

MILLE BORNES®



Règle du Jeu

DUJARDIN



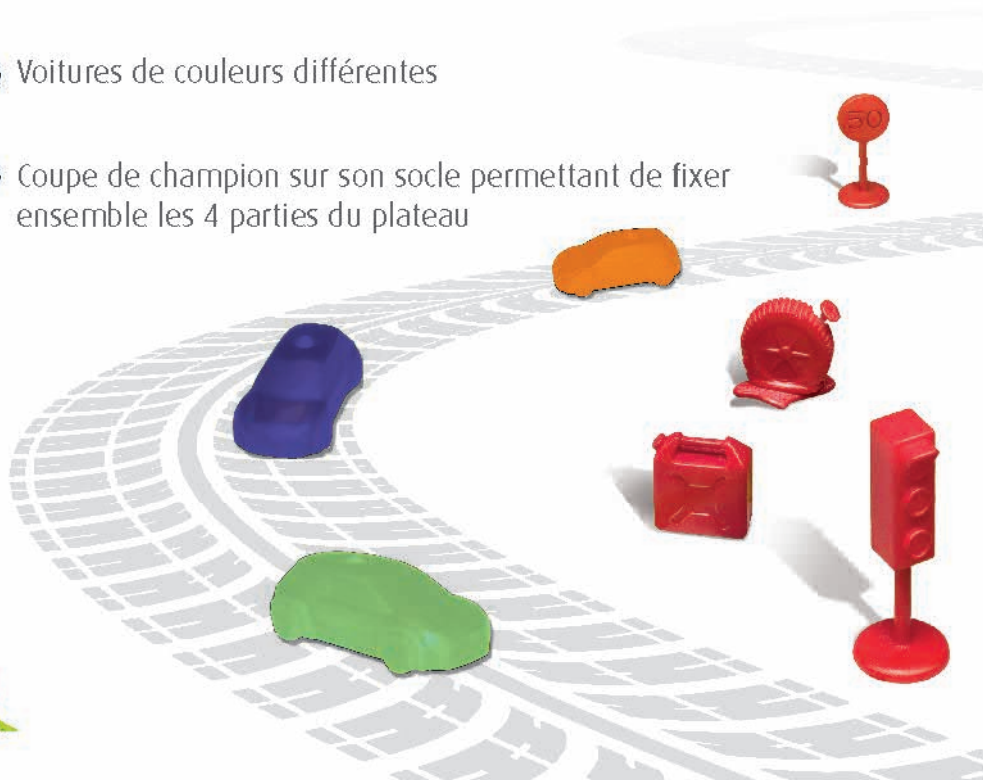
Contenu du jeu

Mille Bornes® **As du Volant** vous invite à découvrir de nouvelles sensations de jeu. **Suspense, stratégie et rebondissements** vous attendent dans cette nouvelle version du *Mille Bornes*®.

À la manière d'un coureur automobile, vous allez devoir battre vos adversaires tout en déjouant les pièges du circuit !

Serez-vous le premier à parcourir 1000 bornes et à passer la ligne d'arrivée ?

- 1 Plateau de jeu, composé de 4 mini-plateaux carrés à assembler
- 2 Paquets de 55 cartes
- 1 Sabot à cartes
- 6 Voitures de couleurs différentes
- 1 Coupe de champion sur son socle permettant de fixer ensemble les 4 parties du plateau



- 27 Pions rouges « **Attaques** », à poser sur le parcours :
- 5 Pannes d'essence (bidons d'essence),
 - 5 Crevaisons (roues crevées),
 - 5 Accidents (voitures accidentées),
 - 6 Limites de vitesse (panneaux limite de vitesse à 50),
 - 6 Feux rouges

- 4 Pions verts « **Bottes** », à clipser sur les voitures :
- 1 Camion citerne (pompe à essence),
 - 1 Increvable (roue increvable),
 - 1 As du Volant (volant),
 - 1 Véhicule prioritaire (échelle de pompier)

1 Règle de jeu



Si vous êtes déjà un joueur habituel de *Mille Bornes*[®] vous pouvez vous contenter de ne lire que les pages 4 à 8

