



**TINTIN**

**MOLLES**  
**BORNES**


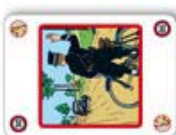













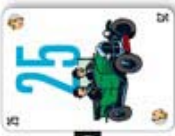




Règles du jeu



Êtes-vous prêt pour une course effrénée  
à bord des différentes voitures de l'univers de Tintin ?  
**C'est parti, tonnerre de Brest !**

### CONTENU DU JEU

Les cartes du jeu se répartissent comme suit :

<b>ATTAKES</b> 5					
<b>PARADES</b> 14					
<b>BOTTES</b> 1					
<b>ÉTAPES</b> 10					

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



### CARTES MÉMO

4 cartes mémo présentes dans le jeu récapitulent toutes les **Attques**, **Parades** et **Bottes**. Gardez-en une près de vous lorsque vous jouez.

### BUT DU JEU

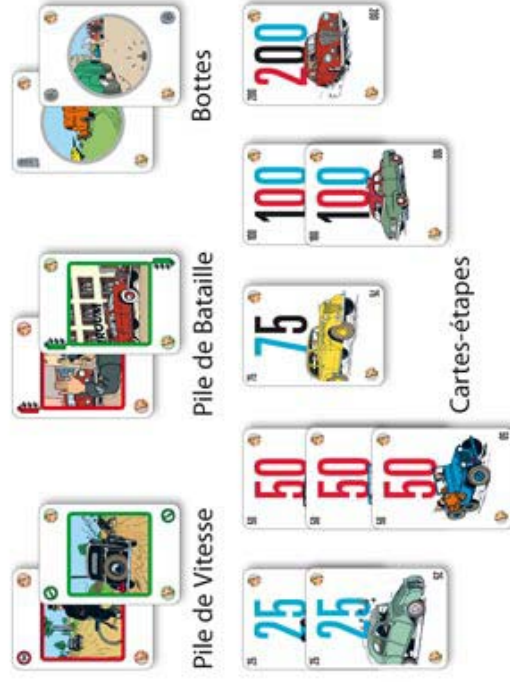
Vous êtes le gagnant si vous êtes le 1<sup>er</sup> à atteindre  
1000 km... ou **1000 Bornes !**

### NOMBRE DE JOUEURS

Le **Mille Bornes® TINTIN** 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.  
Dans ce cas, le premier à avoir parcouru 700 km remporte la partie.
- ★ **À 6 et 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.  
Dans ce cas, la première équipe à avoir parcouru 700 km remporte la partie.

### DISPOSITION DES CARTES



## EXPLICATION DE CHAQUE CARTE :

### 1. ÉTAPES

Chaque carte représente une distance: 25, 50, 75, 100 ou 200 km selon la vitesse des voitures. Une fois posées, ces cartes vous permettent d'atteindre **1000 Bornes** en s'additionnant les unes aux autres. Pour poser des étapes, vous devez avoir un **Feu Vert** pour démarrer la course, n'avoir aucune attaque sur votre pile de Bataille, ou bien posséder la **Botte Prioritaire**. N'importe quelle carte-étape peut être jouée tant que vous n'êtes pas limité par une carte **Limite de Vitesse**.



### Note :

1. Attention, vous ne pouvez pas déposer plus de 2 fois une carte 200.
2. 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**.
3. 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.

## 2. ATTAQUES ET PARADES

Il y a 5 attaques (**Limite de Vitesse**, **Feu Rouge**, **Panne d'Essence**, **Crevaision** et **Accident**) et leur parade correspondante.

Les attaques et les parades sont placées dans une pile nommée « pile de Bataille ». Les **Limites de Vitesse** et les **Fins de Limite** sont placées dans une pile nommée « pile de Vitesse ».

Pour attaquer votre adversaire, vous devez placer la carte d'attaque dans son jeu. Il ne peut pas repartir sans avoir recouvert l'attaque par une parade **puis** par un **Feu Vert**. (Exemple : poser une carte **Roue de Secours** puis une carte **Feu Vert** sur une attaque **Crevaision** 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**.



