



Winning Moves

1000

Kilometer
Bornes
Miglia



*Die super-schnelle
Karten-Rallye*

*Un jeu de cartes né en France et
inspiré du rallye*

Il rapidissimo rallye di carte.

Spielregeln • Règles de jeu • Istruzioni

1000 Kilometer

Für 2,3,4 oder 6 Spieler ab 10 Jahren.

Zubehör

106 Spielkarten

2 x 4 Informationskarten (Spielkarten-Übersicht und Punktwertung)

1 Wertungsblock

Worum es geht:

1000 Kilometer ist die deutsche Ausgabe des französischen Erfolgsspiels „Mille Borne“, das viele Auszeichnungen erhielt und seit über 50 Jahren eines der beliebtesten Kartenspiele weltweit ist. Mille Borne (= 1000 Steine), das sind die zahllosen Kilometersteine, die entlang der französischen Landstraßen die Entfernung zur nächsten Stadt anzeigen.

Und um Kilometer geht es in diesem Spiel, in dem Sie versuchen, eine Autorallye zu gewinnen. Die Strecke ist 700 oder 1000 Kilometer lang, je nachdem ob Sie einzeln oder im Team fahren. Unterwegs tauchen alle möglichen Hindernisse auf, die Ihnen meist von Ihren Gegnern in den Weg gelegt werden und die Sie so rasch wie möglich beseitigen müssen, um Ihren Sieg nicht zu gefährden. Doch Ihre Gegner tun alles, um es Ihnen nicht zu leicht zu machen – so wie Sie umgekehrt mit Ihren Hinderniskarten die gegnerischen Teams möglichst wirksam stören und aufhalten möchten. Erst nach genau 700 bzw. 1000 Kilometer sind die Strapazen überstanden und die erste Etappe vorbei.

Gesamtsieger wird, wer die besten Runden fährt und als erster 5000 Punkte erreicht.

Die Karten

Kilometerkarten:



25 km (10)



50 km (10)



75 km (10)



100 km (12)



200 km (4)

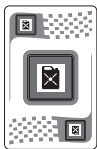
Diese Karten zeigen die Strecken an, die die Spieler in der laufenden Etappe zurückgelegt haben. Kilometerkarten können in jeder beliebigen Kombination und Menge abgelegt werden, mit Ausnahme der 200 Kilometerkarte. Davon dürfen pro Etappe maximal 2 eingesetzt werden.

Hilfekarten:

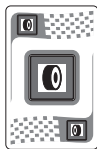


Grüne Welle (14)

Die „Grüne Welle“ ist die Eröffnungskarte. Sie muss immer ausgespielt werden, bevor Kilometerkarten ausgelegt werden können (Ausnahme: Trumpfkarte „Vorfahrt“, siehe dort).



Benzin (6)



Ersatzreifen (6)



Werkstatt (6)

Mit diesen Karten werden die entsprechenden Hinderniskarten aufgehoben. Hilfekarten werden auf die Hinderniskarte auf dem eigenen Aktionsstapel abgelegt. Danach muss noch eine „Grüne Welle“ auf den Aktionsstapel gelegt werden, bevor man weitere Kilometerkarten ablegen kann.

Hinderniskarten:



Stop (5)



Leerer Tank (3)



Reifenpanne (3)



Blebschaden (3)

Dies sind die Angriffskarten. Sie hindern die Gegner am Weiterkommen und werden auf den gegnerischen Aktionsstapel abgelegt. Wenn ein Mitspieler eine Hinderniskarte auf einen gegnerischen Aktionsstapel legt, darf dieser Gegenspieler nicht weiterfahren, d.h. keine weiteren Kilometerkarten ablegen.

Geschwindigkeitskarten:



Geschwindigkeitsbegrenzung (4)

Diese Karte schränkt das Kilometer-Auslegen ein: nur Kilometerkarten bis 50 km dürfen abgelegt werden. Diese Karte wird bei einem Gegenspieler ausgelegt und startet dessen Geschwindigkeitsstapel.



Ende Geschwindigkeitsbegrenzung (6)

Diese Karte hebt die Geschwindigkeitsbegrenzung wieder auf.

Beide Karten werden abwechselnd auf einen separaten „Geschwindigkeitsstapel“ abgelegt.

Trumpfkarten:



Vorfahrt (1)



Fahrer-Training (1)



Tankstelle (1)



Pannensichere Reifen (1)

Das Auslegen einer Trumpfkarte hebt einen gerade erfolgten Angriff mit einer entsprechenden Hinderniskarte auf.

Beispiel: Der Gegenspieler hat eine „Leerer Tank“-Karte auf Ihren Aktionsstapel gelegt. Daraufhin spielen Sie die Trumpfkarte „Tankstelle“ und können die Hinderniskarte von Ihrem Stapel nehmen und offen auf dem Ablagestapel in der Mitte ablegen.

Danach darf keine „Leerer Tank“-Karte mehr auf diesen Aktionsstapel gelegt werden, denn die ausliegende Trumpfkarte schützt den Spieler bzw. das Team vor einem Angriff mit einer entsprechenden Hinderniskarte **für die ganze restliche Etappe**.

Die „Vorfahrt“-Karte ist die stärkste: sie schützt vor der „Stop“-Karte und vor der „Geschwindigkeitsbegrenzungs“-Karte. Außerdem braucht man keine zusätzliche „Grüne Welle“-Karte mehr nach den Hilfekarten.

Spielziel

Die Spieler müssen versuchen, bei jeder Runde/Etappe so viele Kilometerkarten vor sich auszulegen, bis die Summe von genau 700 Kilometern (bei einzelnen Spielern) oder 1000 Kilometern (bei Teams) erreicht ist.

Die Spielregeln

Vorbereitungen

Bei 2 oder 3 Spielern spielt jeder für sich. Von den Hinderniskarten wird je eine aussortiert, man spielt also mit 4 „Stop“-Karten und je 2 der anderen Hinderniskarten.

