

1000 Bornes

But du jeu

Chaque équipe s'efforce d'exposer 1000 kilomètres (1000 bornes). Dès que l'une d'elles y parvient, la manche est terminée. La manche sera également considérée comme terminée si les cartes du sabot se trouvent épuisées sans qu'aucune équipe atteigne 1000 bornes. Après chaque manche, on marque les points respectifs. Une partie comporte plusieurs manches. L'équipe gagnante est la première qui atteint 5000 points.

Composition du jeu

106 cartes spéciales
1 "sabot"
1 règle.

Attaques

Leur couleur dominante est le rouge. Lorsque vous le pouvez, vous placez une de ces attaques sur la pile de bataille d'un adversaire pour contrarier son avance. Toutefois, la "Limite de vitesse" et sa parade "Fin de limite" font l'objet d'une pile spéciale.

Il y a 18 attaques:

5 "Stop" (qu'on appelle "Feu rouge")
4 "Limite de vitesse" (50 km/h)
3 "Panne d'essence"

3 "Crevaision"
3 "Accident".

Une attaque ne peut jamais être placée directement sur une autre attaque. Si l'adversaire a déjà été attaqué, il faut attendre qu'il ait recouvert la précédente attaque d'une parade, puis d'un feu vert. Toutefois, si l'adversaire expose la botte "Prioritaire", qui le dispense de feu vert, vous pouvez placer une attaque sur sa précédente parade.

Si l'adversaire expose la botte "Prioritaire" et n'a pas encore été attaqué, votre attaque constituera le commencement de sa pile de bataille.

Parades

La couleur bleue domine dans le dessin de ces cartes. Lorsqu'un adversaire vous aura placé une attaque, vous vous efforcerez de la recouvrir de la parade appropriée.

Il y a 38 parades:

14 "Roulez" (Feu vert)
6 "Fin de limite de vitesse"
6 "Essence"
6 "Roue de secours"
6 "Réparations".

Bottes

Elles sont au nombre de 4:

"Prioritaire"

"Citerne d'essence"

"Increvable"

"As du volant".

Extrêmement importantes, elles se reconnaissent à leur diagonale verte. Chaque botte, une fois exposée, interdit l'attaque correspondante pendant la durée de la manche. Elle permet le coup-fourré, si vous l'avez encore en main lorsqu'un adversaire vous place l'attaque correspondante.

Etapas

Ce sont les cartes comportant une borne kilométrique.

Chacune représente une distance:

10 cartes "25" kilomètres

10 cartes "50"

10 cartes "75"

12 cartes "100"

4 cartes "200".

Ce sont elles qui, exposées par un joueur ou une équipe, lui permettent d'atteindre les "1000 bornes".

Préparation du jeu

Les équipiers se font face. Le sabot vide est placé au milieu de la table. On désigne le premier donneur. Après avoir bien mélangé les cartes, il en distribue 6, une à une et face non visible, à chacun des joueurs, en commençant par celui qui se trouve à sa gauche. Il place le reste des cartes face dessous, dans la partie échancrée du sabot: c'est le paquet des "cartes à prendre", à côté dans la partie non échancrée ce sera le paquet des "cartes défaussées". Les joueurs ne doivent pas laisser voir leurs cartes.

C'est le joueur placé à la gauche du donneur qui distribuera les cartes à la prochaine manche, et ainsi de suite.

Comment disposer les cartes devant soi

Le jeu de chaque équipe est exposé devant le, les joueur(s).

Après quelques tours, chacune des équipes aura vraisemblablement une pile de bataille, une pile de vitesse, des étapes et peut-être des bottes.

Pile de bataille

Elle est constituée par vos "Feux verts", par les "cartes d'attaque" que l'adversaire vous place et par les "parades" au moyen desquelles vous y répondez.

La pile de bataille ne doit jamais comporter de "Limite de vitesse" ni de "Fin de limite", ces cartes formant une pile distincte.

Pile de vitesse

Elle comprend uniquement des "Limite de vitesse" et des "Fin de limite", qui se trouvent forcément alternées.

