

nickelodeon



## RÈGLES DU JEU

# mon premier MILLE BORNES

### Le jeu d'initiation au Mille Bornes avec la Pat' Patrouille !

Retrouvez l'univers du célèbre Mille Bornes dans ce jeu spécialement adapté aux plus petits ! Accompagnés de la Pat' Patrouille, les enfants découvrent les bases du Mille Bornes grâce à un scénario simple : Sauver la Grande Vallée du méchant Maire Hellinger et de ses chats.

### Un jeu à valeurs éducatives...

Grâce à Mon Premier Mille Bornes et la Pat' Patrouille, les enfants apprennent à compter et à respecter certaines règles comme par exemple celle de jouer chacun son tour.

A plusieurs, les enfants joueront tous ensemble et tenteront de gagner collectivement ! Une partie peut également se jouer seul. Votre rôle est très important pour aider vos enfants à respecter les règles du jeu. Prenez le temps de les accompagner et d'animer la partie.

## CONTENU DU JEU

- |                            |                                                                |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------|
| 1 camion Pat' Patrouilleur | 1 dé illustré (3 faces Lune, 2 faces Feu Vert, 1 face Relance) |
| 1 plateau de jeu           | 5 jetons Chat                                                  |
| 1 puzzle Lune (6 pièces)   | 1 règle du jeu                                                 |
| 33 cartes                  |                                                                |

## BUT DU JEU

Le Maire Hellinger et ses 6 chats sèment la terreur dans la Grande Vallée. La Pat' Patrouille est appelée à la rescousse pour sauver les habitants de la Grande Vallée avant la tombée de la nuit !

Objectif : Arriver avec le camion Pat' Patrouilleur jusqu'au Maire Hellinger et récupérer le plus de jetons Chat possible avant que le puzzle ne soit complètement reconstitué et donc que la nuit ne tombe.

## PRÉPARATION DU JEU

- Installez le plateau de jeu au centre de la table.
- Mettez les cartes, faces cachées, sur l'emplacement du plateau prévu à cet effet. La partie à côté de la pioche est appelée la défausse.
- Placez le camion Pat' Patrouilleur sur le plateau, à côté du quartier général de la Pat' Patrouille, à l'emplacement prévu.
- Déposez aléatoirement les 5 jetons Chat sur 5 cases différentes du plateau de jeu.

LOW RES PDF FOR APPROVAL ONLY  
• DO NOT PRINT •

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

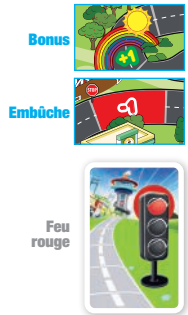
Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence : il pioche une carte et la pose, face visible à côté de la pioche, dans la défausse.

Si la carte piochée est une **carte Borne**, il avance le Pat' Patrouilleur du nombre de cases indiqué par la carte (1, 2, 3, 4 ou 5 cases).



Attention, des cases **Bonus** et **Embûches** sont présentes sur le parcours !

- Si la voiture s'arrête sur une case **Bonus**, le joueur doit avancer la voiture d'une case.
- Si elle s'arrête sur une case **Embûche**, le joueur doit reculer la voiture d'une case.



Si la carte piochée est une **carte Feu Rouge**, il faut poser le pion Feu Rouge sur cette même case devant la voiture : le Pat' Patrouilleur ne peut donc plus avancer. Le tour du joueur est alors terminé.

Si les enfants sont plusieurs à jouer, le joueur situé à gauche lance le dé.

Si l'enfant joue seul, il lance le dé.



### Comment débloquer la voiture ?



- S'il tombe sur « **Feu Vert** », le joueur retire le pion Feu Rouge du plateau, c'est au joueur suivant de piocher une carte.



- S'il tombe sur « **Lune** », le joueur pose une pièce du Puzzle à l'emplacement prévu. C'est alors au joueur suivant de lancer le dé pour tenter d'obtenir un feu vert.



- S'il tombe sur « **Rejoue** », le joueur relance le dé.

### Comment attraper les Chats du Maire Hellinger ?

Attrapez le maximum de Chats du Maire Hellinger en ramassant les jetons le long du parcours. Chaque joueur est autorisé à récupérer un jeton lorsque le Pat' Patrouilleur passe sur la case. Ensuite, chacun peut les garder près de lui pour sauver la Grande Vallée !



## FIN DE LA PARTIE

- Si le Pat' Patrouilleur atteint le Maire Hellinger avant que le puzzle de la lune ne soit complet, vous avez gagné ! Bravo, vous avez aidé la Pat' Patrouille à réaliser sa mission et vous avez sauvé la Grande Vallée du Maire Hellinger et de ses Chats !

- Mais si le puzzle est fini avant l'arrivée du Pat' Patrouilleur au Maire Hellinger, la nuit est tombée et vous n'avez pas réussi à attraper le Maire et ses Chats, vous avez perdu... Retentez alors une nouvelle partie !

© Spin Master Ltd. TM PAW PATROL and all related titles, logos, characters; and SPIN MASTER logo are trademarks of Spin Master Ltd. Used under license. Nickelodeon and all related titles and logos are trademarks of Viacom International Inc.

Un jeu de société édité et développé par Dujardin. Dujardin est une filiale de Jumbodisest. Conserver cette notice pour toute référence ultérieure.

© 2022 Dujardin. Tous droits réservés. © & TM Spin Master Ltd. All rights reserved. DUJARDIN SAS : ZA du Pot au Pin - Entrepôt A4 - 33610 Cestas - France

SAV : sav@dujardingames.fr

LOW RES PDF FOR APPROVAL ONLY  
• DO NOT PRINT •