Le jeu se déroule comme dans le *Mille Bornes*[®] classique, en piochant et en rejetant des cartes. Chaque joueur a 6 cartes en main et pioche une carte à son tour de jeu. Il a le choix de tirer une carte soit dans la pioche soit dans la défausse (à l'exception des cartes-étapes, Dépanneuse et Demi-tour qui, elles, ne peuvent pas être prises dans la défausse). Toutefois, toute carte prise dans la défausse doit être jouée immédiatement. De plus, au lieu de poser les cartes devant vous, vous les rejetez dans le sabot au fur et à mesure.

Tout se passe sur le plateau de jeu : le parcours est découpé en cases de 25km. Toutes les voitures se placent sur la case Départ et il n'est pas nécessaire de poser un **Feu Vert** pour démarrer la partie.

Chaque joueur, à son tour :

- Tire une carte.
- Rejette une des 7 cartes qu'il a provisoirement en main en la montrant aux autres joueurs puis en la posant dans le sabot face visible*.
- Agit sur le plateau de jeu en conséquence (s'il y a lieu).
- Montrer une **carte-étape** permet d'avancer sa voiture du nombre de cases correspondant : (pour rappel : 1 case = 25km, 2 cases = 50km...). Si vous avez oublié les différentes cartes du *Mille Bornes*[®], reportez-vous aux pages 11 et 12.
- Montrer une **carte Attaque** permet de retarder un autre joueur en déposant le pion Attaque correspondant devant la voiture de celui-ci.

Note : Si vous avez oublié les correspondances entre les cartes et les pions, reportez-vous page 9.

- Montrer une **carte Parade** permet d'enlever l'attaque placée devant sa propre voiture.
- Montrer une **carte Botte** permet de dipser 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 13), le joueur garde la carte pour s'en souvenir en fin de partie.

* à part s'il s'agit d'une carte Botte



Schéma du plateau et indications des différentes actions

- Assemblez les 4 carrés du plateau pour former votre circuit de jeu.

Vous pouvez combiner les 4 carrés du plateau comme vous le souhaitez, ou laisser le hasard décider, pour créer le circuit de votre choix. Vous avez jusqu'à **96 combinaisons possibles...**

- Encastrez le socle de la coupe dans les trous prévus à cet effet, comme indiqué ci-dessous.

Zone de départ : toutes les voitures se placent sur la ligne de départ. Vous n'avez pas besoin de **carte Feu Vert** pour débiter votre parcours.

Une seule voiture peut s'arrêter sur une même case et une même voie de circulation.

La voie de circulation de couleur gris foncé est réservée aux parties de **4 joueurs** ou plus.

Lorsque votre voiture s'arrête sur une de ces cases, au prochain tour, vous ne pourrez avancer qu'en posant des **cartes-étapes 25, 50 ou 75**.

Cette zone est un raccourci.

Lorsque votre voiture s'arrête sur une de ces cases, vous bénéficiez instantanément du bonus indiqué dans le carré (par exemple : **+75** signifie que vous avancez de **3 cases** supplémentaires).

Lorsque votre voiture s'arrête sur une de ces cases, au prochain tour, vous ne pourrez avancer qu'en posant des **cartes-étapes 25 ou 50**.

La zone Raccourci ne peut être empruntée que par un joueur s'arrêtant exactement sur une des voies de cette case.

- Une même case inclut plusieurs voies de circulation (à l'exception des cases à voie unique présentes à quelques endroits du parcours).

