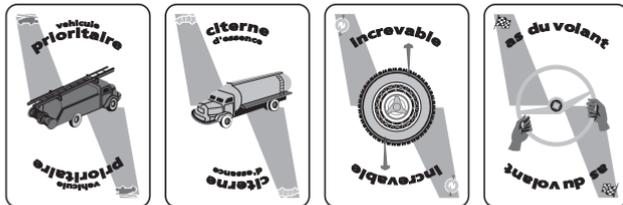


3. BOTTES

Chaque joueur peut exposer une carte Botte à deux moments :

- Soit à son tour (même si c'est la toute première carte exposée par un joueur) ;
- Soit au moment précis où un adversaire l'attaque et si sa Botte correspond à l'attaque. C'est le Coup-fourré.



Botte Véhicule Prioritaire :

Exposée, elle interdit aux adversaires d'attaquer avec un Feu rouge ou une Limite de vitesse. Si, au moment où la Botte Prioritaire est exposée, il y a déjà un Feu rouge sur la pile de Bataille ou une Limite de vitesse sur la pile de Vitesse du joueur concerné, cette ou ces cartes-attaques sont rejetées dans la défausse car elles sont annulées par la Botte Prioritaire.

Botte Citerne (d'essence) : Exposée, elle interdit aux adversaires d'attaquer avec une carte Panne d'essence.

Botte Increvable : Exposée, elle interdit aux adversaires d'attaquer avec une carte Crevaillon.

Botte As du volant : Exposée, elle interdit aux adversaires d'attaquer avec une carte Accident.

Note : Une Botte peut être exposée soit pendant son propre tour à titre préventif, soit en Coup-fourré lors d'une attaque. Dans l'un et l'autre cas, le joueur qui a posé la Botte rejoue après.

LE COUP-FOURRÉ

Il consiste à exposer une Botte dès qu'un adversaire place l'attaque correspondante dans son jeu, même si ce n'est pas son tour.

Exemple : un adversaire vous attaque avec une carte Crevaillon alors que vous avez justement la Botte Increvable en main... Il faut crier immédiatement "Coup-fourré !" en déposant la carte à côté de la pile Bataille.

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 ou dans la défausse pour compléter sa main.
3. De rejouer immédiatement, c'est-à-dire de prendre encore une carte dans la pioche ou la défausse et de jouer comme si c'était son tour. C'est ensuite au tour du joueur de gauche, et ainsi de suite ; si des joueurs se trouvent placés entre celui qui a attaqué et celui qui a été attaqué, ils perdent donc leur tour.
4. D'avancer de 300 km en plus : la carte Coup-fourré équivaut alors à une carte étape de 300 km.

En annulant l'attaque, le Coup-fourré rétablit la situation telle qu'elle était avant l'attaque. De plus, la Botte exposée immunise pour toute la durée de la partie contre les attaques correspondantes.

DÉMARRONS...

On désigne un premier donneur. Après avoir bien mélangé les cartes, 4 cartes sont distribuées, une à une et faces cachées, à chaque joueur. Le donneur place le reste des cartes faces cachées dans le mini-sabot au milieu des joueurs pour en former la Pioche. Chaque joueur regarde ses propres cartes en main mais ne doit pas les montrer aux autres joueurs. C'est le joueur placé à gauche du donneur qui distribuera les cartes à la prochaine partie et ainsi de suite.

JOUONS !

Le **1000 Bornes Express** se joue chacun pour soi. Le jeu de chacun est exposé devant chaque joueur. Le premier joueur pioche la carte du dessus et l'ajoute aux 4 cartes qu'il a déjà en main. Il se trouve donc momentanément en possession de 5 cartes.