Bei 4 und 6 Spielern wird in 2er-Teams gespielt. Dabei sitzen die Spieler so, dass Freund und Feind sich abwechseln. Pro Team gibt es nur eine Kartenauslage.

Der Kartengeber wird bestimmt, der die Karten sehr gründlich mischt (nachdem die nicht benötigten aussortiert wurden) und jedem Spieler nacheinander einzeln und verdeckt 6 Karten austeilt. Die restlichen Karten werden als Abnahmestapel in die Mitte des Tisches gelegt, der Ablagestapel entsteht daneben.

Der Start

Die Spieler nehmen ihre Karten auf und der Spieler links neben dem Geber beginnt. Man nimmt immer erst eine Karte vom Abnahmestapel in der Mitte und legt dann eine Karte ab. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Man eröffnet immer mit einer „Grünen Welle“ und beginnt damit seinen Aktionsstapel. Denn nur wenn man eine „Grüne Welle“ oben auf dem Aktionsstapel liegen hat, darf man Kilometerkarten auslegen, so lange bis der Gegenspieler die „Grüne Welle“ mit einer Hinderniskarte zudeckt.

Hat man keine „Grüne Welle“ zur Eröffnung, muss man eine Karte auf den Ablagestapel abwerfen. Am Ende seines Zuges hat man wieder 6 Karten auf der Hand.

Weiterer Spielablauf

Der Spieler an der Reihe nimmt immer als erstes eine Karte vom Abnahmestapel auf die Hand. Von seinen nun 7 Karten legt er eine aus und kann dabei zwischen 3 Möglichkeiten wählen:

1. Er legt eine Karte vor sich aus. Das kann eine Hilfskarte sein (nach einem gegnerischen Angriff) oder eine „Grüne Welle“ oder – wenn diese schon oben auf seinem Aktionsstapel liegt – eine Kilometerkarte. Die Reihenfolge bei der Ablage der Kilometerkarten ist bedeutungslos. Man kann die einzelnen Werte beliebig ablegen. Nur dürfen pro Etappe nicht mehr als zwei 200km-Karten pro Spieler/Team abgelegt werden. Eine Trumpfkarte kann ebenfalls ausgelegt werden.
2. Er startet einen Angriff, indem er eine Hinderniskarte auf einen gegnerischen Geschwindigkeits- oder Aktionsstapel legt.
3. Er legt mangels anderer Möglichkeiten eine beliebige Karte auf den Ablagestapel in der Mitte.

Eine Trumpfkarte kann auch ohne vorherige Eröffnung mit der „Grünen Welle“ abgelegt werden.

Anordnung der Karten (siehe Abbildung „Ablageschema“)

Ein Spieler, der eröffnet, legt eine „Grüne Welle“ als erste Karte des Aktionsstapels vor sich ab. Rechts davon werden die verschiedenen Kilometerkarten abgelegt – gleiche km-Werte übereinander. Für „Geschwindigkeitsbegrenzung“ und „Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung“ wird ein eigener Stapel gebildet. Trümpfe werden separat in der Nähe des Aktionsstapels abgelegt. Erfolgt dies bei einer Blitzaktion, wird die Trumpfkarte quer ausgelegt.

So sollte man die Karten vor sich auslegen:



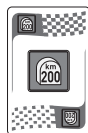
Trumpfkarten



Geschwindigkeitsstapel

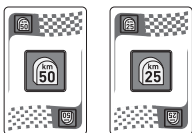
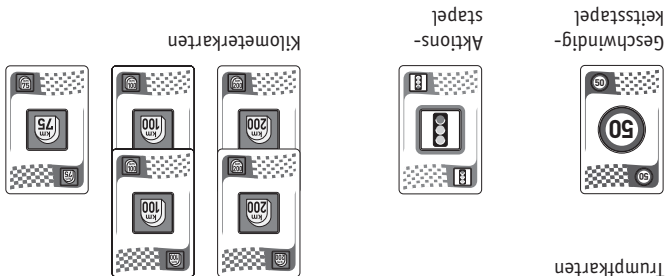


Aktionsstapel



Kilometerkarten





Grundsatz:

Das Bild zeigt nach oben. Trümpfe niemals übereinander legen.

Aktionsstapel:

Grüne Welle – Angriff – Parade – immer über-einander. Die letzte Karte ist als einzige sichtbar.

Kilometerkarten:

Alle sind sichtbar. Sie können sie treppenförmig, halb übereinander schichten; jeder Spieler muß jedoch mit einem Blick die Kilometerzahl übersehen können.

Geschwindigkeitsstapel:

Geschwindigkeitsbegrenzung und Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung wechseln laufend ab und werden übereinander gelegt. Als einzige Karte ist die zuletzt gespielte sichtbar.

Angriff

Ein Angriff erfolgt, indem man eine Hinderniskarte auf einem gegnerischen Aktionsstapel ablegt. Dies ist nur möglich, wenn auf dem gegnerischen Aktionsstapel eine „Grüne Welle“-Karte obenauf liegt.

Ausnahme: Liegt bei einem Gegenspieler die Trumpfkarte „Vorfahrt“ aus, kann ein Angriff auch erfolgen, wenn auf seinem Aktionsstapel eine Hilfekarte obenauf liegt.

Verteidigung

Der angegriffene Spieler kann – wenn er wieder an der Reihe ist – die Hinderniskarte abwehren, indem er sie mit der entsprechenden Hilfekarte zudeckt. Zusätzlich muss er in einem weiteren Zug noch eine „Grüne Welle“ drauflegen, bevor er wieder Kilometerkarten ablegen kann (es sei denn, er hat bei sich die Trumpfkarte „Vorfahrt“ ausgelegt).

Dies muss aber nicht sofort erfolgen, sondern der angegriffene Spieler kann seinerseits erst wieder angreifen. Solange der Angriff halb abgewehrt ist, also die Hilfekarte oben auf dem Aktionsstapel liegt, darf kein neuer Angriff bei ihm erfolgen (Ausnahme wiederum: es liegt die Trumpfkarte „Vorfahrt“ aus).

