

Règles du 1000 Bornes

Comment jouer au 1000 Bornes

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à parcourir exactement 1 000 kilomètres en posant des cartes Bornes devant soi.
- **Mécanique principale** : Poser des cartes Bornes pour avancer tout en attaquant ses adversaires et en se défendant avec des Parades et des Bottes.
- **Condition de victoire** : Atteindre pile 1 000 Bornes, ou avoir le total le plus élevé (sans dépasser 1 000) quand la pioche est vide.

Le **1000 Bornes** (ou **Mille Bornes**), c'est LE grand classique des jeux de cartes à la française. Une course sur route où il faut foncer vers la ligne d'arrivée tout en semant des embûches sur le chemin de vos adversaires. Si vous aimez les jeux de cartes dynamiques comme le [8 Américain](#) ou le [Président](#), vous allez adorer celui-ci. Allez, installez-vous, on vous explique tout !

Matériel et mise en place

Ce que contient la boîte

Le jeu se compose de **110 cartes** réparties en plusieurs familles :

- **Cartes Bornes** : elles représentent des kilomètres (25, 50, 75, 100 et 200). C'est grâce à elles que vous avancez.
- **Cartes Attaques** : Feu Rouge, Panne d'Essence, Crevaison, Accident et Limite de Vitesse. Elles servent à bloquer vos adversaires.
- **Cartes Parades** : Feu Vert, Essence, Roue de Secours, Réparations et Fin de Limite de Vitesse. Chacune annule l'attaque correspondante.

- **Cartes Bottes** (4 au total) : Véhicule Prioritaire, Citerne d'Essence, Increvable et As du Volant. Ce sont vos boucliers permanents.
- Des cartes **Mémo** pour se rappeler des règles (une par joueur, les autres sont écartées).

Préparer la partie

- Distribuez une carte **Mémo** à chaque joueur et écartez celles en trop.
- Mélangez les 110 cartes de jeu et distribuez-en **6 face cachée** à chaque joueur.
- Placez le reste des cartes face cachée au centre de la table : c'est la **pioche**.
- Chacun regarde ses cartes sans les montrer.
- Le joueur le plus jeune commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Et voilà, vous êtes prêts à prendre la route !

Déroulement d'un tour de jeu

À votre tour, c'est toujours le même rythme : vous **piochez une carte** (vous en avez donc 7 en main), puis vous choisissez parmi les actions suivantes :

Démarrer votre course

Avant toute chose, vous devez poser un **Feu Vert** devant vous sur votre **pile de Bataille**. C'est obligatoire pour commencer à rouler. Sans Feu Vert (ou sans la botte **Véhicule Prioritaire**), impossible de poser la moindre carte Borne.

Avancer en posant des Bornes

Si vous avez déjà un Feu Vert (ou le Véhicule Prioritaire) visible sur votre pile de Bataille et que vous n'êtes pas bloqué par une attaque, posez une **carte Borne** devant vous. Les kilomètres s'additionnent au fur et à mesure. Attention : vous ne pouvez poser que **2 cartes de 200 Bornes maximum** durant toute la partie.

Attaquer un adversaire

Vous avez une carte Attaque en main ? Posez-la sur le jeu d'un adversaire pour lui mettre des bâtons dans les roues ! Voici les règles à respecter :

- Pour poser un **Feu Rouge**, une **Panne d'Essence**, une **Crevaision** ou un **Accident**, il faut que l'adversaire ait un Feu Vert (ou la parade correspondante) visible sur le dessus de sa pile de Bataille. On ne peut pas empiler deux attaques sur sa pile de Bataille.
- La **Limite de Vitesse** est un cas spécial : elle se place sur la **pile de Vitesse** de l'adversaire (pas sur sa pile de Bataille). C'est la seule attaque que vous pouvez jouer même si votre cible n'a pas encore démarré. Et elle peut se cumuler avec une autre attaque sur la pile de Bataille !
- Vous pouvez attaquer un adversaire même si vous-même êtes bloqué ou n'avez pas encore démarré. Aucune pitié sur la route !

Se défendre avec une Parade

Si un adversaire vous a attaqué, posez la **Parade correspondante** par-dessus l'attaque sur votre pile de Bataille (ou pile de Vitesse pour la Fin de Limite de Vitesse). Bonne nouvelle : la Parade suffit pour repartir, pas besoin de reposer un Feu Vert par-dessus.

Jouer une Botte

Les **Bottes** sont vos meilleurs atouts. Posez-en une devant vous et vous devenez **immunisé à vie** contre l'attaque correspondante. Et cerise sur le gâteau : poser une Botte vous donne le droit de **piocher et rejouer immédiatement**. Si une attaque correspondante se trouve déjà sur votre jeu, la Botte l'annule sur-le-champ.

Défausser une carte

Vous ne pouvez rien jouer ? Pas de panique, jetez simplement une carte de votre main dans la **défausse**. Vous repassez ainsi à 6 cartes et votre tour est terminé.

Petite astuce : ne défaussez jamais vos Bottes trop vite, elles valent de l'or. Et gardez un oeil

sur les cartes que vos adversaires jettent, ça donne de précieuses indications !

