

MILLE BORNES

MARIOKART™

REF 59002 C55371010



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.

© 2018 Dujardin © Nintendo. 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



LE MILLE BORNES
Page officielle

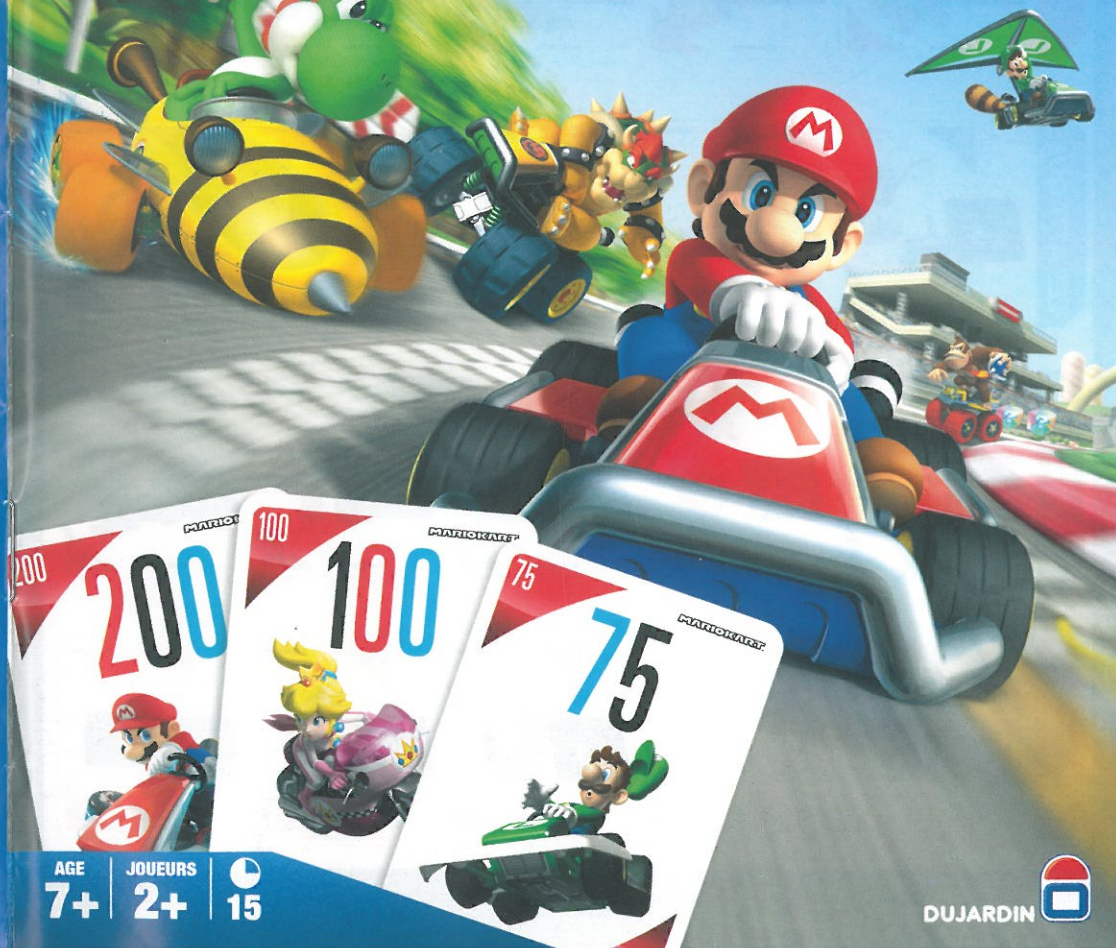
498C55371010

MILLE BORNES



MARIOKART™

RÈGLE DU JEU



AGE

7+

JOUEURS

2+

15

15

DUJARDIN



CONTENU DU JEU

- 1 sabot de cartes
- 4 pions : Mario, Luigi, Peach et Yoshi
- 1 circuit de jeu pour t'aider à compter tes kilomètres parcourus
- 110 cartes

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

x 2

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



LES ÉTAPES



LES ATTAQUES



LES PARADES



LES BOTTES



L'EMBLÉMATIQUE JEU DU MILLE BORNES DANS L'UNIVERS DE MARIO KART !

Retrouve tout l'univers du Mille Bornes et parcours tes kilomètres aux côtés de Mario et ses amis !