Blitzaktion

Eine Blitzaktion findet statt, wenn man einen in der Hand gehaltenen Trumpf sofort als Antwort auf einen gegnerischen Angriff auslegt. Beispiel: der Gegenspieler greift mit einer „Reifenpanne“ an. Der Angegriffene legt – dazu muss er nicht an der Reihe sein – sofort den Trumpf „Pannensichere Reifen“ aus und sagt dies laut an.

Das hat folgende Wirkung:

1. Der Angriff gilt als nicht erfolgt, die Hinderniskarte wird offen auf den Ablagestapel in der Mitte abgelegt.
2. Der angegriffene Spieler nimmt 2 neue Karten von der Mitte und legt eine weitere aus oder ab. Ist eine der beiden Karten ein Trumpf, den man gleich ablegt, nimmt man wieder 2 neue Karten und legt noch ein Karte aus oder ab.
3. Der Spieler, der die Blitzaktion angesagt hat, spielt dann normal weiter. Mitspieler, die eigentlich an der Reihe gewesen wären, werden übersprungen.
4. Der Spieler oder das Team, das die Blitzaktion angesagt hat, bekommt bei der Endabrechnung die Extrapunkte.

Grundsätzlich muss man den Trumpf bei einer Blitzaktion schon auf der Hand haben, wenn der Angriff erfolgt und ihn sofort auslegen. Eine Blitzaktion findet nicht statt, wenn man den Trumpf a) erst danach vom Abnahmestapel nimmt oder b) ihn schon ausliegen hat und der Angriff irrtümlich erfolgt. In letzterem Fall wird die Hinderniskarte auf den Ablagestapel gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Es bleibt der Risikofreude jedes Spielers überlassen, ob er eine Trumpfkarte normal ablegt und 100 Punkte bekommt oder bei einer Blitzaktion 300 Punkte, wobei er riskiert, die Punkte zu verlieren, wenn die Gegner die Runde beenden, bevor die Trumpfkarte gespielt werden konnte.

Trumpfkarten werden gut sichtbar neben dem Aktionsstapel der Spieler abgelegt, längs bei normalem Ausspiel und quer bei einer Blitzaktion.

Ende einer Etappe

Eine Etappe ist zu Ende, wenn ein einzelner Spieler genau 700 Kilometer und ein Team genau 1000 Kilometer erreicht hat.

Unentschieden

Wenn der Abnahmestapel zu Ende ist, bevor das Etappenziel erreicht wurde, endet die Etappe unentschieden. Man spielt mit den Karten auf der Hand noch solange weiter, solange welche ausgelegt werden können.

Die Krönung

Falls doch noch 700 bzw. 1000 Kilometer erreicht werden, nachdem der Abnahmestapel zu Ende ging, gibt es für diesen „verzögerten Sieg“ einen Bonus von 300 Punkten.

Schneider

Ein Spieler oder ein Team ist dann im „Schneider“, wenn er/es am Ende der Etappe noch keine einzige Kilometerkarte ausgelegt hat. Für jeden Spieler/jedes Team im Schneider bekommt der Gewinner der Etappe 500 Punkte.

Verlängerung

Bei dieser Variante kann ein Einzelspieler bei Erreichen von genau 700 Kilometern verlangen, dass die Etappe auf 1000 Kilometer verlängert wird. Das Spiel geht dann weiter, bis einer der Spieler genau 1000 Kilometer erreicht oder alle Karten ausgespielt sind.

Eine Verlängerung birgt ein gewisses Risiko: man kann zwar zusätzlich 200 Punkte gewinnen, aber diese Zusatzpunkte und die für den Gewinn der Etappe bekommt immer derjenige, der dann als erster die 1000 Kilometer erreicht, unabhängig davon, ob er die Verlängerung gefordert hat oder nicht.

Punktwertung

Am Ende jeder Etappe werden die Punkte für jeden Spieler bzw. jedes Team ermittelt. Jeder erhält grundsätzlich soviel Punkte, wie er Kilometer ausgelegt hat. Dazu gibt es folgende Zusatzpunkte:

Punkte

Für den Gewinn der Etappe
(wenn genau 700 bzw. 1000 Kilometer erreicht wurden).....400

Für jede ausgelegte Trumpfkarte.....100

Wenn ein Spieler/Team alle 4 Trumpfkarten ausgelegt hat
(anstatt 4x100).....700

Bonus für jede Blitzaktion
(zusätzlich zu den 100 Punkten für die Trumpfkarte).....300

Für den Gewinn einer Etappe ohne eine 200 Kilometerkarte.....300

Für „Die Krönung“ (wenn die Etappe gewonnen wurde,
nachdem der Abnahmestapel aufgebraucht war).....300

Für den Gewinn der Etappe, bevor die Gegner eine Kilometerkarte
abgelegt konnten (Schneider).....je 500

Für den Etappengewinn bei Verlängerung zusätzlich.....200

Spieler, die im Schneider blieben, bekommen nur die Punkte für
Trumpfkarten und eventuelle Blitzaktionen.

Gewinner der Rallye

Eine Rallye geht üblicherweise über mehrere Etappen. Es gewinnt das Team, das als erstes in mehreren Etappen **5000 Punkte** erreicht.

1000 Bornes

Pour 2,3,4 ou 6 joueurs dès 10 ans.

Accessoires

106 cartes à jouer

2 x 4 cartes d'information

(cartes à jouer – sommaire et pointage)

1 bloc de pointage

De quoi s'agit-il ?

Jeu à succès né en France, „1000 Bornes“ a obtenu beaucoup de distinctions et est depuis plus de 50 ans l'un des jeux de cartes le plus apprécié de par le monde. Mille bornes comme les innombrables bornes kilométriques qui bordent les routes françaises et indiquent la distance à couvrir jusqu'à la prochaine localité.