Etapas

Les étapes que vous exposez doivent toutes rester visibles, afin que vos adversaires puissent aisément suivre votre progression. Pour faciliter le calcul, groupez ces cartes par importance.

Bottes

Toute botte exposée doit rester visible, bien détachée des autres cartes. Lorsqu'une botte a été jouée comme "coup-fourré", placez-la perpendiculairement aux autres cartes; au moment de marquer les points, on se rappellera ainsi qu'il y a eu "coup-fourré"

Important - Vous ne pouvez placer d'attaques que dans le jeu de vos adversaires. Vous ne devez exposer vos parades, étapes et bottes que dans votre propre jeu.

Toutes les cartes: face visible. Les bottes jamais superposées.

Pile de vitesse: "Limite de vitesse" et "Fin de limite" alternées, mais superposées. Une seule carte doit rester visible: la dernière jouée.

Pile de bataille: feux verts - feux rouges - attaques - parades, etc...toujours face visible.

Le jeu

Le joueur placé à la gauche du donneur joue le premier. Il prend au sabot (côté échancré) la carte du dessus et, sans la laisser voir, l'ajoute aux six cartes qu'il a déjà en main. Il se trouve donc momentanément en possession de 7 cartes. Il choisit l'une d'elles et la joue de l'une des trois façons suivantes, à sa convenance:

- il l'expose, c'est-à-dire qu'il la place sur le tapis, devant lui ou devant son équipier. La manche étant à son début, cette carte ne pourra être qu'un feu vert ou une botte (si c'est une botte, il rejoue immédiatement).

- ou il la place devant un adversaire (il faut pour cela que cette carte soit une limite de vitesse, car c'est la seule attaque autorisée tant que l'adversaire n'expose pas un feu vert ou la botte "Prioritaire").

- ou, quelle qu'elle soit, il la défause, c'est-à-dire qu'il la jette au sabot, côté non échancré.

Dans tous les cas, face visible.

Après quoi, le joueur doit se retrouver avec 6 cartes en main.

Puis, le suivant joue. Supposons que c'est vous. Aux différentes façons de jouer indiquées ci-dessus s'ajoutent pour vous deux autres possibilités:

- si le premier joueur a exposé un "Feu vert", vous pouvez l'attaquer, non seulement par une "Limite de vitesse", mais par n'importe quelle autre carte d'attaque.
- si le premier joueur vous a attaqué d'une "Limite de vitesse", vous pouvez recouvrir cette carte d'une "Fin de limite", qui l'annulera.

Le joueur suivant continue dans les mêmes conditions, chacun jouant à son tour, jusqu'à ce qu'une équipe ait aligné exactement 1000 bornes, ou jusqu'à épuisement du sabot (côté échancré) et des cartes que chacun tenait en main. La manche est alors terminée et l'on marque les points. Toutes les cartes devront être à nouveau battues pour la manche suivante.

La marque

- A chaque individu ou à chaque équipe ayant ou non gagné, autant de points que de bornes exposées (chiffres des cartes): x points
- Chaque botte exposée: 100 points

- Les quatre bottes exposées par une seule main (ou équipe), au lieu de 4 x 100: 700 points
- Chaque coup-fourré (en plus des points de botte): 300 points
- Points de manche pour l'individu qui totalise 700 bornes, ou pour l'équipe qui en totalise 1000: 400 points
- Manche gagnée après épuisement du sabot: 300 points
- Manche gagnée sans aucune étape-200: 300 points
- Allonge: 200 points

La partie se joue en 5000.

Cartes d'attaque et de parade

Les attaques sont à placer dans le jeu exposé de vos adversaires; les parades se jouent dans le jeu exposé de votre équipe. Il existe pour chaque catégorie d'attaque une parade correspondante.

Votre équipe doit exposer un "**Feu vert**" avant de pouvoir exposer des étapes. Toutefois, si votre équipe expose la botte "**Prioritaire**", elle est dispensée du feu vert jusqu'à la fin de la manche.

