

MILLE BORNES RUSH

RÈGLES DU JEU

CONTENU DU JEU

110 cartes, réparties comme suit :

Les Bottes protègent des	 x1	 x1	 x1	 x1	
Cartes Spéciales	 x4	 x4	 x3	 x3	 x4
Attaques qui sont réparées par les	 x3	 x3	 x3	 x3	 x3
Parades	 x6	 x6	 x6	 x6	 x6
Cartes Bornes	 x10	 x10	 x12	 x6	 x1
Carte Memo	 x4	• 1 règle du jeu			

BUT DU JEU

Être le premier joueur à atteindre ou à dépasser les 1 000 Bornes !

PRÉPARATION DU JEU

- Distribuez une carte Mémo à chacun des joueurs. Écartez du jeu les cartes Mémo restantes.
- Mélangez les cartes de jeu et distribuez-en 6, faces cachées, à chacun des joueurs, y compris vous.
- Placez le reste des cartes, faces cachées, au centre de la table. Cette pile forme la pioche.
- Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres et les garde en main.

SI VOUS CONNAISSEZ DÉJÀ LE MILLE BORNES, VOICI CE QUI CHANGE :

1. Plus besoin d'une carte Feu Vert pour démarrer la partie ou pour redémarrer après avoir subi une attaque.
2. Vous pouvez dépasser 1 000 Bornes pour gagner (et dépasser 700 bornes si vous faites une partie de 2 à 4 joueurs).
3. Si vous oubliez de piocher au début de votre tour, vous devrez donc jouer avec une carte en moins.
4. Si vous vous trompez lorsque vous jouez, le joueur sur votre gauche pioche une carte dans votre main et la défausse.
5. Si vous êtes attaqué vous pouvez répliquer directement avec la parade correspondante, et ce même si ce n'est pas à votre tour de jouer. Vous reprenez donc la main et pouvez jouer, mais sans piocher de carte.
Précision : Si vous ne pouvez pas jouer, vous pouvez passer votre tour et le joueur sur votre gauche commence son tour de jeu.

6. 6 nouvelles cartes spéciales viennent pimenter le jeu :



7. Au début de votre tour, après avoir pioché une carte, vous pouvez vous défausser de deux cartes identiques afin de pouvoir piocher la carte de votre choix dans la défausse. Vous devez utiliser la carte récupérée instantanément durant votre tour.
8. Si vous utilisez des cartes, en dehors de votre tour de jeu, vous devez attendre le début de votre prochain tour pour piocher le nombre de carte manquantes et ainsi avoir 7 cartes en main au début de votre tour.

COMMENT JOUER AU MILLE BORNES : LA RÈGLE STANDARD, DE 2 À 8 JOUEURS

Précision : de 2 à 4 joueurs, vous pouvez choisir de faire une partie à 700 km ou à 1 000 km.

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est votre tour, piochez une carte, dans la pioche ou dans la défausse lorsqu'une première carte y est déposée.

Au début de votre tour, vous devez toujours avoir 7 cartes en main.

Si ce n'est pas le cas, piochez le nombre de cartes manquant. Lorsque vous avez 7 cartes en main vous avez plusieurs possibilités :

AVANCER

Si vous avez une carte Borne, vous pouvez poser votre carte sur votre Zone de Jeu et ainsi avancer dans la course !

ATTAQUER

Si vous avez une carte Attaque, vous pouvez la poser sur le jeu de l'un de vos adversaires pour le retarder dans sa course, et ce, même si vous êtes vous-même attaqué.

Précision : vous pouvez attaquer un autre joueur même s'il n'a pas encore de cartes borne ou botte devant lui.

REPLIQUER

- Si vous êtes attaqué, vous pouvez répliquer **immédiatement** en posant la **carte Parade** correspondante que vous avez en main, et ce, même si ce n'est pas à votre tour de jouer. Jetez alors les 2 cartes (Attaque et Parade) à la défausse, faces découvertes, en choisissant celle que vous souhaitez mettre sur le dessus.