Les kilomètres tiennent la vedette dans ce jeu où vous allez tout tenter pour gagner un rallye automobile. Le parcours est long de 700 ou 1000 kilomètres, selon que vous jouez seul ou en team. En route, vous allez devoir faire face aux embûches semées par vos adversaires surtout. À vous de les parer au plus vite, afin de ne pas compromettre vos chances. En attendant, vos adversaires mettent tout en œuvre pour vous compliquer la tâche – vous en faites autant de votre côté avec vos cartes d'attaque pour contrarier et ralentir un maximum vos concurrents. Ce n'est qu'au moment d'atteindre exactement 700 resp. 1000 kilomètres, après avoir surmonté tous les pièges, que la première étape prend fin.

Est déclaré vainqueur au classement général le joueur/team qui a couvert les meilleurs tours et a atteint en premier 5000 points.

Les cartes

Cartes kilométriques :



25 km (10)



50 km (10)



75 km (10)



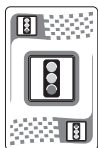
100 km (12)



200 km (4)

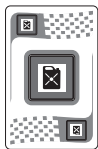
Ces cartes indiquent les trajets que les joueurs ont parcourus dans l'étape en cours. Les cartes kilométriques peuvent se poser dans n'importe quelle combinaison et quantité, à l'exception de la carte 200 kilomètres. On peut en placer au maximum 2 par étape.

Cartes de défense :



Feu vert (14)

Le „feu vert“ est la carte d'ouverture. On doit le jouer pour pouvoir poser ensuite les cartes kilométriques (exception : la botte „prioritaire“, voir plus loin).



Essence (6)



Roues de secours (6)



Réparation (6)

Ces cartes permettent d'annuler les cartes d'attaque qui leur sont associées. Les défenses sont posées sur les attaques sur votre propre pile d'action. Après quoi, un „feu vert“ doit encore être placé sur la pile d'action, avant qu'on puisse à nouveau poser des cartes kilométriques.

Cartes d'attaque :



Stop (5)



Panne d'essence (3)



Crevasion (3)



Accident (3)

Ce sont les cartes d'attaque. Elles empêchent les adversaires d'avancer et sont placées sur la pile d'action adverse. Quand un joueur place une attaque sur la pile d'action d'un adversaire, ce dernier est bloqué ; plus question pour lui de poser de nouvelles cartes kilométriques.

Les cartes de vitesse :



Limitation de vitesse (4)

Ces cartes limitent la pose de kilomètres : seules des cartes kilométriques jusqu'à 50 km peuvent être posées. Cette carte est posée chez un adversaire et démarre sa pile de vitesse.



Fin de limitation de vitesse (6)

Cette carte supprime la limitation de vitesse.

Les deux cartes sont placées tour à tour sur une „pile de vitesse“ séparée.

Les bottes :



Prioritaire (1)



As du volant (1)



Citerne (1)



Increvable (1)

La pose d'une botte annule de façon appropriée (voir ex. ci-dessous) une attaque qui vient de survenir par le biais d'une carte d'attaque.

Exemple : un adversaire a posé une carte „panne d'essence” sur votre pile d'action. Dans la foulée, vous jouez la botte „citerne” et pouvez retirer la carte d'attaque de votre pile d'action puis la placer – ouverte – sur la pile de défausse au milieu.

Après quoi, plus une autre „panne d'essence” ne sera placée sur cette pile d'action, car la botte une fois exposée protège le joueur resp. le team de toute attaque avec une telle carte **pour le restant de l'étape.**

La carte „prioritaire” est la plus forte : elle permet de se prémunir à la fois de la carte „stop” et de la carte „limitation de vitesse” et ne nécessite plus la pose de „feu vert”.

But du jeu

Les joueurs doivent tenter à chaque tour/étape de poser devant eux autant de cartes kilométriques qui leur permettront d'atteindre le nombre exact de 700 kilomètres (en individuel) ou 1000 kilomètres (en team).

Les règles du jeu

Préparatifs

De 2 à 3 joueurs, chacun joue pour soi. Des cartes d'attaque, une de chaque est mise de côté ; on joue donc avec 4 „stop“ et 2 cartes de chaque pour les autres „attaques“.

De 4 à 6 joueurs, on joue par équipes de 2. Les joueurs s'asseyent de telle sorte qu'un „ami“ alterne avec un „ennemi“. On ne pose les cartes qu'une fois par équipe.

On désigne le distributeur de cartes, lequel s'applique à bien les mélanger (après que les cartes non utilisées ont été mises de côté). Chaque joueur reçoit ensuite une à une 6 cartes couvertes. Les autres cartes sont placées pour la „pioche“ au milieu de la table, à côté de la „pile de défausse“.

Le début

Les joueurs prennent leurs cartes et il revient au joueur placé à la gauche du distributeur de commencer. On prend toujours et d'abord une des cartes de la „pioche“ au milieu, puis on pose une carte. Puis vient le tour du joueur suivant.

Entamer sa pile d'action équivaut à obligatoirement l'ouvrir avec un „feu vert“. Ce n'est qu'après avoir posé en haut de sa pile d'action un „feu vert“ qu'on peut ensuite poser des cartes kilométriques, ceci aussi longtemps qu'un adversaire ne vient pas couvrir le „feu vert“ avec une carte d'attaque.

À défaut de „feu vert“ en main pour l’ouverture, on doit poser une carte sur la „pile de défausse“. Après avoir joué, on doit à nouveau avoir 6 cartes en main.

La suite du jeu

Le joueur dont c’est le tour prend toujours en premier l’une des cartes de la „pioche“ au centre. Des 7 cartes qu’il a alors en main, il en sélectionne une puis 3 options de jeu s’offrent à lui :

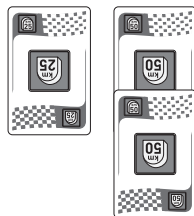
1. Il pose une carte devant lui. Ce peut être une défense (après une attaque adverse) ou un „feu vert“ ou – si ce dernier est déjà posé en haut sur sa pile d’action – une carte kilométrique. L’ordre des cartes kilométriques posées est sans importance. On peut poser à loisir telle ou telle valeur. Par contre, on n’a pas le droit de poser plus de deux 200 kilomètres par étape et par joueur/team. Une botte peut également être placée.
2. Il lance une offensive en posant une carte d’attaque sur une pile de vitesse ou sur une pile d’action adverse.
3. Faute de toutes autres possibilités, il pose la carte de son choix sur la pile de défausse au milieu.