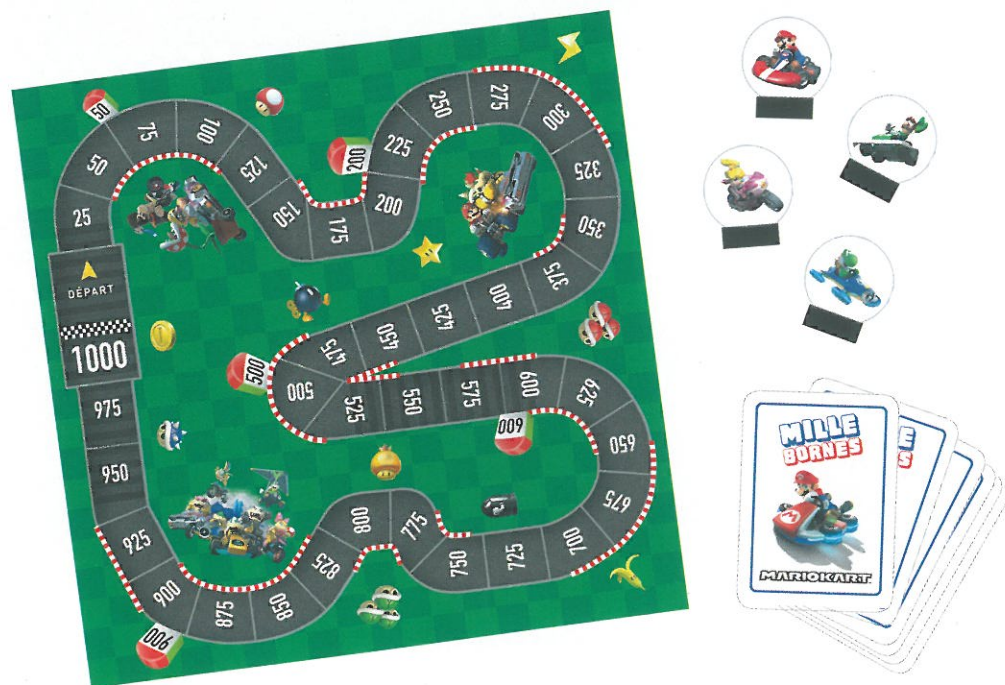
SOMMAIRE :

Contenu du jeu	p.2
But du jeu + Phase de préparation	p.4
Comment disposer ses cartes devant soi ?	p.5
Déroulement de la course	p.6
Explication des cartes :	
Bornes / Attaques et Parades / Bottes	p.7
Le célèbre « coup-fourré »	p.11

BUT DU JEU

Franchis en premier la ligne d'arrivée du circuit de 1000 Bornes aux côtés de Mario, Luigi, Peach et les autres !

PHASE DE PRÉPARATION



- Pose le circuit au centre de la table et dispose le sabot à côté.
- Détache chacun des personnages de la plaquette-pions.
 - Fixe chacun des personnages sur un socle.
- Chaque joueur choisit l'un des pions constitués et le place sur la case départ. Une carte Mémo est distribuée à chacun des joueurs.
- Mélange les cartes et distribues-en 6, faces cachées, à chacun des joueurs.
 - Place le reste des cartes dans le sabot : c'est la pioche.
- Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres et les garde en main.
 - La partie peut alors commencer !

COMMENT DISPOSER LES CARTES DEVANT SOI ?

Lors de ta partie de Mille Bornes, dispose tes cartes dans ta « Zone de jeu » de la façon suivante :



Pile de Batailles



Pile de Bottes



Pile de Bornes

PILE DE BORNES

Forme des piles avec tes cartes Bornes en fonction du nombre de kilomètres qu'elles indiquent. Déplace ton pion sur le circuit pour t'aider à compter tes kilomètres parcourus.

PILE DE BATAILLES : LES ATTAQUES

PILE DE BATAILLES : LES PARADES

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 8).

PILE DE BOTTES

Place l'une à côté de l'autre les cartes Botte jouées. Les joueurs pourront ainsi voir de quelles attaques tu es protégé(e) (voir page 10). Dispose ta carte Botte à l'horizontale si tu l'as jouée en réalisant un coup-fourré.

DÉROULEMENT DE LA COURSE

- Le joueur le plus jeune commence et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur pioche une carte dans le sabot.
- Pour démarrer, il faut obligatoirement avoir une carte Feu vert. S'il possède cette carte, il peut la déposer devant lui. Sinon, il devra se défausser de l'une de ses cartes en en jetant une dans le sabot.
- Une fois que tu as posé un feu vert sur ton jeu, le tour d'après, plusieurs possibilités s'offrent à toi :



1 - Si tu as une carte Bornes, tu peux poser ta carte et ainsi avancer dans la course !

Précision : un joueur ne peut pas jouer plus de deux fois une carte 200 km.

2 - Si tu as une carte Attaque, tu peux la poser sur le jeu de l'un de tes adversaires pour le ralentir ou le retarder dans sa course.

Précision : tu peux attaquer un adversaire même si tu es toi-même déjà attaqué.

Attention : un joueur ne peut pas être attaqué simultanément avec 2 attaques à l'exception de la Limite de Vitesse qui peut être jouée en plus d'une autre carte Attaque.

3 - Si tu as subi une Attaque lors du tour précédent, tu peux contrer cette Attaque en posant par-dessus la carte Parade correspondante.

4 - Si tu as une Botte, tu peux la poser devant toi. Elle sert d'immunité contre une Attaque bien précise tout au long de la partie.

Précision : le fait de poser une Botte annule toutes les Attaques correspondantes en cours et te donne le droit de rejouer immédiatement. Pioche alors une autre carte et rejoue.