Précision : vous reprenez donc la main et pouvez jouer, mais sans piocher de carte.

- Si vous avez subi une attaque lors du tour précédent et que vous venez de piocher la carte Parade correspondante, vous pouvez la jouer pour stopper cette attaque, et jetez les deux cartes à la défausse, faces découvertes.

- Si vous avez **une Botte**, vous pouvez la poser devant vous.

Elle sert d'immunité contre une Attaque bien précise pendant toute la durée de la partie.

Précision : une carte Botte peut rapporter 100 km ou 200 km supplémentaires une fois posée sur votre Zone de Jeu (voir explication au verso).

DEFAUSSER

Si vous ne pouvez jouer **aucune carte**, alors jetez-en une, face découverte, dans la défausse.

Attention : à chaque fois que vous posez une carte dans la défausse, n'oubliez pas que la carte défaussée pourra être piochée par le joueur suivant.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dès que l'un des joueurs totalise 1 000 bornes ou plus, en comptant **les cartes Bornes ET les cartes Bottes** posées devant lui.

Si vous n'avez plus de pioche, reprenez et mélangez la pile de défausse qui sera la nouvelle pioche.

DE 4 À 8 JOUEURS, EN ÉQUIPES DE 2

Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer au Mille Bornes Rush en équipe. Pour jouer, formez des équipes de 2 joueurs. Chaque binôme joue avec ses propres cartes, mais évolue ensemble sur la même Zone de Jeu. Les joueurs de l'équipe jouent chacun un coup sur deux.

Précision : De 4 à 8 joueurs, la partie se termine lorsqu'une équipe atteint ou dépasse 1 000 km.

EXPLICATION DES CARTES

LES CARTES BORNES

- Ces cartes vous permettent d'avancer.

Une fois déposée, la carte Borne représente les kilomètres que vous avez parcourus.



LES CARTES ATTAQUES ET PARADES

Il y a 5 cartes Attaques et 5 cartes Parades.

Pour stopper ou ralentir votre adversaire, posez votre carte attaque sur sa Zone de Jeu : Feu Rouge - Panne d'électricité - Alerte pollution - Accident - Limite de vitesse.

Précision : un adversaire ne peut pas être attaqué simultanément avec 2 Attaques. En revanche, il peut être à la fois victime d'une Attaque et d'une Limite de Vitesse !

Si un adversaire vous attaque, vous pouvez répliquer immédiatement avec la carte Parade correspondante, et donc reprendre la main pour jouer, mais sans piocher de carte (cf. : voir règle au recto). Sinon, vous devez attendre de piocher et jouer la carte Parade pour vous libérer de l'Attaque et pouvoir à nouveau jouer une carte Borne.

ATTAQUES PARADES

LIMITE DE VITESSE

Elle empêche le joueur de poser des cartes Bornes supérieures à 50 km, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Fin de Accident - Limite de vitesse.



LIMITE DE VITESSE

FIN DE LIMITE DE VITESSE

FEU ROUGE

Elle empêche le joueur de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'un Feu Vert.



FEU ROUGE

FEU VERT

PANNE D'ÉLECTRICITÉ

Elle empêche le joueur de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Borne de recharge.



PANNE D'ÉLECTRICITÉ

BORNE DE RECHARGE

ALERTE POLLUTION

Elle empêche le joueur de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Fin du Pic de Pollution.



POLLUTION

FIN DU PIC DE POLLUTION

ACCIDENT

Elle empêche le joueur de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Réparations.



ACCIDENT

RÉPARATIONS

LES CARTES SPÉCIALES

ACCÉLÉRATEUR X2

Jouez cette carte en même temps qu'une carte Borne pour doubler le nombre de kilomètres que vous posez.



DEMI-TOUR

Jouez cette carte lorsqu'un adversaire joue une carte Borne, afin d'annuler les kilomètres de la carte Borne qu'il vient de jouer. Le joueur devra reprendre sa borne en main, et ne pourra donc pas piocher de nouvelle carte à son prochain tour. Vous pouvez jouer la carte demi-tour même si ce n'est pas votre tour et elle sera ensuite défaussée.