Le "Feu rouge" est à placer uniquement sur le feu vert de vos adversaires. Il leur interdit d'exposer de nouvelles étapes tant qu'ils ne l'auront pas recouvert d'un nouveau feu vert.

La "**Limite de vitesse**" empêche vos adversaires d'exposer de nouvelles étapes supérieures à 50, tant qu'ils n'auront pas recouvert cette attaque d'une "**Fin de limite de vitesse**". Limites de vitesse et fins de limite forment une pile spéciale, qui ne comporte aucune autre sorte de carte.

La carte "**Panne d'essence**" se place sur le feu vert de vos adversaires. Ils ne pourront exposer de nouvelles étapes que lorsqu'ils auront recouvert la panne d'essence d'une carte "**Essence**" puis, à un tour suivant, d'un "**Feu vert**".

La carte "**Crevaision**" se place sur le feu vert de vos adversaires. Avant de pouvoir exposer de nouvelles étapes, il faudra qu'ils recouvrent l'attaque d'une carte "**Roue de secours**" et, à un tour suivant, d'un nouveau "**Feu vert**".

Et si vous placez la carte "**Accident**" sur le feu vert de vos adversaires, ils ne pourront exposer de nouvelles étapes que lorsqu'ils auront recouvert votre attaque de la parade correspondante, c'est-à-dire d'une carte "**Réparation**" puis, à un tour suivant, d'un "**Feu vert**".

Exception: lorsque l'adversaire expose la botte "Prioritaire" (qui le dispense de feu vert), c'est sur sa dernière parade que vous posez votre attaque.

Vous pouvez attaquer un adversaire même si vous n'avez encore exposé vous-même ni feu vert, ni étapes.

Quant à l'adversaire qui n'a encore exposé ni "**Feu vert**" ni botte "**Prioritaire**", la seule attaque que vous soyez autorisé à lui placer est la "**Limite de vitesse**".

Le joueur victime d'une attaque conserve cependant la faculté d'attaquer ses adversaires.

Bottes

Vous avez deux possibilités d'exposer une botte dans votre jeu:

- a) A votre tour normal de jouer, et même si c'est la première carte que vous jouez.
- b) Au moment précis où un adversaire vous attaque et pourvu que votre botte corresponde à l'attaque (même si ce n'est pas votre tour de jouer). C'est le "**coup-fourré**".

Dès que vous exposez une botte, les adversaires n'ont plus le droit de vous placer l'attaque correspondante, jusqu'à la fin de la manche. De plus, exposer une botte vous autorise à rejouer immédiatement (c'est-à-dire prendre une carte au sabot, l'ajouter à celles que vous avez en main et en jouer une).

Botte "Prioritaire" - Lorsqu'elle est exposée dans le jeu de votre équipe, vos adversaires ne peuvent plus placer de feu rouge sur votre pile de bataille, ni de limite de vitesse sur votre pile de vitesse. Si au moment où vous exposez la botte "Prioritaire", il y a déjà un feu rouge sur votre pile de bataille ou une limite de vitesse sur votre pile de vitesse, vous reprenez cette ou ces cartes-attaques et les rejetez au sabot, car ces attaques se trouvent annulées par la botte "Prioritaire" que vous venez d'exposer.

La botte "Prioritaire" exposée vous dispense de feu vert. Vous pourrez donc aligner des étapes tant que vous ne serez pas victime d'une attaque d'un autre genre.

Il reste en effet à vos adversaires la ressource de vous arrêter en plaçant sur votre pile de bataille une "Panne d'essence", une "Crevaision" ou un "Accident". Il vous faudrait alors, à votre prochain tour de jouer recouvrir l'attaque de la parade appropriée et vous pourriez ensuite exposer de nouvelles étapes (toujours sans avoir besoin de feu vert, puisque nous supposons que vous avez exposé la botte "Prioritaire").

Botte "Citerne" - Exposée dans votre jeu, elle interdit à vos adversaires de vous attaquer par la "Panne d'essence".

