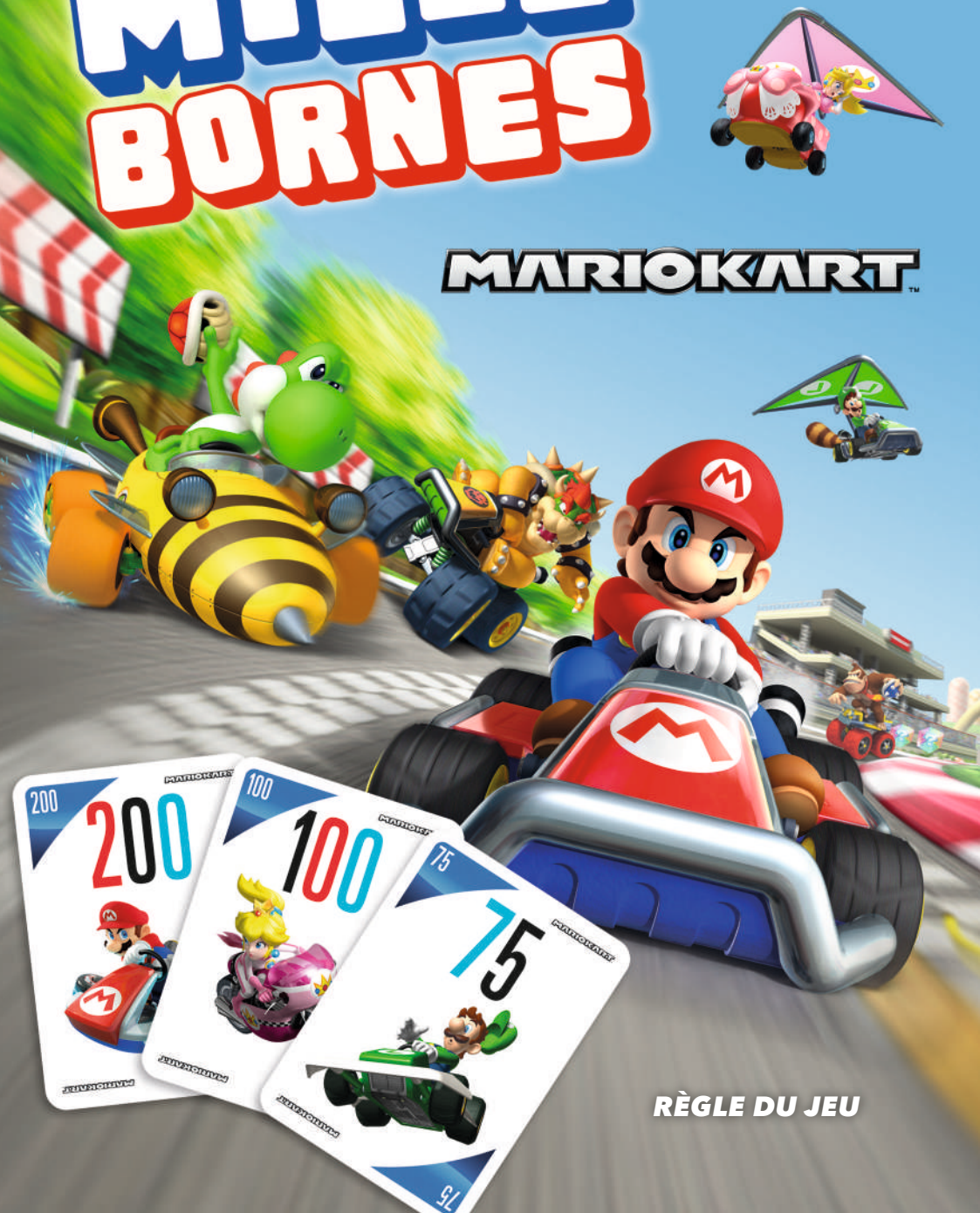


# MILLE BORNES

MARIOKART™



RÈGLE DU JEU

# 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 !



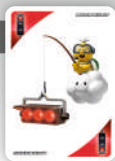
## SOMMAIRE

<i>Les cartes .....</i>	<i>p.3</i>
<i>Contenu du jeu + But du jeu + Phase de préparation .....</i>	<i>p.4</i>
<i>Comment disposer les cartes devant soi ? .....</i>	<i>p.5</i>
<i>Déroulement de la course .....</i>	<i>p.6</i>
<i>Explication des cartes :</i>	
<i>Bornes / Attaques et Parades / Bottes .....</i>	<i>p.7</i>
<i>Le célèbre « COUP-FOURRÉ » .....</i>	<i>p.11</i>