Différences entre le *Mille Bornes*[®] As du Volant et le *Mille Bornes*[®] classique

- Vous n'avez **pas besoin de jouer** une carte **Feu Vert** pour démarrer la partie.
- Vous n'avez pas non plus besoin de jouer une carte **Feu Vert** pour redémarrer après une attaque. Dès que **vous avez la bonne parade, vous pouvez repartir**.
- Il y a de **nouvelles cartes** (cf. page 8 pour l'explication des nouvelles cartes).
- À votre tour, vous pouvez soit tirer une carte **dans la pioche**, soit prendre la première carte visible **de la défausse**, à la seule condition de la **jouer immédiatement** (à l'exception des cartes-étapes, des cartes Dépanneuse et Demi-tour qui, elles, ne peuvent pas être prises dans la défausse).
- L'avancée se fait sur le plateau de jeu. Certaines **parties du parcours** ont des **spécificités** pouvant soit vous ralentir, soit vous favoriser. Vous pouvez donc être ralenti par d'autres éléments que les attaques de vos adversaires :

- Certaines cases peuvent comporter un nombre de voies de circulation inférieur au nombre de joueurs.



À noter : Passer par-dessus les voitures des adversaires n'est pas autorisé. Ainsi, si dans une zone à deux voies par exemple, des voitures adverses occupent les deux voies d'une même case, il est interdit de les dépasser et vous devez attendre qu'une des voitures avance et libère un passage.

- Certaines cases peuvent comporter des **limitations de vitesse**. Lorsque vous vous arrêtez sur une telle case, la limitation de vitesse est effective lors de votre prochain tour de jeu.

- Certaines cases peuvent comporter des **Bonus de Vitesse**. Lorsque vous vous arrêtez sur une telle case, le Bonus de Vitesse est effectif immédiatement.

Différences entre le *Mille Bornes*[®] As du Volant et le *Mille Bornes*[®] classique (suite)

- Lorsque votre voiture se trouve sur une case à vitesse limitée, vous ne pouvez avancer qu'avec des cartes-étapes de valeur **inférieure ou égale à la limitation** (exemple : si vous êtes dans une zone limitée à 75, vous ne pouvez poser que des cartes-étapes **25**, **50** ou **75**).
- Lorsque vous vous trouvez sur une case à limitation de vitesse, si vous utilisez la carte **Accélération** (cf. nouvelles cartes page 8), vous devez tout de même **respecter la limite de vitesse imposée**. Exemple : si vous êtes sur une case limitée à **75**, vous ne pouvez pas utiliser la carte Accélération avec une carte-étape **50** car cela équivaldrait à avancer à une vitesse de 100 km/h alors que vous êtes limité à **75**. En revanche, dans une zone limitée à 50 km/h, utiliser la carte Accélération avec une carte-étape **25** est autorisée puisque cela porte votre vitesse de déplacement à 50 km/h, cela reste donc dans la limite de vitesse imposée.
- Lorsqu'un joueur arrive sur une des cases faisant bénéficier d'un bonus, mais sous le coup d'une attaque **Limite de Vitesse**, il ne peut **pas bénéficier du bonus**.
- Réaliser un **coup-fourré** vous permet de **rejouer**. Par contre, poser une **Botte** vous rend juste invulnérable à l'attaque correspondante.
- Vous devez **toujours avancer** du nombre de cases correspondant à la carte-étape jouée. Poser une carte-étape **100** et n'avancer que de 3 cases (même si votre chemin est bloqué) n'est pas autorisé.



Description des nouvelles cartes



La carte **Dépanneuse**

La carte Dépanneuse permet de redémarrer après n'importe quelle attaque (Feu Rouge inclus). Attention néanmoins, elle ne permet de contrer qu'une seule attaque à la fois. Ainsi, si vous subissez l'attaque Limite de Vitesse et une autre attaque, poser la carte Dépanneuse vous permet de parer l'une ou l'autre des attaques, mais pas les deux. C'est à vous de décider quelle attaque vous souhaitez contrer.

La carte **Turbo**

La carte Turbo permet de jouer 2 fois. À votre tour de jeu, vous tirez une carte dans la pioche puis vous posez la carte Turbo dans la défausse. Vous retirez alors deux nouvelles cartes dans la pioche et jouez 2 fois à la suite. Vous devez avoir 6 cartes en main quand vous avez terminé.