Botte "Incredible" - Exposée dans votre jeu, elle interdit à vos adversaires de vous attaquer par "Crevaision".

Botte "As du volant" - Exposée dans votre jeu, elle interdit à vos adversaires de vous attaquer par l'"Accident".

Cartes-étapes

Pour exposer une étape, c'est-à-dire pour la placer devant vous dans votre jeu exposé, il faut:

- qu'un "Feu vert" soit la carte visible de votre pile de bataille.

- ou que la botte "Prioritaire" figure dans votre jeu exposé et que la carte visible sur votre pile de bataille ne soit pas une attaque.

Mais quelles étapes pouvez-vous exposer?

N'importe lesquelles, si vous n'êtes pas frappé de la limite de vitesse. Toutefois, votre jeu ne doit jamais comporter plus de 2 étapes "200".

Si un adversaire a valablement placé une "Limite de vitesse" sur votre pile de vitesse, et si vous n'avez pas encore pu annuler cette attaque, vous ne pouvez exposer que des étapes "25" et "50". Bien entendu, toutes les étapes précédemment étalées dans votre jeu vous restent acquises.

Vous ne pouvez jamais exposer une étape qui vous ferait dépasser les 1000 bornes. Par exemple, lorsque vous atteignez 950, les étapes "75", "100" et "200" vous deviennent inutiles.

Le coup fourré

Il consiste à exposer une botte dès qu'un adversaire place dans votre jeu l'attaque correspondante, même si ce n'est pas votre tour.

Exemple: un adversaire place une "Crevaision" dans le jeu exposé de votre équipe et vous avez justement parmi les six cartes de votre main la botte "Increvable". Vous l'abattez immédiatement en annonçant "coup fourré!"

Le coup-fourré est l'une des plus palpitantes péripéties du jeu; il vous autorise à:

1. Rejeter au sabot, côté des défausses, l'attaque que vous annulez ainsi.
2. Prendre au sabot une carte complétant votre main (car vous venez d'exposer subitement une botte, sans avoir pris de carte au sabot).
3. Rejouer immédiatement, c'est-à-dire prendre encore une carte au sabot et jouer comme si c'était votre tour. Si des joueurs se trouvent placés entre celui qui vous a attaqué et vous-même, ils perdent donc leur tour.
4. Porter à votre actif une prime de 300 points (en plus des 100 points de botte).

En annulant l'attaque, le coup-fourré rétablit la situation telle qu'elle était avant l'attaque. De plus, la botte exposée vous immunise contre les attaques correspondantes.

Lorsque vous faites coup-fourré, c'est le joueur placé à votre gauche qui joue après vous; et ainsi de suite.

Précisons qu'avec ou sans coup-fourré, exposer la botte "Prioritaire", c'est annuler "Feu rouge" ou "Limite de vitesse" ou les deux ensemble. Mais une attaque déjà recouverte de sa parade ne peut jamais être annulée.

Pour se rappeler les coup-fourrés et être certain de les inscrire à la fin de la manche, on peut donner un jeton à tout joueur qui réussit un coup-fourré.

Fin de manche

Une manche se termine lorsqu'une équipe totalise 1000 bornes exposées. Si personne n'a atteint ce nombre exact, la manche se termine lorsque les cartes "à prendre" au sabot sont épuisées et que chacun a joué toutes celles qui lui restaient en main. Pendant cette ultime période, le fait d'exposer une botte n'autorise pas à rejouer immédiatement. Le coup-fourré est encore permis, mais bien improbable, l'expérience vous le montrera.

Atteindre le total de 1000 bornes après épuisement du sabot, c'est réussir le coup du "**Couronnement**". L'équipe qui gagne la manche de cette façon reçoit une prime de 300 points

A tout moment, il est permis de dire à haute voix, sans commentaires: "Nos adversaires ont tant de

bornes... nous en avons tant..." , mais les joueurs d'une même équipe ne doivent pas se donner de renseignements sur les cartes qu'ils ont en main.