**Limite de Vitesse**  
Mille millions  
de mille sabbords,  
un gendarme!  
Vous ne pouvez  
pas dépasser  
50 km/h.



**Fin de Limite de Vitesse**  
Vous pouvez  
repartir à  
toute allure  
sans vous soucier  
du gendarme!



**BOTTE : carte Véhicule Prioritaire** : vous ne pouvez vous faire attaquer ni avec la **Limite de Vitesse** ni avec le **Feu Rouge** pendant toute la manche ! Et en plus, vous n'avez plus besoin du **Feu Vert** pour repartir après avoir posé une parade !

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



**Feu Rouge**  
*Mouie à gaufres!*  
Le gendarme vous arrête et vous empêche d'avancer!



**Feu Vert**  
Vous repartez!

**Panne d'Essence** : cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes-étapes. 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**  
*Bachi-bouzouk!*  
Vous êtes tombé en panne avec Dupont!



**Essence**  
Dupont et Dupont se rattrapent et trouvent une station-service pour remplir le réservoir!

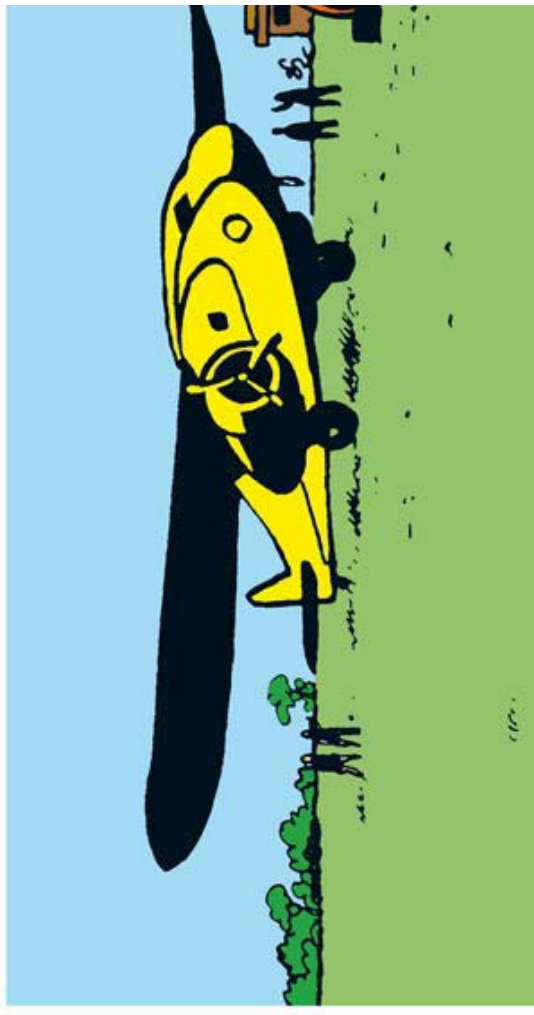


**BOTTE** : carte **Véhicule Prioritaire** : vous ne pouvez vous faire attaquer ni avec la **Limite de Vitesse** ni avec le **Feu Rouge** pendant toute la manche ! Et en plus, vous n'avez plus besoin du **Feu Vert** pour repartir après avoir posé une parade !

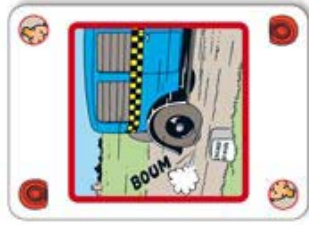


**BOTTE** : **Citerne d'Essence** : la citerne vous rend invulnérable : personne ne peut plus vous attaquer avec une carte **Panne d'Essence** pendant toute la manche.

Si, au moment où vous posez votre **Botte Véhicule Prioritaire**, il y a déjà un **Feu Rouge** sur votre pile de Bataille ou une **Limite de Vitesse** sur votre pile de Vitesse, cette ou ces cartes-attaques sont rejetées dans la défausse car elles sont annulées par la **Botte Prioritaire**.



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



**Crevaision**  
*Bougre d'extrait de cornichon!*  
Votre roue arrière est crevée! Vous devez vous arrêter immédiatement.