Précision : Si la carte Borne de votre adversaire est associée à une carte Accélérateur x2, il devra se défausser de cette carte et reprendre la carte Borne en main.

LES CARTES SPÉCIALES (suite)

RÉTROVISEUR

Jouez cette carte lorsqu'un adversaire vous attaque afin de retourner l'attaque contre lui. Vous pouvez jouer la carte rétroviseur même si ce n'est pas votre tour.

Cas particulier : si un joueur utilise un Rétroviseur pour se protéger de votre attaque, et que vous avez également un Rétroviseur en main, vous pouvez le jouer. C'est alors le joueur attaqué en premier qui reçoit l'attaque.

Précision : Si la carte Borne de votre adversaire est associée à une carte Accélérateur x2, il devra se défausser de cette carte et reprendre la carte Borne en main.



VOL

Jouez cette carte même si vous avez été attaqué, afin de voler une carte Borne à l'un de vos adversaires. Une fois la carte Borne récupérée, vous pouvez la poser sur votre Zone de Jeu.

Précision : une fois que vous avez joué cette carte, vous devez la mettre en-dessous de la défausse.



CONTRÔLE

Jouez cette carte pour exiger de l'un de vos adversaires qu'il vous donne la carte de votre choix qu'il a dans sa main (sauf les cartes botte). S'il ne l'a pas sur l'instant, placez la carte à côté de lui et la partie continue. Dès que la personne pioche la carte, elle doit vous la donner instantanément, ce qui clôture son tour de jeu. Une fois que vous avez la carte de votre adversaire, vous devez jouer la carte instantanément. Tout comme la carte Vol, la carte Contrôle devra être placée en-dessous de la défausse après avoir été utilisée.

Précision : si vous piochez la carte que vous avez demandée avant que votre adversaire ne vous la donne, vous avez le droit de demander une autre carte à ce dernier, qu'il devra vous donner dès qu'il l'aura en main ou sur sa zone de jeu. Attention : un joueur ne peut être soumis qu'à une seule carte contrôle à la fois.



BORNE 300 KM

Cette nouvelle carte borne UNIQUE vous permet de parcourir 300 km ! Vous pouvez la jouer de la même façon que les autres cartes bornes. Elle peut être jouée avec l'Accélérateur x2 et permet donc de poser 600 km en une fois !



LES CARTES BOTTES

Les cartes Bottes sont une immunité contre les attaques qui leur sont associées, pendant toute la durée du jeu.

Vous pouvez jouer une carte Botte de 3 façons possibles :



1. PAR ANTICIPATION

Vous la posez dans votre jeu pour empêcher vos adversaires de vous attaquer avec l'Attaque associée. Une fois posée, cette botte vous rapporte un bonus de 100 km et vous permet de rejouer. Pour signaler que cette carte vaut 100 km, placez-la à la verticale sur votre jeu.



2. EN « COUP-FOURRÉ »

Vous la jouez immédiatement en réponse à une Attaque, même si ce n'était pas votre tour de jouer. Elle vous rapporte un bonus de 200 km et vous permet de rejouer. Cette botte annule l'effet de la carte Attaque, que vous pouvez ensuite défausser. C'est au tour de la personne à la gauche du joueur qui a fait le Coup-Fourré de jouer ensuite.



3. EN PARADE

Si vous piochez la carte Botte qui correspond à l'attaque que vous subissez, vous pouvez la poser dans votre zone de jeu pour immédiatement annuler l'attaque. Une fois posée, cette botte vous rapporte un bonus de 100 km et vous autorise à rejouer.

COVOITURAGE

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Alerte pollution.



SUPER AUTONOMIE

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Panne d'électricité.



AS DU VOLANT

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Accident.



VÉHICULE PRIORITAIRE ÉLECTRIQUE

C'est la botte la plus puissante du jeu ! Une fois posée, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Feu rouge ou Limite de Vitesse.