La partie se joue généralement en 5000 points. On peut convenir d'un autre chiffre ou encore décider de faire un certain nombre de manches, à l'issue desquelles l'équipe ayant le plus de points serait déclarée vainqueur.

Les points doivent être inscrits après chaque manche.

Variante - On peut convenir d'une prime de 250 points pour manche gagnée sans aucune étape de "200" ni de "100".

Règle pour 2 ou 3 joueurs

A deux ou à trois, chacun joue pour son propre compte et expose son jeu devant soi. Les seules différences entre le jeu individuel et le jeu en équipes sont les suivantes:

a) Avant de battre les cartes, retirer du jeu une attaque de chaque sorte: feu rouge, accident, panne d'essence, crevaison et limite de vitesse.

b) La distance est ramenée à 700 bornes.

c) La marque est la même que dans le jeu par équipes, avec la possibilité de marquer 200 points supplémentaires pour l'allonge.

Règles pour 6 joueurs

A six, on forme trois équipes de 2.

La distance est ramenée à 700 bornes. L'allonge est possible. On marque comme au jeu individuel.

L'allonge

L'allonge ne peut se faire qu'au jeu "chacun pour soi" ou en trois équipes de 2. En voici les règles. Le joueur qui totalise 700 bornes peut exiger de continuer jusqu'à 1000. Il doit pour cela déclarer "Allonge!" au moment où il atteint EXACTEMENT 700. On continue alors à jouer jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne 1000 ou que personne n'ait plus de cartes en main.

Une fois l'allonge demandée, tout se passe comme si l'on avait décidé, dès le début, de faire la manche de 1000. Celui qui atteint 1000 bornes marque les 400 points de manche, même si ce n'est pas lui qui a demandé l'allonge. Si la manche n'est pas gagnée par lui-même ou si elle se termine par épuisement des cartes, le demandeur d'allonge se trouve privé des 400 points de manche qu'il aurait eus en s'arrêtant à 700 bornes. En sus des points normaux, prime de 200 à celui qui demande et réussit l'allonge. S'il échoue, c'est son ou ses adversaires qui marqueront chacun 200 points.

Seul, le gagnant par 700 peut déclarer allonge.

Au début de chaque manche, la meilleure stratégie est d'avancer au kilométrage aussi rapidement que possible, tout en ayant soin, si vous en avez l'occasion, de retarder vos adversaires en posant vos attaques. Méfiez-vous pourtant du coup-fourré! Au cours du jeu, la technique a une grande importance, car des décisions que vous allez prendre dépendra souvent le résultat de la partie.

Si, par exemple, vos adversaires ont pris une avance qui semble difficile à combler, deux solutions s'offrent à vous:

a) Retarder leur avance par des attaques continuelles, sans vous occuper de votre propre progression, à condition que vous pensiez pouvoir tenir l'ennemi en dessous des 1000 bornes jusqu'à épuisement du sabot, l'empêchant ainsi de réussir une manche qui lui vaudrait 400 points.

b) Si, par manque d'attaques, il vous semble impossible d'enrayer la marche du camp adverse, ou si vous supposez qu'il détient des parades, vous devez vous résigner à perdre la manche. Votre but est alors que la partie soit aussi petite que possible.

Pour cela, une seule tactique: exposer toutes vos étapes de façon à diminuer l'écart entre les 1000 bornes que vos adversaires atteindront et celles que vous pourrez vous-même marquer.

Bottes - Rappelez-vous que vous pouvez exposer une botte, soit à votre tour de jouer, à titre préventif, soit en coup-fourré lors d'une attaque.

Dans l'un et l'autre cas, n'oubliez pas de "rejouer".

Il est en général préférable de conserver vos bottes en vue du coup-fourré plutôt que de les exposer simplement pour vous immuniser. Toutefois lorsque le départ est difficile faute de feu vert, vous pouvez (même avant d'avoir exposé un premier feu vert) exposer une ou plusieurs bottes, si vous en possédez. La botte exposée étant immédiatement remplacée dans votre main par une carte prise au sabot, vous augmentez ainsi vos chances d'obtenir bientôt le feu vert désiré.