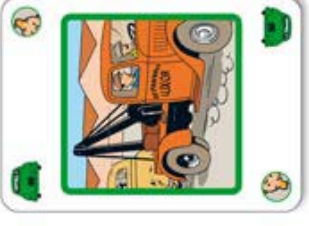


**Roue de Secours**  
Vous remplacez la roue crevée par une roue de secours.

**Accident** : cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire si celui-ci peut poser des cartes-étapes. 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**  
*Quel cow-boy de la route!*  
C'est l'accident: vous devez vous arrêter.



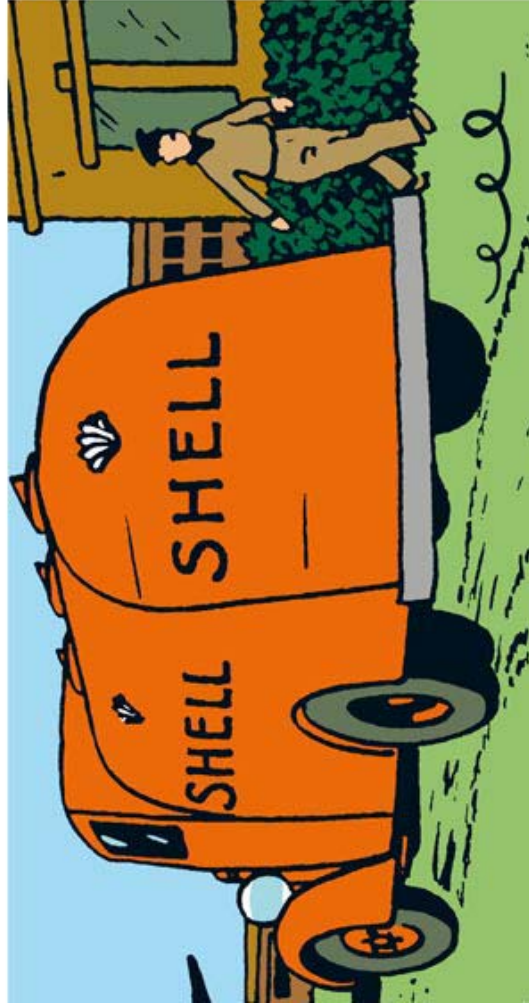
**Réparations**  
L'équipe de dépannage Luxor vient vous secourir. Vous pouvez repartir!



**BOTTE: Increvable** : en tout temps, vous évitez les obstacles et votre roue ne crève jamais : personne ne peut vous attaquer avec la carte **Crevaision** de toute la manche.



**BOTTE: As du Volant** : à bord de sa Jeep, Tournesol se faufile comme un vrai pilote!  
Grâce à cette carte, personne ne peut plus vous attaquer avec une carte **Accident** de toute la manche!



### 3. BOTTES

Ces cartes sont très importantes et très puissantes.

Elles vous rendent invincible sur certaines attaques pendant toute la manche. Vous pouvez exposer une Botte 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**. Dans tous les cas, vous devez rejouer ensuite.

## LE COUP-FOURRÉ

Vous faites un Coup-fourré quand vous sortez une Botte alors qu'un adversaire vous a attaqué avec l'attaque correspondante, **même si ce n'est pas à vous de jouer.**

Exemple : un adversaire vous attaque avec une carte **Panne d'Essence** alors que vous avez justement la Botte **Citerne d'Essence** dans la main... Il faut crier immédiatement « **Coup-fourré!** » en déposant la carte devant vous.



**COUP-FOURRÉ!**

**Le Coup-fourré vous 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 votre gauche, et ainsi de suite ; si des joueurs se trouvent placés entre vous et celui qui vous a attaqué, ils perdent leur tour.
4. De marquer 300 points (en plus des 100 points de Botte) si vous comptez les points (cf. page 13).