On peut aussi poser une botte en l’absence d’une ouverture préalable avec le „feu vert“.

Disposition des cartes (voir illustration „schéma de pose“)

Un joueur qui ouvre pose un „feu vert“ en tant que première carte de la pile d’action devant lui. À droite de ladite carte seront posées les différentes cartes kilométriques – les cartes de même valeur kilométrique les unes au-dessus des autres. S’agissant des cartes „limitation de vitesse“ et „fin de limitation de vitesse“, une pile particulière est créée. Les bottes sont posées séparément près de la pile d’action. Si cela survient au moment d’une action-éclair, la botte est posée de travers.

Comment poser les cartes :



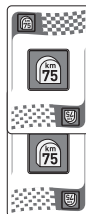
les bottes



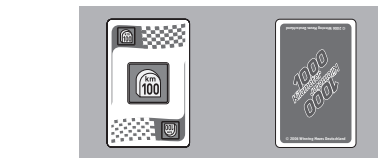
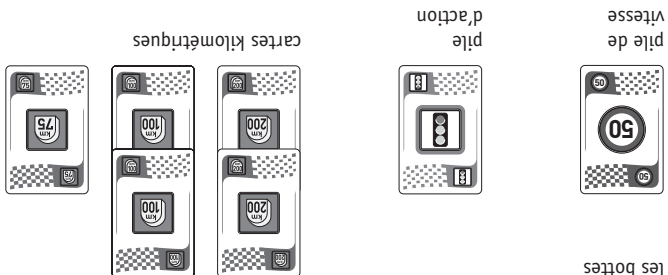
pile de
vitesse



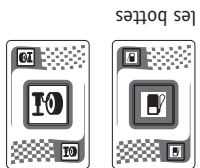
pile
d'action



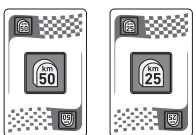
cartes kilométriques



pile de défausse pioche



les boîtes



Principe :

l'illustration est orientée vers le haut. Ne jamais poser une boîte par-dessus une autre boîte.

Pile d'action :

feu vert – attaque – défense – toujours l'une par-dessus l'autre. La dernière carte est donc la seule visible.

Cartes kilométriques :

toutes sont visibles. Vous pouvez les disposer en escalier, à moitié les unes au-dessus des autres ; chaque joueur doit toutefois pouvoir évaluer d'un coup d'œil le nombre des kilomètres parcourus.

Pile de vitesse :

limitation de vitesse et fin de limitation de vitesse alternent sans cesse et sont posées l'une sur l'autre. La seule carte visible est la dernière jouée.

Attaque

Une attaque a lieu quand on dépose une carte d'attaque sur une pile d'action. Cela n'est possible que si un „feu vert“ est posé en haut de la pile d'action adverse. Exception : si la botte „prioritaire“ est exposée chez l'adversaire, une attaque peut aussi avoir lieu si une carte de défense est posée en haut de sa pile d'action.

Défense

Le joueur visé peut – quand c'est à nouveau son tour – annuler la carte d'attaque en la couvrant avec la carte de défense qui lui est associée. En outre, il doit lors d'un prochain tour placer encore un „feu vert“ par-dessus, avant de pouvoir à nouveau poser des cartes kilométriques (cela signifie qu'il a, placée devant lui, une botte „prioritaire“). Mais le joueur attaqué n'est pas obligé de se défendre tout de suite. Il peut au contraire poser à son tour une attaque. Aussi longtemps que l'attaque est à moitié annulée, donc que la carte de défense est posée en haut sur la pile d'action, on ne peut lancer aucune nouvelle attaque contre lui (mais de nouveau à une exception : la botte „prioritaire“ est exposée).

Action-éclair

Une action-éclair a lieu quand on pose tout de suite une botte qu'on a en main, en riposte à une offensive adverse. Exemple : l'adversaire attaque avec une „crevaïson“. Le joueur visé pose – sans que cela soit obligatoirement son tour – immédiatement la botte „incroyable“ et l'annonce à voix haute.

Quelques conséquences possibles :

1. L'attaque n'a pas abouti ; la carte d'attaque est posée ouverte sur la pile de défausse au milieu, à côté de la pioche.
2. Le joueur attaqué prend 2 des cartes de la pioche au milieu, en pose ou en jette une autre. Si l'une des 2 nouvelles cartes est une botte qu'on pose tout de suite, on doit à nouveau tirer 2 nouvelles cartes puis encore en poser ou en jeter une.
3. Le joueur qui a annoncé une action-éclair continue ensuite à jouer. Sautent alors leur tour les joueurs qui devaient normalement jouer.
4. Le joueur ou le team qui a annoncé l'action-éclair obtient au moment du décompte final des points de bonification.

En principe, lors d'une action-éclair parant une attaque, on doit déjà avoir la botte en main et la poser tout de suite. Une action-éclair ne peut pas avoir lieu si a) la botte n'est tirée qu'après coup ou b) la botte est déjà exposée et l'attaque est donc une méprise. En toute dernière option, la carte d'attaque est jetée sur la pile de défausse et c'est au tour du prochain joueur.

Le goût du risque est laissé à l'appréciation de chaque joueur de gagner 100 points s'il pose normalement une botte ou 300 points lors d'une action-éclair, autant de points qu'on peut tout aussi bien perdre si les adversaires bouclent le tour avant que la botte n'ait été jouée.

Les bottes sont posées bien en évidence à côté de la pile d'action des joueurs, dans le sens de la hauteur en phase normale de jeu et en travers dans le cas d'une action-éclair.

Fin de l'étape

Une étape est terminée quand un joueur a atteint exactement 700 kilomètres et un team exactement 1000 kilomètres.