La carte **Accélération**

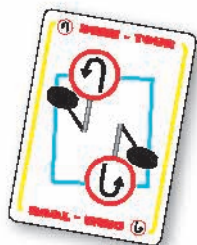
La carte Accélération permet de doubler la valeur de la carte-étape qui suit. Vous tirez une carte dans la pioche, posez la carte Accélération dans le sabot puis une carte-étape. Les kilomètres de la carte-étape sont alors multipliés par 2. Vous devez repiocher une carte pour bien avoir 6 cartes en main à la fin de votre tour.

Exemple : vous posez la carte Accélération puis la carte 75, vous pouvez donc avancer votre pion de 6 cases (c'est-à-dire 150 km).

La carte **Demi-tour**

La carte Demi-tour permet d'annuler les kilomètres de l'adversaire à tout moment.

Exemple : un joueur en est à 800 km et pose une carte 200, persuadé qu'il a gagné... Mais un autre joueur pose la carte Demi-tour (même si ce n'est pas à son tour de jouer) et annule ainsi les 200 km. Le joueur retourne donc sur sa case d'origine. Le joueur qui a posé la carte Demi-tour pioche alors une carte pour avoir à nouveau 6 cartes en main. Le tour de jeu reprend alors normalement : c'est au joueur situé à gauche de la personne ayant posé la carte 200 de jouer.



Déroulement de la partie

But du jeu :

Être le premier à atteindre **exactement** 1000 km.

C'est simple, c'est la case *Mille Bornes*® sur le plateau de jeu !

Nombre de joueurs :

Mille Bornes® As du Volant se joue à 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs.



Démarrons :

Installez votre plateau de jeu comme indiqué en page 5. Posez près du plateau de jeu le sabot et les deux cartes Mémos : ces dernières permettront de vous remémorer les nouvelles cartes et les correspondances entre attaques, parades et bottes tout au long de la partie. Les pions « **Attaques** » et « **Bottes** » sont également placés au bord 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.

Correspondance Cartes et Pions de Jeu :

ATTAQUES					
PIONS ATTAQUES					
BOTTES					
PIONS BOTTES					

Déroulement de la partie (suite)

Battez les cartes, distribuez-en 6, une à une, face cachée à chaque joueur. Placez le reste des cartes, face cachée, dans la partie échancrée du sabot : c'est le côté de la pioche. Chaque joueur regarde ses cartes mais ne les montre pas aux autres joueurs. Chaque joueur choisit une voiture et la place sur la zone de départ.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur prend une carte dans la pioche 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 5 possibilités :

- S'il montre et rejette une **carte-étape**, il peut avancer sur la route, d'autant de cases que le chiffre indiqué sur sa carte le lui permet.
- S'il montre une des cartes **Attaques**, il peut placer le pion Attaque correspondant devant le véhicule de l'adversaire de son choix, qui ne pourra pas avancer tant qu'il n'aura pas joué la carte **Parade** correspondante.
- S'il montre une carte **Limite de Vitesse**, il peut placer le pion « Limite de Vitesse », devant le véhicule de l'adversaire de son choix qui ne pourra pas avancer de plus de 50 (deux cases) à la fois.
- S'il montre une **Botte**, il peut clipser le pion botte correspondant sur sa voiture.
- S'il n'a aucune de ces cartes, il doit **rejeter l'une de ses cartes** dans la partie non échancrée du sabot, appelée la défausse.

Puis c'est au tour du joueur suivant. Il doit tout d'abord décider de prendre une carte soit dans la pioche, soit dans la défausse (pour rappel, les cartes-étapes, Dépanneuse et Demi-tour ne peuvent pas être prises dans la défausse et toute carte prise dans la défausse doit être jouée immédiatement). Il a alors 2 possibilités de plus :

- Si le joueur précédent a placé une attaque devant son véhicule, il peut l'enlever en montrant et rejetant la carte **Parade** correspondante.
- Si le joueur précédent l'a attaqué avec un panneau de Limite de Vitesse, il peut l'enlever en montrant et rejetant la carte « **Fin de Limite** ».

Note : après avoir joué, chaque joueur doit avoir 6 cartes en main.

