

CONTENU

Vous trouverez dans ce coffret :

- ▶ 110 cartes ▶ 1 sabot à cartes ▶ 1 règle de jeu de 16 pages
- ▶ 1 carte postale à collectionner



Les cartes postales à collectionner :



Attention ! Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans car contient de petits éléments pouvant être avalés.

Un jeu de société édité et développé par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entertainment. Dujardin adhère au programme Éco-emballages. Fabriqué en France. Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure.

Couleur et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. ©2019 Dujardin. Tous droits réservés.

Distribué par la société DUJARDIN Contact : DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France.

SAV : savdujardin@tf1.fr

Retrouvez tous nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr



DUJARDIN

MILLE BORNES

ÉDITION COLLECTOR

RÈGLE 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
- 10 Attaques et parades
- 12 Bottes
- 14 Coup-Fourré
- 15 Répartition des cartes



2

LA LONGUE ROUTE DU MILLE BORNES

Le jeu légendaire des Français peut être fier
de son succès : il fête en 2019 ses 65 ans !

C'est dans un sous-sol que le Mille Bornes est né...

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 dans la même direction et invente un jeu de cartes sans plateau avec un but simple : être le 1^{er} à atteindre les 1000 km.

Petite anecdote : Sur les cartes, les animaux à côté de la borne 200 ont changé depuis 1954. A l'époque, c'est l'escargot qui illustre la borne 200...



Carte de 1954

À vous de comparer
les autres bornes !



Cartes actuelles

3

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 mettre des parades aux attaques de ses adversaires, 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 sur la même voiture.
- ▶ À 8 JOUEURS, vous pouvez décider de ne jouer qu'en 700 km.

DÉMARRONS...

Désignez celui qui va distribuer 6 cartes.

Des cartes mémo sont à disposition des joueurs : elles seront une aide tout au long de la partie. On place le reste des cartes faces cachées dans la partie échancrée du sabot au milieu des joueurs, pour former la pioche. Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres joueurs.



4

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:

- ▶ S'il a un Feu Vert, il peut démarrer sa course! Il pose alors la carte devant lui et commence ainsi sa course.
- ▶ 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).
- ▶ 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!
- ▶ S'il n'a aucune de ces cartes (Feu Vert, Limite de Vitesse ou une Botte), il doit jeter l'une de ses cartes dans la défausse en attendant de piocher une bonne carte.



5

COMMENT DISPOSER LES CARTES DEVANT SOI

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

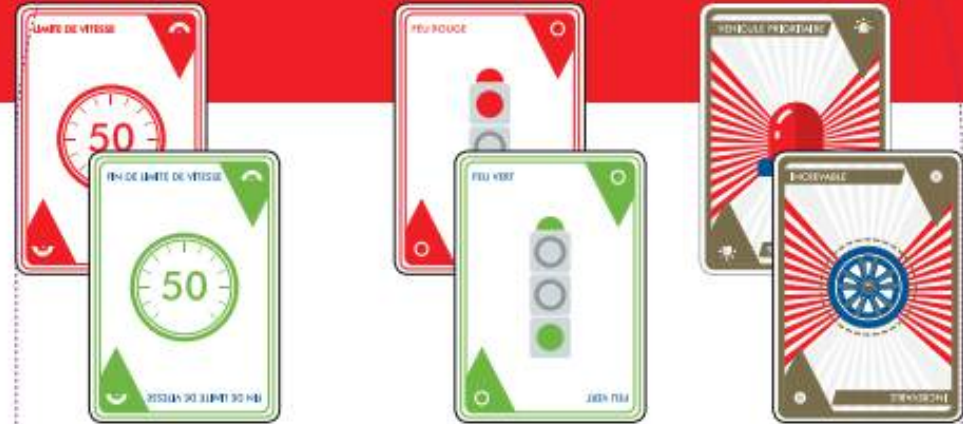
► Si le 1^{er} joueur a posé un Feu Vert, il peut l'attaquer par une carte Limite de Vitesse ou par n'importe quelle autre carte Attaque.

► 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.



Pile de Vitesse

Pile de Bataille

Bottes



Cartes-étapes

COMPTER LES POINTS

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.



5000

8

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.

Note :

- ▶ Attention, vous ne pouvez pas déposer plus de 2 fois une carte 200.
- ▶ 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.
- ▶ 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.



9

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 puis 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) : 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.



Feu Rouge (Stop) :
il faut s'arrêter.



Feu Vert (Roulez) :
le feu est vert,
vous pouvez
repartir !

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 :
le réservoir
est plein, vous
pouvez repartir !

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 :
vous pouvez
repartir !

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 :
vous pouvez
repartir !

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**, **Crévé** 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 Réservoir : 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 **Pneu Crévé**.



Botte As du Volant : quand elle est posée, les adversaires ne peuvent plus attaquer avec une carte **Accident**.



La carte **Autoroute** est la grande nouveauté de cette édition.

Cette carte vous donne une **immunité pendant 2 tours**. Personne ne peut vous attaquer durant les deux tours qui suivent l'activation de la carte. Vous pouvez la jouer à votre tour, peu importe si vous êtes arrêté par une attaque ou non. Si vous êtes actuellement arrêté par une **Attaque**, la carte **Autoroute**, une fois posée, vous permet de vous débarrasser de l'Attaque en cours, en la plaçant dans la défausse. De même, si vous étiez bloqué par une **Limite de vitesse**. Cette carte vous permet donc d'attaquer vos adversaires ou de cumuler des **Bornes** en toute immunité pendant 2 tours. Une fois les 2 tours d'immunité passés, placez cette carte dans la défausse.

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.

COUP-FOURRÉ

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 prend un jeton et on le pose devant soi.

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. Une carte "mémor" est disponible pour chaque joueur ou équipe pour se rappeler de chaque attaque, parade et Botte correspondante.