Égalité

Si l'étape n'est pas bouclée au moment où toutes les cartes ont été tirées, l'égalité est prononcée. On joue encore les cartes qu'on a en main tant qu'on peut les poser.

Le couronnement

Si on obtient quand même 700 resp. 1000 points après que toutes les cartes ont été tirées, cette „victoire différée“ est récompensée d'un bonus de 300 points.

En rade

Un joueur ou un team est „en rade“ si au terme de l'étape, il n'a encore posé aucune carte kilométrique. Pour chaque joueur/team „en rade“, le vainqueur de l'étape obtient 500 points.

Prolongation

Dans le cas de cette variante, un joueur qui atteint exactement 700 kilomètres peut exiger que l'étape soit prolongée jusqu'à 1000 kilomètres. Le jeu se poursuit alors jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne exactement 1000 kilomètres ou que toutes les cartes sont jouées.

Une prolongation comporte un certain risque : on peut certes gagner 200 points en plus, mais n'obtient ces points supplémentaires pour le gain de l'étape que celui qui a atteint en premier 1000 kilomètres, qu'importe si c'est lui ou non qui a réclamé la prolongation.

Pointage

Au terme de chaque étape, les points de chaque joueur respectivement chaque équipe sont communiqués. Chacun reçoit en fait autant de points qu'il y a de kilomètres posés. S'y ajoutent les points supplémentaires suivants :

Points

Pour le gain de l'étape
(quand exactement 700 resp. 1000 kilomètres ont été atteints).....400

Pour chaque botte posée.....100

Quand un joueur/team a posé ses 4 bottes(au lieu de 4x100).....700

Bonus pour chaque action-éclair
(en plus des 100 points pour la botte).....300

Pour le gain d'une étape sans une carte 200 kilomètres.....300

Pour le couronnement (quand une étape est gagnée après que
toutes les cartes ont été utilisées).....300

Pour le gain de l'étape, avant que les adversaires aient pu poser
une seule carte kilométrique (en rade)..... par joueur 500

Pour le gain de l'étape si prolongation en plus.....200

Des joueurs qui seraient restés en rade ne reçoivent que les points
pour les bottes et pour les éventuelles actions-éclair.

Vainqueur du rallye

Un rallye se déroule normalement en plusieurs étapes. L'équipe
qui l'emporte est celle qui atteint en premier et en plusieurs étapes
5000 points.

1000 Miglia

Per 2,3,4 o 6 giocatori, a partire da 10 anni.

Contenuto

106 carte da gioco

2 x 4 carte informative (tavola riassuntiva delle carte e tavola di assegnazione dei punti)

1 blocco-notes per annotare i punti

Di cosa si tratta?

1000 Miglia è l'edizione italiana del gioco francese "Mille Borne", che ha vinto parecchi premi e da più di 50 anni rappresenta uno dei più amati giochi di carte a livello mondiale. Mille Borne (1000 pietre miliari) sono le innumerevoli pietre miliari che lungo le strade francesi indicano la distanza alla prossima città.

Ed è proprio la distanza che caratterizza questo gioco, in cui si tratta di vincere un rally. Una tappa è lunga 700 o 1000 chilometri, a dipendenza se si gioca individualmente o in squadre. Strada facendo incontrerete una gran quantità di ostacoli, che in gran parte saranno stati collocati dai vostri compagni di gioco. Dovrete cercare di rimuoverli al più presto per non compromettere la vostra vittoria. I vostri compagni, tuttavia, faranno di tutto per rallentarvi, così come voi, con le vostre carte-ostacolo, cercherete di disturbarli o fermarli. Dopo 700 o rispettivamente 1000 chilometri avrete superato le fatiche della prima tappa.

Vince il conducente che per primo raggiunge 5000 punti.

Le carte

Le carte-chilometri



25 Km (10x)



50 Km (10x)



75 Km (10x)



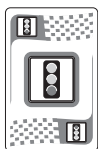
100 Km (12x)



200 Km (4x)

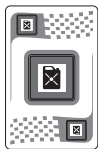
Queste carte indicano la distanza percorsa dai giocatori durante la tappa in corso. Possono essere giocate in qualsiasi combinazione e quantità, ad eccezione della carta da 200 chilometri. Di queste se ne possono usare solo 2 per tappa.

Le carte-aiuto



Onda verde (14x)

La "onda verde" è la carta iniziale. Essa deve sempre essere giocata prima delle carte-chilometri (eccezione: carta vincente "precedenza", vedi sotto)



Benzina (6x)



Pneumatico di
riserva (6x)



Officina (6x)

Con queste carte si possono annullare le rispettive carte-ostacoli. Le carte-aiuto vengono poste sulle carte-ostacoli del proprio mazzo d'azione. In seguito bisogna giocare una carta "onda verde" prima di poter riniziare con le carte-chilometri.

Le carte-ostacolo



Stop (5x)



Serbatoio vuoto (3x)



Danno al
pneumatico (3x)



Danno alla
carrozzeria (3x)

Queste sono le carte d'attacco. Esse ostacolano gli avversari e vengono poste sui loro mazzi d'azione. Se un giocatore mette una carta-ostacolo sul mazzo d'azione del suo avversario, questo non può più continuare a guidare, cioè non può più giocare carte-chilometri.

Le carte-velocità



Limite di velocità (4x)

Questa carta limita i chilometri del proprio avversario. Se viene utilizzata, egli non potrà giocare carte-chilometri superiori a 50 chilometri. La carta dà inizio al mazzo di velocità del proprio avversario.



Fine del limite di velocità (6x)

Le due carte vengono poste a turno sul mazzo di velocità.

Questo è un mazzo diverso dal mazzo d'azione.

Le super-carte



Precedenza (1x)



Allenamento del
conducente (1x)



Stazione di
servizio (1x)



Pneumatico
antiforo (1x)

Un attacco può essere annullato immediatamente se viene giocata la rispettiva super-carta.

