

MON PETIT MILLES BORNES



DE 2 A 6 JOUEURS

A PARTIR DE 3 ANS (connaître ses chiffres de 1 à 5)

RÈGLES DU JEU

Les cartes **attaques** :

- 3 cartes « Accident»
- 3 cartes « Panne»
- 3 cartes « Crevaision »
- 4 cartes « Vitesse limite»
- 5 cartes « Feu rouge »

Les cartes de **défense** :

- 6 cartes « Fin de panne »
- 6 cartes « fin de vitesse limite »
- 6 cartes « fin de crevaision »
- 6 cartes « Fin de d'accident »
- 14 cartes « Feu vert»

Les cartes **Bottes** :

- 1 carte « Incevable »
- 1 carte « Pas de panne »
- 1 carte « Pas de vitesse limite »
- 1 carte « Pas d'accident »

Ceci explique
l'effet de la
carte



Ceci montre la
carte dont à
besoin le
joueur

Les cartes **attaque** : Elles servent à bloquer ces adversaires. A savoir que chaque joueur subissant une attaque devra l'annuler par sa carte contraire et poser une carte Feu Vert pour continuer à avancer (hormis sur la carte « vitesse limite »).

Les cartes **defence** : Elles servent à annuler les cartes attaques.

Les cartes « **Bottes** » : Cartes puissantes, elles permettent de devenir invincible aux attaques correspondant. Exemple : La carte increvable permet de ne plus être attaqué sur des attaques « Crevaisons ». Chaque carte posée vous rapporte 4 kms. Autant vous dire qu'il est important d'avoir ce genre de cartes dans votre jeu !

Les cartes **kilometre** : Ce sont elles qui vous permettent d'effectuer vos 25 kilomètres. Vous devez les poser en les superposant par famille afin d'indiquer à vous et à vos adversaires combien de kilomètres il vous reste à effectuer.



COMMENT JOUER

Comme expliqué plus haut, le but du Petit Mille Bornes est d'être le premier joueur à effectuer 25 kilomètres précisément. Pour cela, il vous faudra éviter les pièges de la route : Panne, feux rouge, accident et vitesse limite.

Pour commencer une partie, chaque joueur se voit distribuer 6 cartes qu'il ne doit pas montrer aux autres. Le reste du paquet servira de pioche. Pour commencer la partie, le premier joueur doit piocher une carte. S'il a en sa possession un feu vert, il pose cette carte devant lui et peut donc commencer sa partie. Le joueur peut aussi poser une carte « Botte » ou encore une carte «vitesse limite » devant l'un de ces adversaires. Si le joueur ne peut ou ne désire pas poser une carte, il doit obligatoirement en jeter une afin d'avoir toujours 6 carte dans sa main.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi a alors plusieurs possibilités. En plus de celles énumérés ci-dessus, il peut contrer une attaque en posant dessus le contraire de celle-ci pour l'annuler. Exemple : Il pose une carte « fin de vitesse limite » sur une carte « vitesse limite ».

Autre choix : le joueur peut également attaquer le joueur qui à poser un feu vert en posant une carte feu rouge.

Le gagnant de la partie est celui qui a réussi à avoir posé exactement 25 kilomètres devant lui à l'aide des cartes « distance ».



BON JEU ! AMUSEZ VOUS BIEN !

