



1000 BORNES PLATEAU

But du jeu

Atteindre 1000 BORNES ! Simple ! C'est la dernière case du parcours !

Le jeu se déroule, comme aux 1000 bornes, en piochant et rejetant des cartes. Chaque joueur a 6 cartes en main et pioche une carte à son tour de jeu. Mais, au lieu de déposer les cartes devant lui, il les rejette au sabot au fur et à mesure qu'il les joue.

Tout se passe sur le plateau de jeu : le parcours est découpé en cases de 25 km. En bas du parcours, pour aider les plus jeunes, les bornes 25, 50, etc... accompagnées de leur animal, sont soulignées de petites cases rouges qui montrent de combien de cases ils doivent avancer.

Chaque joueur, à son tour, montre une carte, agit sur le plateau et rejette cette carte au sabot.

Montrer une carte "Feu vert" permet de commencer le parcours en plaçant sa voiture sur le feu vert du plateau.

Montrer une carte "Étape" permet d'avancer sa voiture du nombre de cases correspondant.

Montrer une carte "Attaque" permet de retarder un autre joueur en déposant le pion attaque correspondant devant la voiture de celui-ci.

Montrer une carte "Parade" permet d'enlever l'attaque placée devant sa propre voiture.

Montrer une carte "Botte", permet de clipser le pion "Botte" correspondant sur ou sous sa voiture. La botte reste ainsi visible tout au long de la partie.

En cas de coup-fourré, le joueur garde la carte pour s'en souvenir en fin de partie. La seule différence entre "1000 Bornes sur un Plateau" et le 1000 Bornes d'origine, c'est que le joueur n'a pas besoin de jouer un feu vert pour redémarrer après une attaque. Dès qu'il a la bonne parade, il peut repartir.