Il a ensuite 4 possibilités :

1. S'il a un Feu vert, il peut le poser devant lui et commencer ainsi sa pile de Bataille.
2. S'il a une Botte, il peut la déposer devant lui. (Le fait de poser une Botte lui donne le droit de rejouer et le fait avancer de 100 km. Il tire donc une autre carte dans la pioche et a ces quatre possibilités à nouveau).
3. S'il a une Limite de vitesse, il peut la placer devant un adversaire, bien que celui-ci n'ait pas commencé à jouer.
4. S'il n'a aucune de ces cartes, il doit jeter, face visible, l'une de ses cartes dans la défausse. Remarque : Après avoir joué, chaque joueur doit toujours se retrouver avec 4 cartes en main.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Aux différentes façons de jouer indiquées ci-dessus s'ajoutent pour lui 3 autres possibilités :

1. Si le 1^{er} joueur a exposé un Feu vert, il peut l'attaquer avec n'importe quelle carte d'attaque.
2. Si le 1^{er} joueur l'a attaqué d'une Limite de vitesse, il peut recouvrir cette carte d'une Fin de limite, qui l'annulera. L'attaque et la parade correspondante sont alors placées dans la défausse. Ce 2^{ème} joueur devra tout de même poser un Feu vert pour démarrer.
3. Si le 1^{er} joueur a jeté une carte qui l'intéresse à la défausse, il peut la prendre.

On continue, chacun jouant à son tour et piochant, soit la dernière carte face visible dans la défausse soit la carte face cachée au-dessus de la pioche, jusqu'à ce qu'un joueur ait aligné exactement **1000 Bornes**. La partie est alors terminée. Si personne n'atteint ce nombre exact, la partie se termine lorsque toutes les cartes étapes ont été posées. Le gagnant est alors celui qui possède le plus grand nombre de bornes.

Note : à 4 joueurs, vous pouvez décider de ne jouer que 700 km.

CONSEILS UTILES

Début de la partie

Au début du jeu, il est généralement préférable d'exposer un Feu vert sur sa pile de Bataille plutôt que d'attaquer un adversaire. Lorsque le départ est difficile faute de Feu vert, il vaut mieux exposer une ou plusieurs Bottes, si on en possède, afin d'augmenter ainsi les chances d'obtenir le Feu Vert désiré.

Utilisation des Bottes

Il est en général préférable de conserver ses Bottes en vue du Coup-fourré plutôt que de les exposer simplement pour s'immuniser. En revanche, il peut être intéressant d'exposer dès que possible la Botte Prioritaire : celle-ci met le joueur à l'abri de 4 attaques.

Possibilité de variantes

Vous pouvez ajouter un peu de piquant au jeu : le joueur qui vient de recouvrir son attaque par une carte parade, choisit quelle carte il place au-dessus de la défausse, lorsqu'il la jette (sa carte parade ou sa carte attaque selon ce qui peut gêner le joueur suivant...).

Toute l'équipe Dujardin vous souhaite d'excellentes parties !

Édition française - Marque et modèle déposés.
Illustrations : J. LE CALLENEC
DUJARDIN, 1051 bd de l'Industrie - 33260 LA TESTE DE BUCH
Siren 320 660 970 000 23
© 2009 Dujardin. Tous droits réservés.

1000 BORNES

EXPRESS

— Le Jeu du Coup-Fourré —

Règle du Jeu

LE 1000 BORNES, QU'EST CE QUE C'EST ?

Imaginez-vous en train de conduire votre voiture sur un trajet de 1000 km ou **1000 Bornes**... Vous respectez les limites de vitesse, vous freinez au feu rouge pour redémarrer au feu 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... Le jeu de **1000 Bornes** représente toutes ces embûches dans un jeu de cartes palpitant pour petits et grands !

BUT DU JEU

Une partie se termine lorsqu'un joueur atteint exactement 1000 km... ou "**1000 Bornes**" !

CONTENU DU JEU

Les 66 cartes se partagent en 4 familles :

- Les **Étapes**, qui représentent les kilomètres parcourus ;
- Les **Attaques** : Feu rouge, Limite de vitesse, Panne d'essence, Crevaison, Accident ;
- Les **Parades** : Feu vert, Fin de limite de vitesse, Essence, Roue de secours, Réparations ;
- Les **Bottes** : Véhicule prioritaire, Citerne d'essence, Incevable, As du volant.

Note : Une carte memo présente dans le jeu récapitule toutes les **Attaques, Parades et Bottes**.

Si vous connaissez déjà les règles du 1000 Bornes, vous pouvez ne lire que cette page.