Fin de la partie

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur arrive **exactement** sur la case **Mille Bornes®** ou que les joueurs déclarent, chacun à leur tour, ne plus pouvoir poser de carte.

Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche du sabot, les cartes rejetées dans la défausse sont alors mélangées puis replacées, faces cachées, pour redevenir une pioche.

Le gagnant

Version classique : le gagnant est celui qui est arrivé le premier à 1000 km ou celui qui a avancé le plus loin sur le plateau dans le cas où personne n'a atteint 1000 bornes et qu'aucun des joueurs ne peut plus poser de carte.

Version Expert : le gagnant est celui qui totalise le plus de points (voir « Jeu avec bonus » et « Jeu en 5000 points » page 14).



Explication de chaque carte du *Mille Bornes*[®]

Cartes-étapes



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

Une fois montrées et déposées dans la défausse, ces cartes permettent d'avancer sur le plateau d'autant de cases que le chiffre indiqué sur la carte vous le permet. Pour pouvoir poser des cartes-étapes, vous ne devez pas être sous le coup d'une attaque. N'importe quelle carte-étape peut être jouée tant que vous n'êtes pas attaqué par une carte Limite de Vitesse, tant que votre voiture n'est pas positionnée sur une case à Limitation de Vitesse et tant que le parcours sur le plateau n'est pas bloqué par les voitures des autres joueurs.

À noter :

1. Attention, un même joueur ne peut pas poser plus de 2 fois une carte 200 dans une même partie.
2. Si vous êtes attaqué par un autre joueur par une carte Limite de Vitesse, vous ne pouvez pas poser de cartes-étapes 75, 100 et 200 avant d'avoir trouvé la parade Fin de Limite de Vitesse.
3. Si votre voiture est sur une case à Limitation de Vitesse, vous ne pouvez pas poser de cartes-étapes supérieures à la limite indiquée (exemple : si vous vous trouvez sur une case limitée à 75, vous ne pouvez poser que des cartes-étapes 25, 50 ou 75).
4. Pour atteindre la case *Mille Bornes*[®], il faut arriver exactement sur cette case. Ainsi, quand vous êtes à deux cases de l'arrivée, les cartes-étapes 75, 100 et 200 deviennent inutiles.

Cartes Attaques et Parades



À noter :

1. Si vous subissez à la fois l'attaque Limite de Vitesse et une autre attaque, vous pouvez les parer dans l'ordre que vous voulez (ou pouvezz !).
2. La carte Dépanneuse permet de contrer n'importe quelle attaque. Néanmoins, elle ne peut pas annuler deux attaques à la fois.



Les Bottes

Vous pouvez:

- Soit rejeter une carte «**Botte**» et cliquer 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. Placez la carte **Botte** sur le côté du plateau près du sabot.

À noter :

1. Poser une carte **Botte** ne vous permet pas de rejouer, sauf en cas de **Coup-fourré**.
2. La **Botte** Prioritaire vous rend invulnérable aux attaques **Feu Rouge** et **Limite de Vitesse**. Néanmoins, elle ne vous rend pas invulnérable aux **Limitations de Vitesse** présentes sur le parcours.

Le Coup-fourré:

Il consiste à montrer une carte «**Botte**» dès qu'un adversaire vous retarde avec l'attaque correspondante, **même si ce n'est pas à votre tour de jouer**.

Exemple: un adversaire vous attaque avec une carte «**Crevaïson**» et vous avez la carte «**Increvable**» dans votre jeu. Vous la montrez immédiatement en annonçant «**Coup-fourré**» !

Le coup-fourré vous donne 4 avantages :

- Enlever l'attaque posée devant votre voiture et cliquer le pion «**Botte**» 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 dans le sabot ou dans la défausse 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 la variante «**Jeu en 5000 points**» ou «**Jeu avec Bonus**» (cf. page 14), marquer 300 points en plus des 100 points de Botte. (Pour vous en souvenir, gardez la carte devant vous. 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.

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.

Dans cette variante, prendre une carte dans la défausse n'est pas autorisé.

