

Règle du Mille Bornes : cartes, coups fourrés et victoire



Regle.Net

Règle de jeu

Atteindre les 1000 km sans finir au garage

Le Mille Bornes est un jeu de cartes familial où chacun tente de parcourir 1000 kilomètres avant les autres, tout en évitant les accidents, les pannes, les crevaisons et les limitations. La règle est simple à prendre en main, mais quelques points méritent d'être bien compris pour éviter les débats autour de la table, surtout au moment du fameux coup fourré.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Chaque joueur reçoit 6 cartes, pioche à son tour, puis joue ou défausse une carte. Pour avancer, il faut pouvoir rouler, poser des cartes distance et atteindre 1000 kilomètres avant les adversaires.

En bref

Réponse rapide : chaque joueur reçoit 6 cartes,
2 à 6 joueurs

Matériel

106 cartes spéciales

Objectif

Parcourir 1000 kilomètres

Type

Jeu de cartes familial

Présentation du jeu

Le jeu des 1000 bornes est un jeu de société adapté à tous les membres de la famille. Il mélange course, blocage et petites vengeance bien placées : vous avancez avec vos cartes distance, mais vos adversaires peuvent vous ralentir avec une panne d'essence, un accident, une crevaison, une limitation de vitesse ou un feu rouge.

La force du jeu vient de son équilibre entre hasard et décision. Vous ne choisissez pas les cartes que vous piochez, mais vous choisissez quand attaquer, quand vous protéger, quand conserver une botte et quand poser vos kilomètres. Une partie devient vite animée, car un joueur qui semblait en tête peut être stoppé net au mauvais moment.

Principe et but du jeu

Le principe est de construire votre trajet en posant des cartes distance jusqu'à totaliser

Règle du Mille Bornes : cartes, coups fourrés et victoire

Regle.Net

exactement ou suffisamment les 1000 kilomètres selon les habitudes de table. Dans la règle présentée ici, l'objectif annoncé est clair : le premier joueur à effectuer les 1000 kilomètres gagne la partie. Pour avancer, vous devez être en état de rouler, notamment grâce au feu vert lorsque la situation l'exige.

Avancer avec les distances

Les cartes distance représentent les kilomètres parcourus. Vous les posez devant vous et les regroupez par valeur pour garder une lecture claire du total déjà atteint.

Bloquer les adversaires

Les cartes d'attaque servent à ralentir les autres joueurs. Une attaque doit être annulée par la défense correspondante, sauf si une botte protège déjà le joueur visé.

Matériel et mise en place

Le jeu contient 106 cartes réparties en quatre grandes familles : les attaques, les défenses, les bottes et les distances. Avant de commencer, mélangez toutes les cartes, distribuez 6 cartes à chaque joueur sans les montrer aux autres, puis placez le reste du paquet au centre de la table pour former la pioche.

- Distribuer 6 cartes face cachée à chaque joueur.
- Former une pioche avec les cartes restantes.
- Prévoir une zone de défausse et une zone personnelle devant chaque joueur.
- Superposer ou aligner les cartes distance par valeur pour suivre facilement les kilomètres.

Les cartes d'attaque sont les suivantes : accident de la route (3), panne d'essence (3), crevaison (3), limitation de vitesse (4) et feu rouge (5). Elles servent à bloquer ou ralentir un adversaire.

Les cartes de défense annulent les attaques correspondantes : réparation (6), essence (6), roue de secours (6), fin de limitation de vitesse (6) et feu vert (14). Une bonne défense au bon moment évite de perdre plusieurs tours à regarder les autres filer devant.

Les cartes « Bottes » sont des protections majeures : l'As du volant (1), le camion-citerne (1), l'incroyable (1) et le prioritaire (1). Une fois posées, elles protègent contre certaines attaques et comptent chacune pour 100 km dans la règle indiquée ici.

Les cartes distance permettent d'avancer vers l'arrivée : 10 cartes de 25 km, 10 cartes de 50 km, 10 cartes de 75 km, 12 cartes de 100 km et 4 cartes de 200 km.

Déroulement d'une partie

Le premier joueur commence en piochant une septième carte. Il doit ensuite jouer une carte utile ou se défausser d'une carte afin de revenir à 6 cartes en main. Le joueur suivant fait



la même chose, puis le tour continue dans l'ordre.

- À votre tour, piochez une carte pour avoir 7 cartes en main.
- Jouez une carte distance, une attaque, une défense, une botte ou défaussez une carte si vous ne pouvez pas jouer utilement.
- Terminez votre tour avec 6 cartes en main.
- Si vous êtes bloqué par une attaque, posez la carte de défense correspondante pour reprendre la route.
- Si vous avez une botte adaptée au moment où l'on vous attaque, annoncez immédiatement le coup fourré.

Pour avancer, il faut avoir le droit de rouler. Une carte feu rouge vous stoppe, tandis qu'un feu vert permet de repartir. Une limitation de vitesse ne vous immobilise pas forcément, mais elle gêne votre progression et doit être levée avec une carte fin de limitation de vitesse.

