une des deux voitures de l'équipe atteigne 1000 la première ou que le nombre de points totalisés par l'équipe soit le plus élevé. Idem dans les versions 3x2 joueurs et 4x2 joueurs sauf qu'alors il y a 2 joueurs sur une même voiture.

Attention, les joueurs de la même équipe ne doivent pas se montrer leurs cartes.

Petit conseil : il est plus pratique de jouer en équipe avec la personne qui est à côté de soi.



- Jeu avec bonus :

But du jeu : gagner le plus de points !

Une partie gagnée sans aucune étape de 200 ni de 100 rapporte 500 points. Le joueur ou l'équipe qui atteint **1000** après épuisement du sabot reçoit une prime de 300 points.



- Jeu prolongé :

Le jeu continue même lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la partie "pioche" du sabot. Après avoir retiré les bottes qui s'y trouveraient, les cartes rejetées sont placées, face cachée, dans la partie "pioche" pour continuer à jouer jusqu'à ce qu'un joueur atteigne **1000** ou que les joueurs déclarent, chacun à leur tour, ne plus pouvoir poser de carte.



1000

7 - TRUCS ET ASTUCES

- Au début du jeu, vous avez intérêt à montrer une carte "Feu vert" plutôt que de retarder l'adversaire.
- Si vous avez intérêt à conserver les bottes : Citerne, Increvable et As du volant en vue de réaliser le coup-fourré, il est en revanche important de montrer dès que possible la botte "Véhicule prioritaire" qui vous met à l'abri de 9 attaques.

• Ne conservez pas de carte inutile.

Exemple :

- une étape 200 alors que vous en avez déjà jouées deux,
- une carte "Panne d'essence" alors que l'équipe adverse a clipsé le pion "Pompe à essence" sous sa voiture,
- les cartes qui vous feraient dépasser **1000**, (supposons que vous atteignez 950, pensez à jeter les étapes 75, 100 et 200),
- une parade si toutes les attaques correspondantes ont été jouées.

- N'oubliez pas de rejouer après avoir montré une botte.
- Vous pouvez placer une attaque sur le parcours d'un adversaire même s'il est déjà retardé par une "limite de vitesse", mieux que seulement ralenti, il sera alors arrêté !
- Inversement, vous pouvez mettre une "limite de vitesse" sur le parcours d'un adversaire même s'il est déjà stoppé par une attaque.
- Si vous subissez à la fois l'attaque "limite de vitesse" et une autre, vous pouvez les parer dans l'ordre que vous voulez (ou pouvez !).
- Lorsqu'il n'y a plus de carte au sabot et que les joueurs finissent en jouant les cartes qu'ils ont en main, le fait d'exposer une botte n'autorise plus à rejouer immédiatement après le coup-fourré mais celui-ci est encore permis.