Esempio: l'avversario ha posto una carta "serbatoio vuoto" sul vostro mazzo d'azione. In risposta giocate la super-carta "stazione di servizio" e potete quindi levare la carta-ostacolo dal vostro mazzo e metterla sul mazzo di deposito al centro del tavolo.

D'ora in poi non sarà più possibile porre una carta "serbatoio vuoto" sul mazzo d'azione in questione. Questo perché la vostra super-carta vi protegge dalla rispettiva carta-ostacolo **per il resto della tappa**.

La carta "precedenza" è la più forte. Essa protegge dalla carta "stop" e dalla carta "limite di velocità". Inoltre non si necessita più di nessuna carta "onda verde" dopo le carte-aiuto.

Scopo del gioco

In ogni tappa i giocatori devono cercare di giocare una quantità di carte-chilometri la cui somma ammonti esattamente a 700 chilometri (per giocatori singoli) o 1000 chilometri (per squadre).

Le regole del gioco

Preparazione

Con 2 o 3 giocatori ognuno gioca per se. In questo caso viene levata una carta-ostacolo di ogni tipo dal mazzo. Si gioca quindi con 4 carte "stop" e 2 carte-ostacolo di ogni altro tipo.

Con 4 o 6 giocatori si formano squadre da 2. I giocatori si siedono in modo tale che compagno ed avversario si alternino. Verrà giocata una sola carta per squadra.

In seguito viene scelta una persona che distribuirà le carte. Essa le dovrà mischiare accuratamente (dopo aver tolto le carte di troppo) e tenendole coperte distribuirne 6 ad ogni giocatore. Il resto delle carte crea il mazzo d'acquisto al centro del tavolo. Di fianco si verrà a creare il mazzo di deposito.

Inizio del gioco

I giocatori prendono in mano le proprie carte e colui che è seduto a sinistra della persona che ha distribuito le carte comincia. Ad ogni turno bisogna prendere una carta dal mazzo d'acquisto e poi giocare una. In seguito tocca al prossimo giocatore.

Bisogna sempre iniziare il proprio mazzo d'azione con una "onda verde". Si possono giocare carte-chilometri solo se in cima al proprio mazzo d'azione si trova una "onda verde", e finché questa non viene coperta da una carta-ostacolo di un avversario.

Se all'inizio del gioco non si possiede una "onda verde", bisogna scartare una carta sul mazzo di deposito. Alla fine del proprio turno bisogna sempre avere 6 carte in mano.

Continuazione del gioco

Il giocatore di turno per prima cosa prende una carta dal mazzo d'acquisto. Delle sue 7 carte ne gioca una scegliendo tra le seguenti 3 possibilità:

1. Pone una carta su uno dei propri mazzi. Questa può essere una carta-aiuto (in seguito all'attacco di un avversario), una "onda verde", o nel caso in cui questa si trovi già in cima al suo mazzo d'azione, una carta-chilometri. L'ordine in cui vengono giocate le carte-chilometri non ha importanza. Tuttavia nel giro di una tappa non è permesso giocare più di due carte da 200 chilometri per giocatore o squadra. È possibile giocare anche una super-carta.
2. Decide di attaccare, ponendo una carta-ostacolo sul mazzo di velocità o sul mazzo d'azione di un avversario
3. In mancanza di altre possibilità pone una carta di sua scelta sul mazzo di deposito al centro del tavolo.

Una super-carta può venir giocata direttamente, senza dover giocare una "onda verde" prima.

Disposizione delle carte (vedi immagine "disposizione")

Il primo giocatore gioca una "onda verde" e la pone sul tavolo davanti a sé. Questa sarà la prima carta del suo mazzo d'azione. A destra di questo vengono messe le carte-chilometri. Quelle con lo stesso valore vengono messe una sopra l'altra.

Con le carte "limite di velocità" e "fine del limite di velocità" si crea un mazzo a parte. Le carte-vantaggio vengono poste separatamente di fianco al mazzo d'azione. Se queste vengono giocate in un'azione-lampo, esse verranno appoggiate sul tavolo di traverso.

Ecco come bisogna disporre le carte:



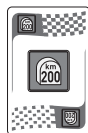
Carte-vantaggio



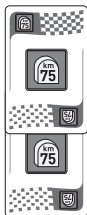
Mazzo di
velocità

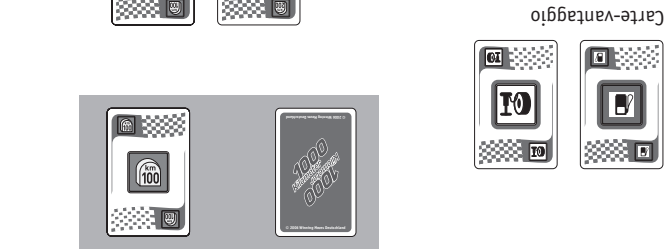
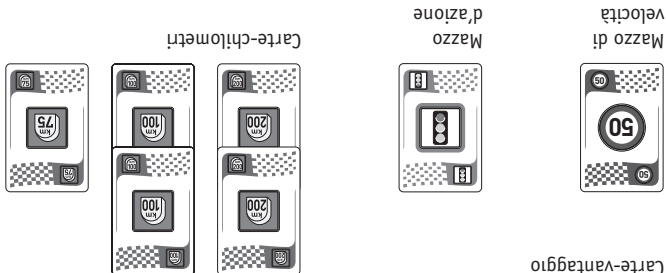


Mazzo
d'azione



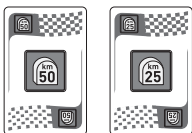
Carte-chilometri





Mazzo di deposito

Mazzo d'acquisto



Norma:

Le carte sono girate con l'immagine nel verso giusto. Non bisogna mai mettere le carte-vantaggio una sopra l'altra.

Mazzo d'azione:

Bisogna sempre sovrapporre le carte "onda verde", gli attacchi e le parate. Sarà visibile solo l'ultima carta giocata.

Carte-chilometri:

Sono tutte visibili. Possono essere leggermente sovrapposte, ma ogni giocatore deve essere in grado di vederle tutte.

