

1377



1000 BORNES

— Règle du Jeu —



Qui sera le 1^{er} à atteindre 1000 Bornes avec Flash Mac Queen ?

Es-tu prêt à affronter tes adversaires et à faire une course effrénée avec Flash Mac Queen, Martin et Doc Hudson ?

Alors, à vos marques, prêt, partez !



Contenu du jeu : 110 cartes

Les différentes cartes du jeu se répartissent comme suit :

ATAQUES					
PARADES					
BOTTES					
ÉTAPES					

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

BUT DU JEU

**Tu es le gagnant si tu es le 1^{er} à atteindre 1000 km...
ou 1000 Bornes !**

NOMBRE DE JOUEURS

Le **1000 Bornes Cars** 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.



EXPLICATION DE CHAQUE CARTE

1. ÉTAPES

Chaque carte représente une distance : 25, 50, 75, 100 ou 200 km selon la vitesse de la voiture. Une fois posées, ces cartes te permettent d'atteindre **1000 Bornes** en s'additionnant les unes aux autres.

Pour poser des étapes, tu dois avoir un **Drapeau Vert** pour démarrer la course, n'avoir aucune attaque sur ta pile de Bataille, ou bien posséder la **Botte Prioritaire** (c'est-à-dire la carte de Flash Mac Queen Champion !). N'importe quelle carte-étape peut être jouée tant que tu n'es pas attaqué par une carte Limite de Vitesse.



- 1 - Attention, tu ne peux pas déposer plus de 2 fois une carte 200.
- 2 - Si tu es attaqué par un adversaire avec une carte Limite de Vitesse, tu ne pourras pas poser de cartes étapes 75, 100 et 200 avant d'avoir trouvé la parade Fin de Limite de Vitesse.
- 3 - Pour atteindre 1000km, il faut poser exactement la somme de 1000. Par exemple, si tu atteins 950 bornes, les étapes 75, 100 et 200 deviennent inutiles et tu peux les défausser.



2. ATTAQUES ET PARADES

Il y a 18 attaques et 38 parades correspondantes.

Les attaques et les parades sont placées dans une pile nommée "pile de Bataille".

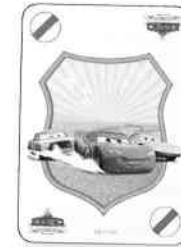
Les Limites de Vitesse et les Fins de Limite sont placées dans une pile nommée "pile de Vitesse".

Pour attaquer ton adversaire, tu dois placer la carte d'attaque dans son jeu. Il ne peut pas repartir sans avoir recouvert l'attaque par une parade puis par un Drapeau Vert. (Exemple : poser une carte Flo (= carte Essence) puis une carte Drapeau 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 puis d'une carte Drapeau Vert.



Limite de Vitesse : Attention, le Shérif te surveille, tu ne peux pas dépasser 50 km/h.



Fin de Limite de Vitesse : Tu peux repartir à toute allure avec les Champions !



Carte Prioritaire Flash Mac Queen : Grâce à Flash Mac Queen, tu ne peux te faire attaquer ni avec la Limite de Vitesse ni avec le Drapeau Rouge pendant toute la manche ! Et en plus, tu n'as plus besoin du Drapeau Vert pour repartir avec avoir posé une parade !

Drapeau 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 Drapeau Rouge d'une carte Drapeau Vert.



Drapeau Rouge : tu dois t'arrêter.



Drapeau vert : Le drapeau est vert, tu peux repartir !



Carte Prioritaire Flash Mac Queen : Grâce à Flash Mac Queen, tu ne peux te faire attaquer ni avec la Limite de Vitesse ni avec le Drapeau Rouge pendant toute la manche ! Et en plus, tu n'as plus besoin du Drapeau Vert pour repartir avec avoir posé une parade !

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 Drapeau Vert.



Panne d'Essence :
tu ne peux plus avancer,
il n'y a plus d'essence.



Essence :
Flo tient une station
d'essence : tu peux remplir
ton réservoir et repartir !