Un joueur peut donc exposer coup sur coup plusieurs bottes, ce qui lui permet de prendre autant de cartes au sabot et de rejouer autant de fois sans attendre que revienne son tour normal.

Si vous avez intérêt à conserver les bottes: "Citerne", "Increvable" et "As du volant" en vue du coup fourré, il est en revanche extrêmement important d'exposer dès que possible la botte "Prioritaire", étant donné son efficacité. En effet, cette botte vous met à l'abri de 9 attaques (5 feux rouges et 4 limites de vitesse); de plus, elle vous permet de reprendre la route sans feu vert chaque fois que vous aurez paré une attaque.

Ne gardez pas vos bottes trop longtemps, car elles ne vous donneront aucun point si vous les avez encore en main à la fin de la manche. De plus, au jeu par équipes, votre partenaire conserve peut-être inutilement en main les parades correspondantes.

Coup-fourré - Répétons-le, vous ne faites coup-fourré que si vous avez la botte en main et l'exposez à l'instant même où un adversaire vous place l'attaque. Si vous attendez le tour suivant pour sortir votre botte, ou bien si vous tirez celle-ci du sabot après l'attaque, il n'y a pas coup-fourré.

Il n'y a pas coup-fourré non plus lorsque vous avez une botte exposée dans votre jeu et qu'un adversaire vous place une attaque correspondant à cette botte. C'est une erreur, et l'adversaire distrait doit reprendre sa carte-attaque et la jeter au sabot.

Il se peut qu'au moment de l'attaque, vous ne possédiez ni la botte ni la parade voulues et qu'un instant après, vous tiriez du sabot la botte nécessaire. Dans ce cas, vous pouvez exposer immédiatement la botte et rejeter au sabot la carte-attaque, puisque vous annulez l'attaque en exposant la botte correspondante. Vous rejouez aussitôt, comme on doit le faire chaque fois qu'on expose une botte. Ce coup n'est pas le coup-fourré, mais il donne droit à la prime de 100 points

et vous permet d'exposer tout de suite une étape, si vous en possédez une.

Au contraire, lorsque vous avez posé la parade sur l'attaque, il n'est guère utile d'exposer la botte correspondante, puisque cela ne comptera pas non plus comme coup-fourré et puisque de toute façon vous ne pouvez pas repartir sans feu vert (duquel, répétons-le, on est dispensé lorsqu'on expose la botte "Prioritaire").

Pour la marque, rappelez-vous que chaque coup-fourré vous donne 300 points en plus des 100 points qui vous sont accordés pour avoir joué une botte. Par exemple, un joueur ou une équipe exposant deux bottes simples et deux bottes à titre de "coups-fourrés" marque 400 points pour avoir exposé 4 bottes (4×100), une prime supplémentaire de 300 points pour les avoir exposées toutes les quatre, et 600 points pour les deux coups-fourrés, soit 1300 points au total.

Défausse - Ne conservez pas en main des cartes inutiles, mais défaussez-vous à la première occasion.

Par exemple, vous n'avez plus besoin de parades si vous possédez la botte correspondante, ou si toutes les attaques correspondantes ont été jouées. De même, une attaque devient inopérante à partir du moment où vos adversaires ont exposé la botte correspondante: jetez-la donc au sabot

sans regret. Lorsque vous avez exposé deux étapes-200 dans votre jeu, il est superflu d'en garder une troisième en main, puisqu'il ne vous est pas permis de l'utiliser.

Toutefois, il est plus urgent d'avancer que de jeter au sabot des cartes inutiles et vous pouvez donc attendre, pour vous défausser, qu'il vous soit impossible de jouer dans votre jeu ou dans celui de vos adversaires.

