



TOUS À VOS CHARS
POUR UNE COURSE TRÉPIDANTE
DANS L'UNIVERS DU PLUS
CÉLÈBRE DES GAULOIS !
EN ROUTE, PAR TOUTATIS !

CONTENU DU JEU

Les cartes de jeu se répartissent ainsi :

LES ÉTAPES					
LES ATTAQUES					
LES PARADES					
LES BOTTES					

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

Cartes Mémos : 4 cartes mémos présentes dans le jeu récapitulent toutes les Attaques, Parades et Bottes.



BUT DU JEU

TU ES LE GAGNANT SI TU ES
LE 1^{ER} À ATTEINDRE 1000 KM... OU MILLE BORNES !

NOMBRE DE JOUEURS

Le Mille Bornes® Astérix se joue à 2, 3, 4, 6 ou 8 joueurs.

- ★ **De 2 à 4 joueurs**, chacun joue individuellement
- ★ **À 4 joueurs**, tu peux décider de ne jouer qu'en 700 km. Dans ce cas, le premier à avoir parcouru 700 km remporte la partie
- ★ **À 6 et 8 joueurs**, chaque équipe est composée de 2 joueurs qui jouent sur le même char.
- ★ **À 8 joueurs**, tu peux décider de ne jouer qu'en 700 km. Dans ce cas, la première équipe à avoir parcouru 700 km remporte la partie.



DISPOSITION DES CARTES



Pile de Vitesse



Pile de Bataille



Bottes



Cartes-Étapes

EXPLICATION DES CARTES

1. ÉTAPES

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

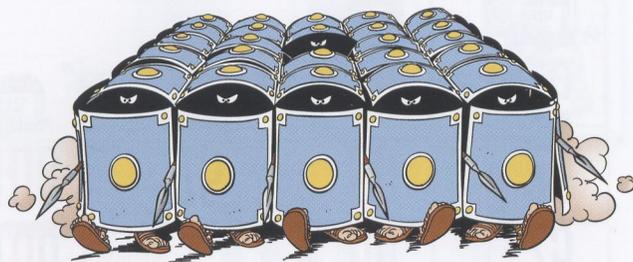
Pour poser des étapes, tu dois avoir un **Feu Vert** pour démarrer la course, n'avoir aucune attaque sur ta pile de Bataille, ou bien posséder la **Botte Prioritaire** (c'est-à-dire la carte de la Reine Cléopâtre).

N'importe quelle carte-étape peut être jouée tant que tu n'es pas limité par une carte **Limite de Vitesse**.



Note :

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 1000 km, il faut poser **exactement** la somme 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 5 types d'attaques possibles et leur parade correspondante.

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 Feu Vert. (Exemple : poser une carte Roue de Secours puis une carte Feu Vert sur une attaque Crevaison permet de repartir). La carte Limite de Vitesse peut se cumuler avec chacune des 4 autres attaques.



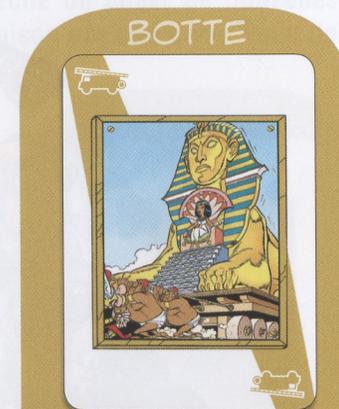
LIMITE DE VITESSE : cette carte se place sur la pile de Vitesse d'un adversaire. Cela l'empêche de poser de nouvelles étapes supérieures à 50 km tant qu'il n'aura pas recouvert cette attaque d'une Fin de limite.



Limite de Vitesse
Ralentis ! Esclaves au travail. Tu ne peux pas dépasser 50 km/h.



Fin de Limite de Vitesse
Tu peux repartir à toute allure sans te soucier des bouchons.