Le jeu se déroule, comme au **1000 Bornes**, en piochant et en rejetant des cartes sauf que dans le **1000 Bornes Express**, tout va plus vite :

- Chaque joueur a 4 cartes en main, au lieu de 6.
- À son tour, chaque joueur tire une carte dans la pioche ou dans la défausse.
- Le joueur peut redémarrer dès qu'il a posé la parade, il n'a plus besoin d'attendre le Feu vert.
- Une Botte permet d'avancer plus vite sa voiture : le fait de poser une Botte revient à gagner 100 km !
- Le "Coup-fourré" permet d'avancer encore plus vite sa voiture : le fait de faire un Coup-fourré revient à gagner 300 km !
- Dès qu'une carte attaque est recouverte de sa carte parade correspondante, on remet les 2 cartes dans la défausse (avec la carte parade au-dessus).

Rappel du sens des cartes :

- Poser une carte "Feu vert" permet de commencer le parcours.
- Poser une carte "Étape" permet d'avancer du nombre de km correspondant.
- Poser une carte "Attaque" permet de retarder un autre joueur.
- Poser une carte "Parade" permet de repartir après une attaque.
- Poser une carte "Botte", permet d'être invincible sur certaines attaques et de gagner 100 km.

Le **Coup-fourré** : il y a Coup-fourré lorsqu'un joueur sort une Botte alors qu'il se fait attaquer - même si ça n'est pas son tour de jouer. Vous trouverez plus de précisions sur le Coup-fourré dans la suite du livret.

RÉPARTITION DES CARTES

Les cartes du jeu se répartissent comme suit :

ATAQUES					
PARADES					
BOTTES					
ÉTAPES					

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

ACTIONS DES CARTES

1. ÉTAPES

Chaque carte 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 est nécessaire d'avoir un Feu vert pour démarrer le jeu, de ne pas être attaqué ou bien de posséder la Botte Prioritaire. N'importe quelle carte étape peut être jouée quand il n'y a pas d'attaque Limite de vitesse.

Note :

- 1 - Attention, chaque joueur ne peut déposer plus de 2 fois une carte Étape 200 !
- 2 - Pour atteindre 1000 km, il faut poser exactement la somme de 1000. Par exemple, si vous atteignez 950 bornes, les étapes 75, 100 et 200 deviennent inutiles et vous pouvez les défausser.

2. ATTAQUES ET PARADES

Il y a 10 attaques et 21 parades correspondantes.

Les attaques Feu rouge, Panne d'essence, Crevaison, Accident et leurs parades correspondantes sont placées dans la pile de Bataille.

Les Limites de vitesse et les Fins de limite sont placées dans la pile de Vitesse.

Les attaques de la pile de Bataille servent à retarder un adversaire : ce dernier ne pourra jouer une carte-étape qu'après avoir recouvert l'attaque de la parade correspondante (exemple : poser une Parade Essence sur une attaque Panne d'essence permet de repartir). Une fois la parade placée, la pile Bataille est alors jetée entièrement dans la défausse avec la carte parade face visible au dessus de la pile.

La carte Limite de vitesse peut se cumuler avec chacune des 4 autres attaques.

Feu rouge : se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes étapes. Cela l'empêche d'exposer de nouvelles étapes tant qu'il ne recouvrira pas la carte Feu rouge d'une carte Feu vert.

Panne d'essence : se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes étapes. Cela l'empêche d'exposer de nouvelles étapes tant qu'il n'aura pas recouvert la carte Panne d'essence d'une carte Essence.

Crevaison : se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes étapes. Cela l'empêche d'exposer de nouvelles étapes tant qu'il n'aura pas recouvert la carte Crevaison d'une carte Roue de Secours.

Accident : se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes étapes. Cela l'empêche d'exposer de nouvelles étapes tant qu'il n'aura pas recouvert la carte Accident d'une carte Réparations.

Limite de vitesse : se place sur la pile de Vitesse d'un adversaire. Cela l'empêche d'exposer de nouvelles étapes supérieures à 50 km tant qu'il n'aura pas recouvert cette attaque d'une Fin de limite de vitesse.