Mazzo di velocità:

Le carte "limite di velocità" e "fine del limite di velocità" si alternano continuamente e vengono poste una sopra l'altra. Sarà visibile solo l'ultima carta giocata.

Attacco

Un attacco consiste nel porre una carta-ostacolo sul mazzo d'azione di un avversario. Questo è solo possibile se in cima al mazzo d'azione dell'avversario si trova una carta "onda verde". Eccezione: se un avversario ha giocato la carta "precedenza", è possibile attaccarlo anche se in cima al suo mazzo d'azione si trova una carta-aiuto.

Difesa

Quando arriva il suo turno il giocatore attaccato può parare la carta-ostacolo coprendola con la rispettiva carta-aiuto. Inoltre dovrà coprire quest'ultima con una "onda verde" prima di poter riniziare a giocare carte-chilometri (a meno che abbia giocato la carta-vantaggio "precedenza")

Questo, però, non deve succedere immediatamente. Il giocatore attaccato può anche decidere di attaccare qualcuno a sua volta. Finché l'attacco è in parte difeso, cioè finché in cima al mazzo d'azione si trova una carta d'aiuto, il giocatore non può essere attaccato ulteriormente (ad eccezione che abbia giocato la carta-vantaggio "precedenza")

Azioni-lampo

Un'azione-lampo consiste nel giocare immediatamente una carta-vantaggio in risposta ad un attacco. Esempio: un avversario attacca con una carta "danno al pneumatico". La persona attaccata, senza aspettare il suo turno, gioca immediatamente la carta-vantaggio "pneumatico antiforo" e lo annuncia ad alta voce.

Questo ha i seguenti effetti:

1. L'attacco non è riuscito. La carta-ostacolo viene messa sul mazzo di deposito.
2. La persona attaccata tira 2 carte dal mazzo d'acquisto e in seguito gioca una carta. Se una delle due carte tirate è una carta-vantaggio che viene giocata immediatamente, il giocatore ne tira altre 2 dal mazzo e ne gioca una.
3. Il giocatore che ha annunciato l'azione-lampo continua a giocare normalmente. I giocatori che sarebbero stati di turno vengono saltati.
4. Il giocatore o la squadra che ha annunciato l'azione-lampo riceve dei punti bonus alla fine della tappa.

Per effettuare un'azione-lampo bisogna già avere in mano una carta-vantaggio e giocarla non appena avviene l'attacco. Non si tratta di un'azione-lampo se a) la carta-vantaggio viene tirata più tardi dal mazzo d'acquisto o se b) la carta-vantaggio è già stata giocata precedentemente e l'attacco è quindi stato effettuato erroneamente. In quest'ultimo caso la carta-ostacolo viene messa sul mazzo di deposito e il prossimo giocatore continua il gioco.

La decisione se giocare la carta-vantaggio normalmente e guadagnare 100 punti o se aspettare un'azione-lampo per guadagnarne 300 è lasciata ai giocatori. Aspettare un'azione-lampo presenta naturalmente un certo rischio, dato che la partita potrebbe finire senza che si presenti l'occasione di giocare una.

Le carte-vantaggio devono essere poste in modo visibile di fianco al mazzo d'azione, verticalmente se giocate in modo normale e orizzontalmente se si tratta di un'azione-lampo.

Fine di una tappa

Una tappa finisce se un giocatore ha raggiunto esattamente 700 chilometri e una squadra esattamente 1000 chilometri.

Pari

Se il mazzo d'acquisto finisce prima che qualcuno arrivi alla meta, la tappa si termina pari. In questo caso si continua a giocare finché sono state giocate tutte le carte possibili.

Il coronamento

Se qualcuno, dopo che il mazzo d'acquisto è esaurito, riesce comunque a raggiungere 700, rispettivamente 1000 chilometri, riceve un bonus di 300 punti.

Fermo

Un giocatore o una squadra si trova ferma se alla fine della tappa non ha ancora percorso un singolo chilometro. Per ogni giocatore o squadra ferma il vincitore della tappa riceve 500 punti.

Prolungamento

Quando un giocatore raggiunge esattamente 700 chilometri può richiedere che la tappa venga allungata a 1000 chilometri. Di conseguenza il gioco continua finché uno dei giocatori ha raggiunto esattamente 1000 chilometri o finché tutte le carte sono state giocate.

Il giocatore che vince una tappa prolungata riceve un bonus di 200 punti. Questo tuttavia presenta un certo rischio, perché il bonus viene aggiudicato al giocatore che raggiunge per primo esattamente 1000 punti, indipendentemente da chi ha prolungato la tappa.

Assegnazione dei punti

Alla fine di ogni tappa vengono assegnati punti ad ogni giocatore, rispettivamente ad ogni squadra. Ognuno riceve il numero di punti corrispondente al numero di chilometri percorsi. Inoltre si aggiungono i seguenti punti supplementari:

Punkte

Per il vincitore della tappa (quando vengono raggiunti esattamente 700 o 1000 chilometri).....400

Per ogni carta-vantaggio giocata.....100

Se un giocatore/squadra ha giocato tutte e 4 le carte-vantaggio (invece di 4x100 punti).....700

Bonus per ogni azione-lampo(in aggiunta ai 100 punti per l'utilizzo della carta-vantaggio).....300

Per la vincita di una tappa senza aver utilizzato una carta da 200 chilometri.....300

Per il coronamento (se la tappa è vinta dopo che il mazzo d'acquisto è esaurito).....300

Per chi vince una tappa prima che un altro giocatore abbia giocato una carta-chilometri (fermo).....per giocatore 500

Per chi vince una tappa prolungata, in aggiunta.....200

I giocatori che rimangono fermi ricevono solo i punti per le carte-vantaggio ed eventuali azioni-lampo.

Vincitore del rally

Di solito un rally si svolge in diverse tappe. Vince il giocatore o la squadra che per prima raggiunge **5000 punti**.

© 2006 Winning Moves Deutschland

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf

www.winning-moves.de



Winning Moves