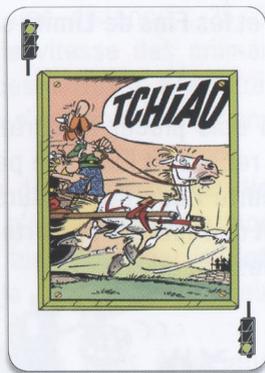
Carte Prioritaire de la Reine Cléopâtre :
Tu ne peux te faire attaquer ni avec la **Limite de Vitesse** ni avec le **Feu Rouge** pendant toute la manche !
Et en plus, tu n'as plus besoin du Feu Vert pour repartir après avoir posé une parade !

FEU 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 Feu Rouge d'une carte Feu Vert.



Feu Rouge

Un romain stoppe ton char et t'empêche d'avancer !



Feu Vert

La voie est libre, tu peux repartir !

BOTTE

Carte Prioritaire de la Reine Cléopâtre :
Tu ne peux te faire attaquer ni avec la **Limite de Vitesse** ni avec le **Feu Rouge** pendant toute la manche ! Et en plus, tu n'as plus besoin du Feu Vert pour repartir après 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 Feu Vert.



Panne d'Essence

Oups ! Il semble que ton cheval est à court d'énergie



Essence

Tu as réussi à dérober un chargement d'avoine aux romains. Ta monture est prête à reprendre la route.

BOTTE

Citerne d'Essence
Grâce à la station service Bon Foin, tu es invulnérable : personne ne peut plus t'attaquer avec une carte **Panne d'Essence** pendant toute la manche. Foin à volonté !

CREVAISON : cette carte se place dans 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 par une carte Roue de Secours puis d'une carte Feu Vert.



Crevaision

L'une des roues de ton char est cassée. Tu dois t'arrêter immédiatement.



Roue de Secours

Ta roue est réparée et tu n'as pas eu besoin de potion magique.

BOTTE

Increvable
Tu possèdes les roues les plus résistantes de l'Empire. Personne ne peut plus t'attaquer avec la carte **Crevaision** de toute la manche.

ACCIDENT : 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 Accident d'une carte Réparations puis d'une carte Feu Vert.



Accident
Mais ils sont fous ces romains !
 C'est l'accident, tu dois t'arrêter.



Réparations
 Le char de dépannage Tikedbus vient te secourir. Tu peux repartir.



As du volant
 Le char sport de Goudurix évite tous les obstacles. Grâce à cette carte, personne ne peut plus t'attaquer avec une carte Accident de toute la manche !

3. BOTTES

Ces cartes sont très importantes et très puissantes. Elles te rendent invincible à 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**.

Dans un cas comme dans l'autre, tu dois rejouer ensuite.

Note : si, au moment où tu poses ta Botte Carte Prioritaire de la Reine Cléopâtre, il y a déjà un Feu 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.

PAF!

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 **Crevasion** alors que tu as justement la Botte **Incrévable** 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 placé à ta gauche, et ainsi de suite ; et 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 XI).



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



DÉMARRONS

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 mémo : elle l'aidera tout au long de la partie. On place le reste des cartes faces cachées dans le sabot 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 Mille Bornes® Astérix se joue chacun pour soi.

Chaque joueur expose son jeu devant lui au fur et à mesure.

Le joueur placé à la gauche du donneur joue le premier. Il prend dans le sabot (côté échancré) la carte du dessus et, sans la laisser voir, l'ajoute à ses six cartes qu'il a déjà en main. Il se trouve donc momentanément en possession de sept cartes.

Le joueur qui commence a 4 possibilités :

1. S'il a un **Feu 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 de 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.

SCHPLOKK!

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 **Feu Vert**, il peut l'attaquer, non seulement par une carte **Limite de Vitesse**, mais par n'importe quelle autre carte d'attaque.
- ★ Si le premier joueur l'a attaqué d'une **Limite de Vitesse**, il peut recouvrir cette carte d'une **Fin de Limite de Vitesse** qui l'annulera.

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.

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.

**A TOI DE JOUER MAINTENANT,
PAR TOUTATIS !**