**Note : pour bien vous souvenir qu'il y a eu un Coup-fourré, vous pouvez le poser différemment devant vous, perpendiculairement aux autres cartes par exemple.**

## DÉMARRONS...

Désignez celui qui va distribuer les cartes. Après avoir bien mélangé les cartes, **distribuez 6 cartes à chaque joueur.** Chaque joueur ou équipe prend une carte mémo : elle l'aidera tout au long de la partie. On place le reste des cartes faces cachées dans le sabot au milieu des joueurs pour former la pioche. **Chaque joueur regarde ses propres cartes en main mais ne doit pas les montrer aux autres joueurs.**

## JOUONS!

**Le MILLE BORNES® TINTIN se joue chacun pour soi. Chaque joueur expose son jeu devant lui au fur et à mesure.**

Le joueur placé à la gauche du donneur joue le premier. Il prend dans le sabot (côté échancré) la carte du dessus et, sans la laisser voir, l'ajoute aux six cartes qu'il a déjà en main. Il se trouve donc momentanément en possession de 7 cartes.

Le joueur qui commence a 4 possibilités :

1. S'il a un **Feu Vert**, il peut démarrer sa course ! Il pose alors la carte devant lui et commence ainsi sa course.
2. S'il a une **Botte**, il peut la déposer sur la table. (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.)
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 l'une de ses cartes dans la défausse.

**Remarque : après avoir joué, chaque joueur doit toujours se retrouver avec 6 cartes en main.**

**Puis c'est au joueur suivant : aux différentes façons de jouer indiquées ci-dessus s'ajoutent pour lui 2 autres possibilités :**

★ Si le premier joueur a posé un **Feu Vert**, il peut l'attaquer, non seulement

par une carte **Limite de Vitesse**, mais par n'importe quelle autre carte d'attaque.

- ★ Si le premier joueur l'a attaqué d'une **Limite de Vitesse**, il peut recouvrir cette carte d'une **Fin de Limite de Vitesse**, qui l'annulera.

On continue, chacun jouant à son tour et piochant 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 lorsque toutes les cartes-étapes ont été posées. Le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de bornes.

### JOUER AVEC DES POINTS

Vous pouvez jouer en plusieurs manches en comptant les points à la fin de chaque manche.

**Dans ce cas, 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<sup>er</sup> 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 vous 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 en plus.
- ★ Si vous avez gagné sans étape 200, vous avez un bonus de 200 points.
- ★ Si un joueur n'a pu poser aucune étape, tous les autres joueurs marquent 500 points.

**Assez parlé, il est temps de jouer,  
Tonnerre de Brest!**



### DE QUEL ALBUM CES VOITURES VIENNENT-ELLES ?



02 04 D1



06 30 A3



12 22 B2



17 26 D3



06 07 B3



03 50 A1



07 31 D2



02 11 B1



06 21 B2



15 04 A2



17 20 B4



17 21 C3



12 59 A2



02 16 A3



17 39 A1

Les équipes de Moulinsart et de Dujardin vous souhaitent d'excellentes parties!



### EXPLICATION DES LÉGENDES

#### N° DES ALBUMS

- 01 *Tintin au Congo*
- 02 *Tintin en Amérique*
- 03 *Les Cigares du Pharaon*
- 04 *Le Lotus bleu*
- 05 *L'Oreille cassée*
- 06 *L'Île Noire*
- 07 *Le Sceptre d'Ottokar*
- 08 *Le Crabe aux pinces d'or*
- 09 *L'Étoile mystérieuse*
- 10 *Le Secret de la Licorne*
- 11 *Le Trésor de Rackham le Rouge*
- 12 *Les 7 boules de cristal*
- 13 *Le Temple du Soleil*
- 14 *Tintin au pays de l'or noir*
- 15 *Objectif Lune*
- 16 *On a marché sur la Lune*
- 17 *L'Affaire Tournesol*
- 18 *Coke en stock*
- 19 *Tintin au Tibet*
- 20 *Les Bijoux de la Castafiore*
- 21 *Vol 714 pour Sydney*
- 22 *Tintin et les Picaros*



PAGE 55



DUJARDIN



© 2011 Dujardin. Tous droits réservés. © HERGÉ-MOULINSART 2011  
DUJARDIN SAS - Z.A. du Pot au Pin - Entrepôt A.4 - 33610 Cestas - France  
[www.jeuxdujardin.fr](http://www.jeuxdujardin.fr) - [www.tintin.com](http://www.tintin.com)

Siret 320 660 970 00049 - SAV : [savdujardin@tf1.fr](mailto:savdujardin@tf1.fr)