Exemple : Si tu poses une Botte Incroyable sur ta zone de jeu alors que tu étais immobilisé par une attaque Pneu Crevé, l'attaque en cours Pneu Crevé est annulée. Tu peux ensuite rejouer après avoir déposé ta Botte.

5 - Si tu ne peux jouer aucune carte, jette une de tes cartes dans la défausse.

- Il te reste de nouveau 6 cartes en main.
- Ton tour de jeu est terminé et c'est maintenant à ton voisin de gauche de jouer.
- Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'un d'entre vous totalise **EXACTEMENT 1 000 Bornes** avec les cartes Bornes posées devant lui, ou bien dès qu'il n'y a plus de cartes Bornes dans le sabot.

Précision : si personne n'atteint 1 000 Bornes, le joueur qui gagne est celui qui en est le plus proche, sans les dépasser.

LES CARTES BORNES

Pose tes cartes Bornes puis déplace ton pion sur le circuit du nombre de cases correspondant.

- **En posant une carte Bornes 25,** tu avances de 25 kilomètres. Pour cela, déplace ton pion d'1 case.

- **En posant une carte Bornes 50,** tu avances de 50 kilomètres. Pour cela, déplace ton pion de 2 cases.

- **En posant une carte Bornes 75,** tu avances de 75 kilomètres. Pour cela, déplace ton pion de 3 cases.

- **En posant une carte Bornes 100,** tu avances de 100 kilomètres. Pour cela, déplace ton pion de 4 cases.

- **En posant une carte Bornes 200,** tu avances de 200 kilomètres. Pour cela, déplace ton pion de 8 cases.



- Les autres joueurs feront tout pour t'arrêter et te freiner dans ta course.
- Avec les 5 cartes Attaque différentes, ils pourront te doubler et se retrouver en pôle position.
- Ne te laisse pas faire et dégaine les cartes Parade correspondantes.

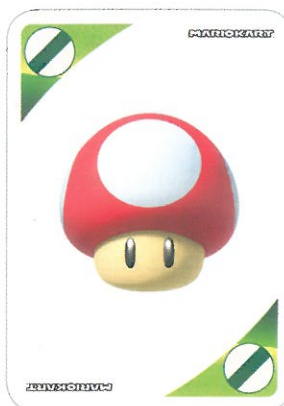


Limitation de vitesse

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.



Fin de limitation de vitesse

FEU ROUGE

Feu rouge, te voilà bloqué.

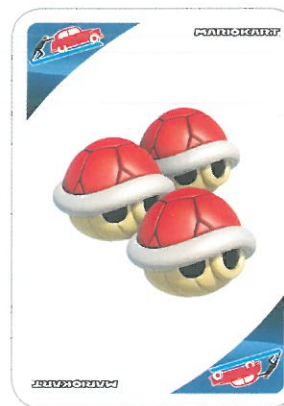
Interdiction de poser des cartes Bornes. Tu ne peux plus avancer tant que tu n'auras pas joué un feu vert.



Feu rouge



Feu vert

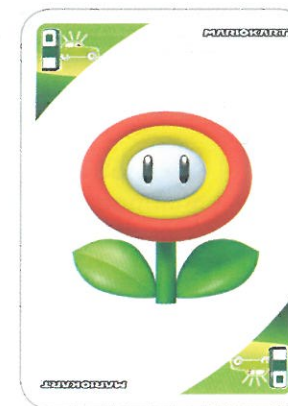


Panne d'essence

PANNE D'ESSENCE

À sec ?

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



Essence



Crevaion

CREVAISON

Tu te retrouves à plat.

Trouve vite une roue de secours pour revenir dans la course.



Roue de secours

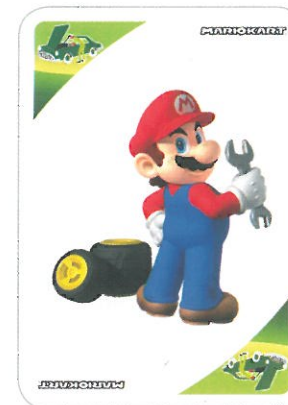


Accident

ACCIDENT

Aïe, c'est l'accident.

Arrête-toi et attends d'avoir dans ton jeu la carte réparation pour pouvoir rouler à nouveau.



Réparation

Joue une carte Botte et deviens invincible sur les attaques correspondantes : tes adversaires ne pourront plus t'attaquer sur le reste de la course.

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.

Increvable

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

As du volant

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



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

Exemple : un adversaire place une Crevaion sur ta pile de Batailles et tu as justement parmi tes 6 cartes la Botte Increvable. Dépose-la immédiatement en annonçant « Coup-fourré ! ».

Le coup-fourré te donne 3 avantages :

- Jouer même si ce n'est pas ton tour pour annuler immédiatement l'effet de l'Attaque que tu viens de subir.
- Piocher une carte dans le sabot pour en avoir de nouveau 6 en main.
- Rejouer immédiatement comme si c'était ton tour. Après cela, c'est à ton voisin de gauche de jouer et ainsi de suite.

