



# 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.