# Les cartes

## LES ATTAQUES

x5



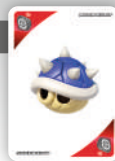
x4



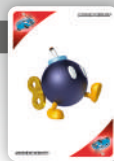
x3



x3



x3



## LES PARADES

x14



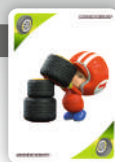
x6



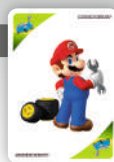
x6



x6

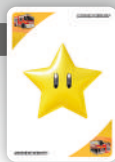


x6



## LES BOTTES

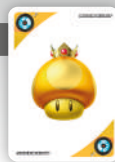
x1



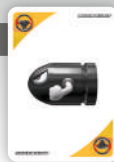
x1



x1



x1



## LES ÉTAPES

x10



x10



x10



x12



x4



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

x4



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

## But du jeu

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

## Contenu du jeu



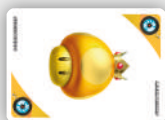
## Phase de préparation

- 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.

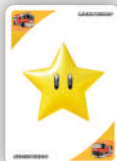
**La partie peut alors commencer !**



# Comment disposer les cartes devant soi?



Coup-fourré



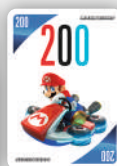
Pile de Bottes



Pile de Vitesse



Pile de Batailles



Piles de Bornes

## PILES DE BORNES - Les cartes 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 VITESSE et PILE DE BATAILLES

### Les cartes Attaque

### Les cartes Parade

C'est à ces emplacements que tes adversaires posent leurs **Attaques**. Tu devras placer sur la **Carte Attaque**, la **Carte Parade** correspondante pour reprendre la course (voir page 8).

## PILES DE BOTTES - Les cartes Botte

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 une **Carte «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 Cartes 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 **Carte 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 **Carte 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 **Carte Botte «Incredible»** sur ta «**Zone de jeu**» alors que tu étais immobilisé par une **Carte Attaque «Pneu Crevé»**, l'attaque en cours «**Pneu Crevé**» est annulée. Tu peux ensuite rejouer après avoir déposé ta **Carte 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.

# Explication des cartes

## 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 types de Cartes Attaque** différentes, ils pourront te doubler et se retrouver en pôle position.
- Ne te laisse pas faire et dégaine les **Cartes Parade** correspondantes.

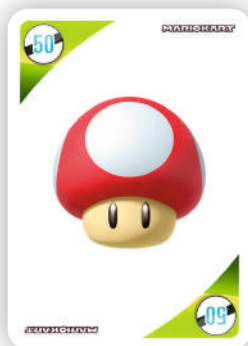


Limitation de vitesse

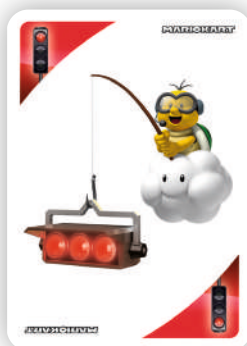
LIMITATION DE VITESSE

**Pas si vite !**

Avec la **Carte Attaque** « **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

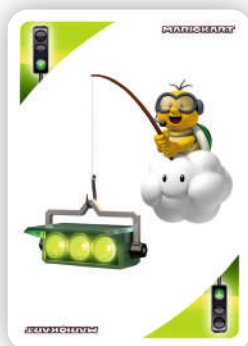


Feu rouge

FEU ROUGE

**Feu rouge, te voilà bloqué.**

Interdiction de poser des **Cartes Bornes**. Tu ne peux plus avancer tant que tu n'auras pas joué une **Carte « Feu vert »**.