Citerne d'Essence :
Grâce à Fillmore et à son essence
bio, tu es invulnérable :
personne ne peut plus t'attaquer
avec une carte Panne d'Essence
pendant toute la manche.

BOTTE

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 Drapeau Vert.



Crevaision :
Flash Mac Queen a crevé
ses pneus dans les cactus !
Tu dois l'arrêter.



Roue de Secours :
Guido a réparé les roues,
tu peux repartir !



Increvable :
Grâce à Luigi et à son magasin
de pneus, tu auras toujours
des pneus à disposition,
personne ne peut t'attaquer
avec la carte Crevaision.

BOTTE

Accident : 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 Drapeau Vert.



Accident :
Aïe aïe aïe, Flash Mac Queen
est allé trop vite dans les virages
et il dérape ! Impossible de
redémarrer sans Martin !



Réparation :
Martin t'emmène en
réparation.
Tu peux repartir !



As du Volant :
Qui est le plus grand Champion
de tous les temps ?
C'est Doc Hudson bien sûr !
Grâce à cette carte, personne ne
peut plus t'attaquer avec une carte
Accident de toute la manche !

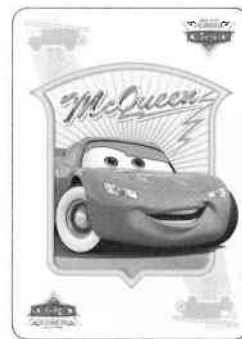
BOTTE

3. BOTTES

Ces cartes sont très importantes et très puissantes. Tu deviens invincible sur certaines attaques pendant toute la manche.

Tu peux exposer une Botte à deux moments :

- Soit à ton tour (même si c'est ta toute première carte) ;
- Soit au moment précis où un adversaire t'attaque et si ta Botte correspond à l'attaque : c'est le Coup-fourré.



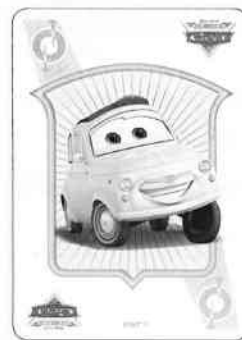
Botte Véhicule Prioritaire : si tu la poses, tes adversaires ne peuvent plus t'attaquer avec une carte Drapeau Rouge ni avec une carte Limite de Vitesse.



Si, au moment où tu poses ta Botte Véhicule Prioritaire, il y a déjà un Drapeau Rouge sur ta pile de Bataille ou une Limite de Vitesse sur ta pile de Vitesse, cette ou ces cartes-attaques sont rejetées dans la défausse car elles sont annulées par la Botte Prioritaire. La Botte Prioritaire posée dispense de Drapeau Vert par la suite. Tu pourras donc aligner des étapes tant qu'on ne t'attaquera pas avec une attaque telle que Panne d'Essence, Crevaision ou Accident.

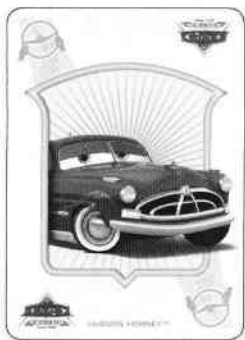


Botte Citerne (d'essence) : si tu la poses, tes adversaires ne peuvent plus t'attaquer avec une carte Panne d'Essence.



Botte Increvable : si tu la poses, tes adversaires ne peuvent plus t'attaquer avec une carte Crevaision.



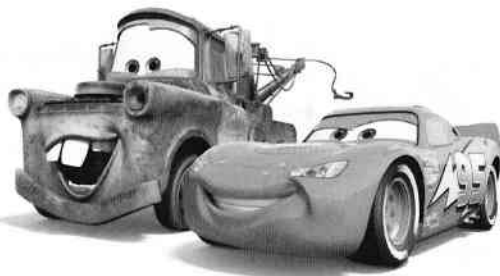


Botte As du volant : si tu la poses, tes adversaires ne peuvent plus t'attaquer avec une carte Accident.

