

© 1971 Parker Bros., