

MILLE BORNES

— RÈGLE DU JEU —



AGE
5+

JOUEURS
2+

15

DUJARDIN

Le célèbre jeu du Mille Bornes dans l'univers CARS 3 !

Retrouve tout l'univers du Mille Bornes dans ce jeu spécialement conçu pour les petits fans de Flash Mc Queen et de tous ses amis ! Vite, que la course commence !

Contenu du jeu

- 1 sabot de cartes
- 4 compteurs de kilomètres pour t'aider à compter les kilomètres parcourus
- 110 cartes

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

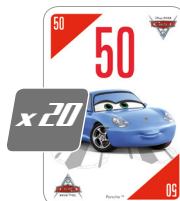
x2

Une carte mémo présente dans le jeu récapitule toutes les Attaques, Parades et Bottes.

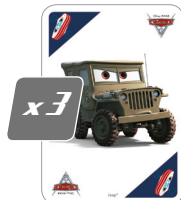


+

LES ÉTAPES



LES ATTAQUES



LES PARADES



LES BOTTES





Sommaire :

Contenu du jeu	p.2
But du jeu + Phase de préparation	p.3
Grille de départ	p.4
Top départ : le déroulement de la course	p.5
Ligne d'arrivée : fin de la partie	p.6
Quelques règles supplémentaires + Le célèbre « coup fourré »	p.7
Explication des cartes : Bornes / Attaques et Parades / Bottes	p.8



But du jeu

**Sois le premier à atteindre 1000 Bornes aux côtés de Flash Mc Queen,
Cruz Ramirez, Jackson Storm et tous ses autres amis.**

À vos marques, prêts, partez !

Phase de préparation

Montage des compteurs



- Place le sabot au centre de la table.
- Distribue un compteur de kilomètres et une carte Mémo à chacun des joueurs.
- Ecarte du jeu les cartes Mémo ainsi que les compteurs restants.
- Mélange les cartes et distribues-en 6, faces cachées, à chacun des joueurs.
- Place le reste des cartes, faces cachées, dans le sabot de cartes. Cette pile forme la pioche.
- Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres et les garde en main.
- Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



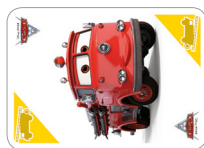


Grille de départ

Pour faciliter le jeu, nous conseillons à chaque joueur de disposer ses cartes de la manière suivante.



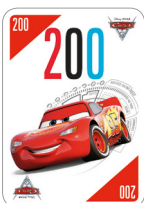
Pile de bataille



Pile « coup-fourré »



Pile des Bottes



Pile de Bornes + compteur de kilomètres



► **PILE DE BORNES :**

Forme des piles avec tes cartes Bornes en fonction du nombre de kilomètres qu'elles indiquent. Veille bien à déplacer l'aiguille du compteur de kilomètres à chaque fois que tu déposes une carte Bornes sur ton jeu pour ne plus avoir à compter (voir page 8).

► **PILE DE BATAILLE :**

C'est à cet emplacement que tes adversaires posent leurs attaques. Tu devras placer sur la carte Attaque, la carte Parade correspondante pour reprendre la course (voir page 9).

► **PILE DES BOTTES :**

Place l'une à côté de l'autre les cartes Bottes jouées. Les joueurs pourront ainsi voir de quelles attaques tu es protégé (voir page 11).

► **PILE « COUP-FOURRÉ » :**

Dispose ta carte Botte à l'horizontal si tu l'as jouée en réalisant un « coup-fourré » (voir page 7).





TDP Départ ***le déroulement de la course***

1.

L'enfant le plus jeune commence la partie en tirant une carte, il a alors 7 cartes en main. Il doit impérativement avoir un feu vert pour démarrer. Ensuite, dès le tour suivant, il pose soit une carte Bornes ou Botte devant lui ou alors, il dépose une attaque à un autre joueur.

• **Si le joueur pose une carte Bornes devant lui,** il ne devra pas oublier de déplacer l'aiguille de son compteur de kilomètres. Il déplace l'aiguille du nombre de graduations indiqué sur la carte Bornes. Ainsi, il n'aura plus besoin de compter pour arriver jusqu'à 1000 !

- 50 Bornes = 1 graduation
- 100 Bornes = 2 graduations
- 150 Bornes = 3 graduations
- 200 Bornes = 4 graduations

Exemple pour 100 Bornes



• **Si le joueur dépose une carte Botte devant lui,** il sera alors protégé pendant toute la partie de certaines attaques spécifiques. Ces cartes lui donnent également le droit de rejouer immédiatement et de jeter les attaques correspondant à sa carte Botte, dont il peut être déjà victime, à la défausse.

• **Le joueur peut décider d'interrompre un autre joueur** en déposant une carte Attaque sur le jeu de cet adversaire. Un joueur ne peut être la victime que d'une seule attaque.

•5•





2.

Le joueur suivant joue à son tour.
Il pioche une carte et il dépose devant lui soit une carte Bornes
ou Botte comme expliqué ci-dessus.

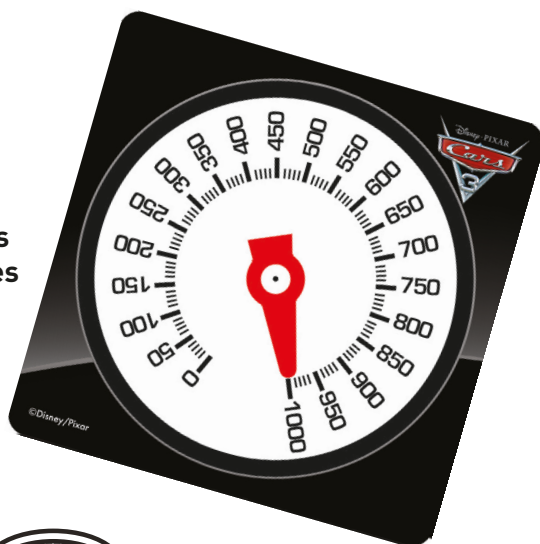
Mais si le joueur a déjà reçu une attaque, il peut alors :

- **Stopper l'attaque** en mettant par-dessus la carte Attaque la carte Parade correspondante (voir descriptif des cartes Attaques et Parades page 9)
- **Interrompre un autre pilote.** En effet, un joueur peut interrompre un de ses adversaires même en étant lui-même déjà victime d'une attaque.
- **Se défausser d'une carte de son choix** s'il ne possède pas la carte Parade adéquate et qu'il n'a pas de carte Bornes.

3.

Le jeu continue ainsi
jusqu'à ce que l'un des joueurs
affiche exactement 1000 Bornes
à son compteur.

1000 Bornes !



Ligne d'arrivée : fin de la partie !

Le premier joueur qui atteint 1000 Bornes gagne la course !

Attention, si personne ne réussit à atteindre 1000 Bornes, c'est le joueur
qui en est le plus proche qui remporte la partie.

•6•





Quelques règles supplémentaires

- **Un joueur ne peut pas jouer plus de 2 fois une carte Bornes de 200 km.**

- **Un joueur ne peut être la victime de plus d'une attaque.**

Ainsi, si un joueur a déjà reçu une attaque, un autre adversaire ne pourra pas lui en ajouter une supplémentaire. La course doit être loyale ! Seule l'attaque Limitation de vitesse peut être mise en complément d'une autre attaque.

- **Un joueur peut interrompre un autre joueur**
même s'il est lui-même victime d'une attaque.

- **Une carte Botte annule toutes les attaques correspondantes en cours**
et donne le droit au pilote de rejouer immédiatement.



Le célèbre « coup-fourré »

Tu fais un « coup-fourré » lorsque que tu joues une carte Botte aussitôt qu'un adversaire place dans ton jeu l'attaque correspondante à cette botte et ceci même si ce n'est pas à toi de jouer !

Le coup-fourré te donne 3 avantages :

➤ **Obtenir une nouvelle carte**
en piochant afin d'en avoir 6 à nouveau en main (tu as posé la carte Botte sans au préalable piocher).

➤ **Rejouer immédiatement**

➤ **Marquer 300 points**
et donc de déplacer ta flèche sur le compteur de kilomètres de **6 graduations**.

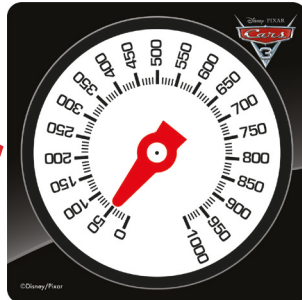
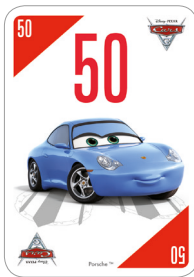




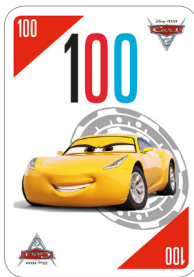
Explication de chaque carte

• Les cartes Bornes •

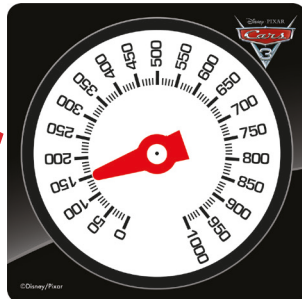
- Pose tes cartes Bornes puis utilise le compteur pour garder ton score en tête et avancer vers la victoire !



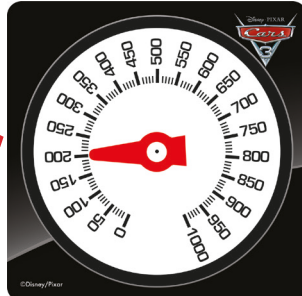
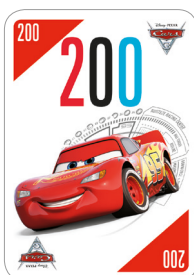
En posant une carte Bornes 50, tu avances de 50 kilomètres. Pour cela, déplace ton aiguille d'une graduation sur ton compteur.



En posant une carte Bornes 100, tu avances de 100 kilomètres. Pour cela, déplace ton aiguille de deux graduations sur ton compteur.



En posant une carte Bornes 150, tu avances de 150 kilomètres. Pour cela, déplace ton aiguille de trois graduations sur ton compteur.



En posant une carte Bornes 200, tu avances de 200 kilomètres. Pour cela, déplace ton aiguille de quatre graduations sur ton compteur.





• *Les cartes Attaques et Parades* •

- Les autres joueurs feront tout pour t'arrêter et te freiner dans ta course.

Avec les 5 cartes Attaques différentes,
ils pourront te doubler et se retrouver en pôle position.

Ne te laisse pas faire et dégaîne les cartes Parades correspondantes
pour rentrer à nouveau dans la course aux côtés de Flash Mc Queen,
Cruz Ramirez et Jackson Storm.

Limitation de vitesse



Limitation de vitesse



Fin de limitation de vitesse

Pas si vite !

Avec la carte limitation de vitesse, tu ne pourras plus jouer de cartes Bornes de plus de 50 kilomètres tant que tu n'auras pas recouvert cette attaque.

Feu rouge



Feu rouge



Feu vert

Feu rouge, te voilà bloqué.

Interdiction de poser des cartes Bornes. Tu ne peux plus avancer tant que tu n'auras pas joué un feu vert.

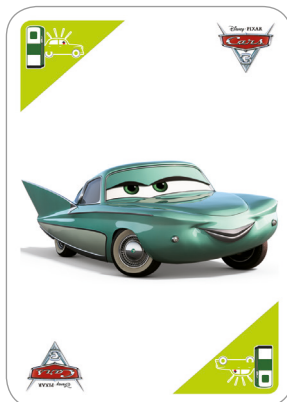




Panne d'essence



Panne d'essence



Essence

À sec ?

Vite, fais le plein pour retourner dans la course. Sans carburant, tu ne peux plus jouer de cartes Bornes.

Creaison



Creaison

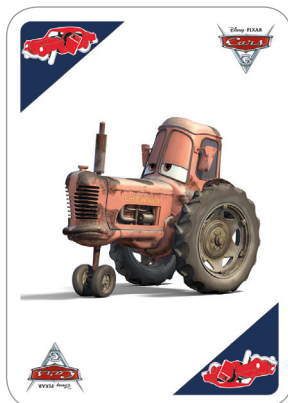


Roue de secours

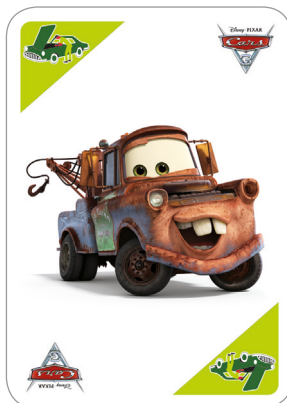
Pssst, tu te retrouves à plat.

Trouve vite une roue de secours pour revenir dans la course et jouer toutes tes Bornes.

Accident



Accident



Réparation

Aïe, c'est l'accident.

Arrête-toi et attends d'avoir dans ton jeu la carte réparation pour pouvoir rouler à nouveau. Sans cela, pas le droit de jouer de cartes Bornes.





• Les cartes Bottes •

► Les cartes Bottes sont très importantes.

Elles te permettent de devenir invincible face à certaines attaques pendant toute la durée de la partie. Tu deviens donc un adversaire redoutable.

Lorsque tu joues une carte Botte, cela annule également toutes les attaques correspondantes en cours sur ta pile Bataille et te donne le droit de rejouer immédiatement.



Véhicule Prioritaire

Si tu joues cette Botte, tes adversaires ne peuvent plus t'interrompre avec les cartes **Feu Rouge** et **Limitation de Vitesse**.



Citerne d'essence

Si tu joues cette Botte, tes adversaires ne peuvent plus t'interrompre avec une carte **Panne d'essence**.



Incredable

Si tu joues cette Botte, tes adversaires ne peuvent plus t'interrompre durant toute la partie avec une carte **Crevaision**.



As du volant

Si tu joues cette Botte, tes adversaires ne peuvent plus t'interrompre avec une carte **Accident**.



• II •





FABRIQUÉ EN EUROPE

Un jeu de société édité et développé par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entertainment. Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Visuels non contractuels.

© 2017 Dujardin © Disney/Pixar. Tous droits réservés. DUJARDIN, Z.A du Pôt au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France
SAV : savdujardin@tf1.fr.

Retrouvez nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr

Disney/Pixar elements ©Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of third parties as applicable: Dusty Rust-eze, Dodge is a trademark of Chrysler LLC, Dodge®. Luigi, Fiat is a trademark of Fiat S.p.A, Fiat™. Mack, Mack is a trademark of Mack Trucks, Inc, Mack™. Ramone, Chevrolet™. Rusty Rust-eze, Dodge is a trademark of Chrysler LLC, Dodge®. Sally, Porsche is a trademark of Porsche, Porsche™. Tex, Cadillac Coupe DeVille is a trademark of General Motors, Cadillac™. Sheriff, Mercury is a trademark of Ford Motor Company. Sarge, Jeep®. Fillmore, ©Volkswagen AG. All rights reserved.