Note : tu peux exposer une Botte soit pendant ton tour pour te défendre, soit en Coup-fourré lors d'une attaque. Dans l'un et l'autre cas, tu dois rejouer ensuite.



LE COUP-FOURRÉ



Tu fais un Coup-fourré quand tu sors une Botte alors qu'un adversaire t'a attaqué avec l'attaque correspondante, même si ce n'est pas à toi de jouer.

Exemple : un adversaire t'attaque avec une carte Crevaison alors que tu as justement la Botte Increvable dans la main... Il faut crier immédiatement "Coup-fourré !" en déposant la carte devant toi.

coup-fourré !

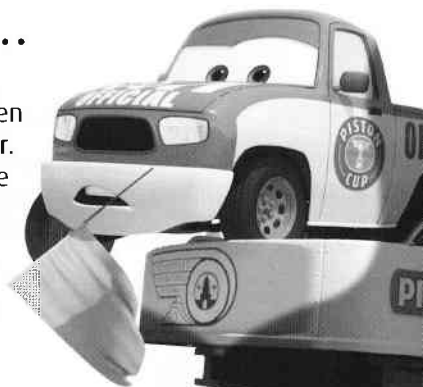
Le Coup-fourré te donne 4 avantages, il permet :

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 ton tour. C'est ensuite au tour du joueur à ta gauche, et ainsi de suite ; si des joueurs se trouvent placés entre toi et celui qui t'a attaqué, ils perdent leur tour.
4. De marquer 300 points (en plus des 100 points de Botte) si tu comptes les points. (cf. page 11).

Note : pour bien te souvenir qu'il y a eu un Coup-fourré, tu peux le poser différemment devant toi, perpendiculairement aux autres cartes par exemple.

DEMARRONS...

Désigne celui qui va distribuer les cartes. Après avoir bien mélangé les cartes, distribue 6 cartes à chaque joueur. Chaque joueur ou équipe prend une carte memo : elle l'aidera tout au long de la partie. On place le reste des cartes faces cachées dans la partie arrière de Flash Mac Queen 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 1000 Bornes Cars 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 ensuite 4 possibilités :

1. S'il a un Drapeau 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 Drapeau Vert, il peut l'attaquer, non seulement par une carte Limite de Vitesse (= Doc Hudson), mais par n'importe quelle autre carte d'attaque.



CONSEILS

Voici quelques conseils qui pourront t'être utiles :

Début de la partie

Au début du jeu, il vaut mieux poser un Drapeau Vert sur ta pile de Bataille plutôt que d'attaquer un adversaire. Lorsque le départ est difficile parce que tu n'as pas de Drapeau Vert, il vaut mieux poser une ou plusieurs Bottes, si tu en possèdes, afin d'augmenter tes chances d'obtenir le Drapeau Vert désiré.

Utilisation des Bottes

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 Prioritaire : celle-ci te met à l'abri de 4 attaques et te permet de reprendre la route sans Drapeau Vert. Attention à ne pas garder trop longtemps les Bottes en vue d'un Coup-fourré : si tu joues en comptant les points, elles ne t'apporteront aucun point si elles sont encore en main à la fin de la manche.

JOUER AVEC DES POINTS

Tu peux 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 tu n'as pas gagné la manche, le 1^{er} marque 1000 points car il a atteint 1000 km et toi qui en étais à 475, tu marques 475 points).
- Chaque Botte posée rapporte 100 points (attention, s'il te reste des Bottes dans ton jeu, cela ne te 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 tu as gagné sans étape 200, tu as un bonus de 200 points.
- Si un joueur n'a pu poser aucune étape, tous les autres joueurs marquent 500 points.

Alors, à toi de jouer !



- Si le premier joueur l'a attaqué d'une Limite de Vitesse, il peut recouvrir cette carte d'une Fin de limite de Vitesse (= Les 3 champions), qui l'annulera. Ce 2^{ème} joueur devra tout de même poser un Drapeau Vert pour démarrer.

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.