Règles particulières et cas fréquents

Le point qui provoque le plus de discussions est le coup fourré. Si un adversaire vous attaque et que vous possédez la botte correspondante, vous pouvez l'annoncer immédiatement, même si ce n'est pas votre tour. Il faut réagir au moment de l'attaque, pas trois tours plus tard quand quelqu'un recompte les kilomètres.

Le coup fourré permet de surmonter l'attaque, donne droit à 300 km supplémentaires et vous permet de rejouer immédiatement après avoir pioché une carte. C'est souvent le moment le plus jubilatoire de la partie : vous deviez être bloqué, et finalement c'est vous qui repartez avec panache.

Les bottes sont aussi importantes en prévention. Une botte posée vous rend beaucoup moins vulnérable à l'attaque concernée. Il ne faut donc pas les considérer comme de simples cartes bonus : ce sont de vraies assurances contre les coups bas.

Tableau récapitulatif

Règle du Mille Bornes : cartes, coups fourrés et victoire

Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début de partie	Chaque joueur reçoit 6 cartes, puis le premier joueur pioche une septième carte.	On joue ou on défausse pour revenir à 6 cartes.
Avancer	Le joueur pose des cartes distance pour augmenter son total de kilomètres.	Les distances doivent rester lisibles devant chaque joueur.
Attaque	Un joueur peut bloquer un adversaire avec accident, panne, crevaison, limitation ou feu rouge.	L'attaque appelle une défense précise.
Défense	Réparation, essence, roue de secours, fin de limitation ou feu vert permettent d'annuler l'effet	Sans défense adaptée, on reste pénalisé.
Coup fourré	La botte correspondante peut être annoncée immédiatement après une attaque adverse.	Elle donne 300 km supplémentaires et permet de rejouer.
Victoire	Le premier joueur à effectuer les 1000 kilomètres remporte la partie.	Gardez toujours un œil sur le total des autres.

Comment gagner ?

Pour gagner, il ne suffit pas de poser les plus grosses cartes distance dès qu'elles arrivent. Il faut aussi rester capable de repartir après une attaque et empêcher les adversaires les plus avancés de finir leur trajet. Le premier joueur à effectuer les 1000 kilomètres gagne la partie.

Une bonne stratégie consiste à garder en main quelques réponses défensives, surtout si vous êtes déjà bien avancé. À l'inverse, si un adversaire approche de l'arrivée, une attaque bien placée peut vous offrir le tour dont vous aviez besoin pour le dépasser.

Les bottes changent fortement le rythme. Posées tôt, elles sécurisent votre route ; gardées en main, elles peuvent déclencher un coup fourré spectaculaire. Le bon choix dépend de votre main, de votre avance et de l'humeur générale de la table, qui devient parfois très sérieuse pour un simple jeu familial.

Erreurs fréquentes



Oublier le feu vert

Un joueur bloqué ne peut pas reprendre normalement la route sans la bonne carte de défense. Vérifiez toujours l'état de votre zone avant de poser des kilomètres.

Confondre attaque et défense

Chaque attaque a sa réponse : une crevaillon se règle avec une roue de secours, une panne d'essence avec de l'essence, et ainsi de suite.

Annoncer le coup fourré trop tard

Le coup fourré se joue au moment où l'attaque est posée contre vous. Si le tour continue, la table risque de ne plus l'accepter.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de cartes accessibles, rapides à expliquer et parfaits pour jouer en famille ou entre amis, vous pouvez aussi explorer d'autres règles proches dans l'esprit : gestion de main, coups d'opportunité et petites rivalités autour de la table.

Jeux de Cartes Uno 7 familles

Questions fréquentes

Combien de cartes reçoit-on au début du Mille Bornes ?

Chaque joueur reçoit 6 cartes au début de la partie. À son tour, un joueur pioche une septième carte, puis joue ou défausse une carte pour revenir à 6 cartes en main.

Combien y a-t-il de cartes dans le jeu ?

Le jeu contient 106 cartes : des cartes d'attaque, des cartes de défense, des bottes et des cartes distance permettant d'atteindre les 1000 kilomètres.

À quoi sert une botte ?

Une botte protège contre une attaque précise. Elle peut aussi permettre un coup fourré si elle est jouée immédiatement lorsqu'un adversaire vous attaque avec la carte correspondante.

Qu'est-ce qu'un coup fourré ?

Un coup fourré consiste à répondre immédiatement à une attaque avec la botte correspondante, même si ce n'est pas votre tour. Il donne 300 km supplémentaires et permet de rejouer après avoir pioché une carte.

Règle du Mille Bornes : cartes, coups fourrés et victoire



Regle.Net

Comment gagne-t-on une partie ?

Le premier joueur à effectuer les 1000 kilomètres remporte la partie. Il faut donc avancer avec les cartes distance tout en évitant ou en contrant les attaques adverses.