[IMAGE_MATERIEL]

Les cartes Attaques et Parades en détail

Voici le récapitulatif de chaque attaque et de la parade qui l'annule :

Attaque	Effet	Parade	Botte associée
Feu Rouge	Empêche l'adversaire de poser des Bornes	Feu Vert	Véhicule Prioritaire
Panne d'Essence	Empêche l'adversaire de poser des Bornes	Essence	Citerne d'Essence
Crevaison	Empêche l'adversaire de poser des Bornes	Roue de Secours	Increvable
Accident	Empêche l'adversaire de poser des Bornes	Réparations	As du Volant
Limite de Vitesse	L'adversaire ne peut poser que des Bornes de 25 ou 50	Fin de Limite de Vitesse	Véhicule Prioritaire

Notez bien : la **Limite de Vitesse** se joue sur la **pile de Vitesse** (séparée de la pile de Bataille).

Un joueur peut donc subir une Limite de Vitesse ET une autre attaque en même temps.

Les quatre Bottes et leurs pouvoirs

Les **Bottes** sont les cartes les plus puissantes du jeu. Elles vous protègent définitivement contre l'attaque correspondante. Voici le détail :

- **Increvable** : immunité contre la Crevaison.
- **Citerne d'Essence** : immunité contre la Panne d'Essence.
- **As du Volant** : immunité contre l'Accident.
- **Véhicule Prioritaire** : la carte reine ! Immunité contre le Feu Rouge ET la Limite de Vitesse. En plus, si vous la posez en début de partie, elle remplace le Feu Vert et vous pouvez démarrer sans attendre.

Rappel : poser une Botte vous permet toujours de **rejouer immédiatement** (piochez puis jouez à nouveau).

Le Coup-Fourré, la mécanique signature

C'est LA règle qui fait tout le sel du 1000 Bornes ! Le **Coup-Fourré** se déclenche quand un adversaire pose une attaque sur votre jeu et que vous avez justement la **Botte correspondante** en main. Même si ce n'est pas votre tour, vous criez « Coup-Fourré ! » et vous abattez immédiatement votre Botte.

Concrètement, le Coup-Fourré vous offre trois avantages :

- L'attaque qui vient d'être posée est **rejetée dans la défausse**.
- Vous **piochez une carte** pour compenser celle que vous venez de jouer (puisque vous n'aviez pas pioché avant).
- Vous **rejouez immédiatement** : piochez encore une carte et jouez normalement. Les joueurs situés entre l'attaquant et vous perdent leur tour.

Pour signaler un Coup-Fourré, placez la Botte à **l'horizontale** dans votre zone de jeu. C'est une petite fierté bien méritée ! Conseil stratégique : si vous avez une Botte en main et que vous sentez qu'un adversaire s'apprête à vous attaquer, résistez à la tentation de la poser tout de suite. Attendre le Coup-Fourré est souvent bien plus rentable.

[IMAGE_FIN]

Organisation de votre zone de jeu

Pour que tout soit clair pendant la partie, organisez vos cartes en plusieurs espaces bien distincts :

- **Pile de Bataille** : c'est là que vous posez votre premier Feu Vert, puis les attaques et parades s'y empilent tour à tour.
- **Pile de Vitesse** : pile séparée réservée uniquement aux cartes Limite de Vitesse et Fin de Limite de Vitesse. Gardez-la bien à l'écart de la pile de Bataille pour éviter toute confusion.
- **Piles de Bornes** : rangez vos cartes Bornes par valeur (25, 50, 75, 100, 200) pour

pouvoir calculer votre total en un coup d'oeil.

- **Bottes** : disposez-les côte à côte (pas en pile) pour que tout le monde voie vos immunités. Celles jouées en Coup-Fourré sont placées à l'horizontale.

Fin de la partie et décompte

La partie se termine dès qu'un joueur atteint **exactement 1 000 Bornes** avec ses cartes Bornes. On ne peut pas dépasser ce total ! Si la **pioche** se vide avant que quiconque n'atteigne 1 000, le joueur le plus proche de 1 000 (sans dépasser) remporte la manche.

Variantes pour pimenter vos parties

Jeu en équipes (4 à 8 joueurs)

Formez des duos. Chaque équipe partage la même **zone de jeu**, mais chaque coéquipier joue avec ses propres cartes en main. Les deux partenaires alternent leurs tours. Cela demande un peu de coordination, un peu comme dans [Tamalou](#) quand il faut mémoriser à deux !

Mode simplifié pour les plus jeunes

En début de partie, donnez directement un **Feu Vert** à chaque joueur, qu'il pose immédiatement dans sa zone de jeu. Plus besoin d'attendre pour démarrer, la course commence tout de suite ! Vous pouvez aussi disposer les cartes Bornes les unes à côté des autres pour former un petit chemin visuel, c'est très amusant pour les enfants.

Variante classique (règle originelle)

Dans la version historique du jeu, après avoir été attaqué et avoir posé la Parade correspondante, vous devez **en plus** poser un Feu Vert pour pouvoir repartir. Cela rend la partie plus tactique et plus longue. Si vous cherchez d'autres jeux de cartes avec une belle profondeur stratégique, jetez un oeil aux [règles de la Dame de Pique](#) ou à celles de [6 qui prend !](#).

Et voilà, vous avez toutes les clés en main pour foncer vers la victoire. Bonne route et surtout,

méfiez-vous des crevaisons !