Choix des attaques - Un effort de mémoire est indispensable pour vous rappeler quelles sont les parades déjà tombées et, en conséquence celles que vos adversaires peuvent détenir ou on des chances de trouver rapidement au sabot. C'est dans cette partie du jeu, mouvante et agressive, que les bons joueurs pourront démontrer leur supériorité.

Les piles de bataille et de vitesse étant distinctes, la règle "jamais deux attaques l'une sur l'autre" est valable seulement pour une même pile, mais vous pouvez très bien par exemple attaquer (pile de bataille) un adversaire ayant déjà une limite de vitesse sur sa pile de vitesse; de même, vous pouvez placer une limite de vitesse (pile de vitesse) à un adversaire déjà stoppé par une autre attaque sur sa pile de bataille.

Comptez souvent les bornes exposées de part et d'autre: vous conduirez mieux votre jeu.

Erreurs - Si l'on s'aperçoit pendant le jeu qu'un joueur a 7 cartes en main, il ne prendra pas au sabot lorsque son tour viendra, mais il abattra une carte comme d'habitude.

Si, au contraire, on constate qu'un joueur n'a que 5 cartes, il en prendra deux au lieu d'une lorsque reviendra son tour et en abattra normalement une.

Si l'on s'aperçoit qu'un joueur a dépassé les 700 ou les 1000 bornes convenues, il devra - à son prochain tour de jouer - reprendre la dernière étape qu'il a exposée et la jeter au sabot, côté des défausses. Il aura donc perdu un tour.

Si personne ne se rappelle la dernière carte-étape exposée par le fautif, c'est l'une de ses plus grosses étapes exposées qu'il devra reprendre pour la jeter au sabot.

Lexique "1000 Bornes"

allonge: faculté pour le joueur ou l'équipe atteignant les 700 bornes convenues de prolonger la manche jusqu'à 1000. L'allonge ne se pratique qu'au jeu individuel ou à trois équipes de 2.

attaque: carte qu'on place dans le jeu exposé de l'adversaire et qui arrête ou ralentit sa progression.

botte: carte de sécurité qui immunise contre l'attaque correspondante. Ex.: une fois qu'il a exposé la botte "Incrévable", un joueur (ou son équipe) ne peut plus être victime d'une crevaison.

coup-fourré: contre-attaque instantanée. Un adversaire vous attaque et vous avez justement, parmi les cartes de votre main la botte correspondant à cette attaque. Vous l'exposez immédiatement en disant "coup-fourré".

couronnement: coup consistant à gagner la manche après épuisement des cartes du sabot, au moyen de l'une ou de plusieurs des cartes qui vous restaient en main.

étape: carte portant une borne et un chiffre.

manche: une manche est faite lorsque l'un des joueurs ou l'une des équipes atteint le nombre de

bornes convenu: soit 1000, soit 700, ou lorsque les cartes "à prendre" au sabot sont épuisées, même si personne n'a atteint 1000 ou 700 bornes.

parade: carte annulant une attaque.

pile: cartes superposées, face visible. La dernière posée masque les précédentes.

Il y a la "pile de bataille" et la "pile de vitesse".

Ne jamais empiler les étapes ni les bottes.

sabot: boîte à deux compartiments. Le côté échancré contient les cartes "à prendre". L'autre compartiment reçoit les défausses; celles-ci ne devront plus servir au cours de la même manche.

"Mille bornes" se joue aussi bien par équipes que chacun pour soi.

Il y a 18 attaques:

5 "Stop" (qu'on appelle "Feu rouge")

4 "Limite de vitesse" (50 km/h)

3 "Panne d'essence"

3 "Crevaision"

3 "Accident".

Il y a 38 parades:

14 "Roulez" (Feu vert)

6 "Fin de limite de vitesse"

6 "Essence"

6 "Roue de secours"

6 "Réparations".

Bottes

Elles sont au nombre de 4:

"Prioritaire"

"Citerne d'essence"

"Increvable"

"As du volant".

Etapas

Chacune représente une distance:

10 cartes "25" kilomètres

10 cartes "50"

10 cartes "75"

12 cartes "100"

4 cartes "200".