- Lors de parties à 2 ou 3 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 en 5000 points (4 à 6 parties en moyenne)

Jouer en plusieurs manches pour atteindre 5000 points.

- Chacun marque autant de points que de kilomètres parcourus. (Par exemple, si vous n'avez pas gagné la manche, le 1er 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 rapporte pas de point).
- Chaque **Coup-Fourré** rapporte 300 points en plus de la «**Botte**» (soit 400 points en tout).
- Le vainqueur marque 400 points par manche gagnée (même si le jeu se termine sans qu'aucun joueur n'ait atteint 1000 kilomètres.)
- 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.

Jeu avec bonus

Le décompte des points est le même que pour le Jeu en 5000 points. S'ajoutent tout de même deux règles supplémentaires :

- Une partie gagnée sans aucune carte-étape **200** ni **100** rapporte 500 points
- Le joueur qui atteint la case arrivée **Mille Bornes**® avant un premier épuisement de la pioche reçoit une prime de 300 points.

Trucs et Astuces

• Ne conservez pas de cartes inutiles :



Exemple :

- Une carte-étape **200** alors que vous en avez déjà jouées 2,
 - Une carte « **Panne d'Essence** » alors que votre adversaire a clipsé le pion « **Camion Citerne** » sous sa voiture.
 - Les cartes qui vous feraient dépasser 1000 bornes (supposez que vous soyez à 2 cases de l'arrivée, pensez à jeter les cartes-étapes **75**, **100** et **200**).
- N'oubliez pas de rejouer après avoir réalisé un **Coup-fourré**.
 - Vous pouvez placer une **Attaque** devant la voiture d'un adversaire même s'il est déjà retardé par une « **Limite de Vitesse** », mieux que seulement ralenti, il est alors arrêté !
 - Inversement, vous pouvez mettre une « **Limite de Vitesse** » devant la voiture 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 !).
 - Évitez d'attaquer un joueur placé devant vous sur une zone à 1 voie. En effet, passer par-dessus une voiture adverse n'étant pas autorisé, vous risquez d'être bloqué derrière lui !
 - Inversement, si vous êtes en avance sur le parcours, bloquer un adversaire placé sur une zone à 1 voie, ralentira également tous les joueurs placés derrière lui.
 - Lorsque vous êtes sous le coup d'une **Attaque**, vous avez intérêt, si vous le pouvez, à placer la même **Attaque** au joueur situé à votre droite. En effet, s'il contre l'**Attaque** avec la parade correspondante, vous pourrez la prendre dans la défausse et ainsi vous débloquent (sauf s'il joue la carte Dépanneuse que vous n'êtes pas autorisé à prendre dans la défausse).
 - N'oubliez pas les 2 cartes **Demi-Tour** présentes dans le jeu, elles peuvent vous permettre de contrer vos adversaires et ainsi les ralentir au même titre qu'une **Attaque**. À vous de savoir les jouer au bon moment.
 - Si vous disposez de 2 cartes-étapes **25** dans votre jeu, n'hésitez pas à emprunter le raccourci (si vous avez opté pour un parcours incluant le raccourci) si vous en avez l'opportunité. En effet, cela vous permettra de combler votre retard sur vos adversaires ou de prendre une avance peut-être décisive.
 - Soyez attentif aux cartes que vous rejetez dans la défausse car vous pourriez, malgré vous, faciliter le jeu de vos adversaires. Par exemple, évitez de jeter une carte **Roue de Secours** dans la défausse si le joueur à votre gauche est sous le coup d'une crevaillon (sauf si sa voiture vous empêche d'avancer et que vous souhaitez le débloquent afin qu'il libère le passage sur le parcours).



*L'équipe Dujardin
vous souhaite de joyeuses parties !*



Retrouvez tous nos jeux sur
www.jeuxdujardin.fr

Édition française - Marque et modèle déposés
Illustration : J. LE CALLENEC

DUJARDIN SAS - Z.A. du Pot au Pin - Entrepôt A.4
33610 Cestas - France

Siret 320 660 970 00049
SAV : sav.dujardin@tf1.fr

DUJARDIN 