Feu vert



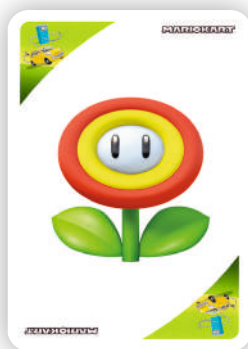


**Panne d'essence**

## 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**

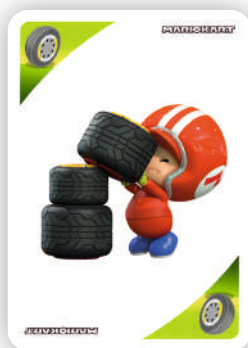


**Crevaison**

## CREVAISON

**Tu te retrouves à plat.**

Trouve vite une  
**Carte parade**  
**«Roue de secours»**  
pour revenir dans  
la course.



**Roue de secours**

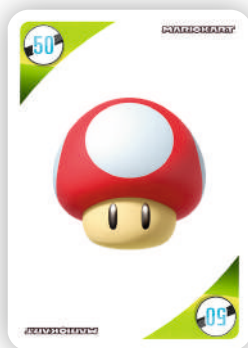


**Accident**

## ACCIDENT

**Aïe, c'est l'accident.**

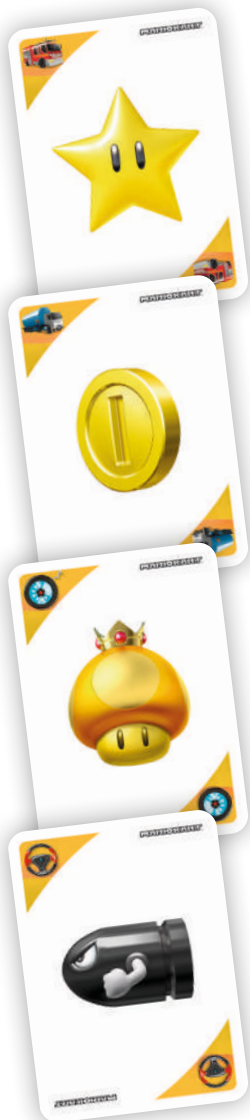
Arrête-toi et attends  
d'avoir dans ton jeu la  
**Carte Parade «Réparation»**  
pour pouvoir  
rouler à nouveau.



**Réparation**

## LES CARTES BOTTES

- 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 **Carte Botte**, tes adversaires ne peuvent plus t'interrompre avec les **Cartes Attaque «Feu Rouge»** et **«Limitation de Vitesse»**.

### CITERNE D'ESSENCE

Si tu joues cette **Carte Botte**, tes adversaires ne peuvent plus t'interrompre avec une **Carte Attaque «Panne d'essence»**.

### INCROYABLE

Si tu joues cette **Carte Botte**, tes adversaires ne peuvent plus t'interrompre avec une **Carte Attaque «Crevasion»**.

### AS DU VOLANT

Si tu joues cette **Carte Botte**, tes adversaires ne peuvent plus t'interrompre avec une **Carte Attaque «Accident»**.

## Le célèbre « **COUP-FOURRÉ** »

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 **Carte Attaque «Crevasion»** sur ta pile de **Batailles** et tu as justement parmi tes 6 cartes la **Carte Botte «Incredible»**.

Dépose-la immédiatement en annonçant « **COUP-FOURRÉ !** ».



**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.



# MILLE BORNES

## MARIOKART™



Un jeu de société édité et développé par Dujardin. Dujardin est une filiale de Jumbodiset. 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. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure.

© 2018-2023 Jeux Dujardin © Nintendo. Tous droits réservés.  
DUJARDIN, Z.A du Pôt au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France

SAV : [sav@dujardingames.fr](mailto:sav@dujardingames.fr)

Jumbodiset



Retrouvez nos jeux sur [www.jeuxdujardin.fr](http://www.jeuxdujardin.fr)



LE MILLE BORNES  
Page officielle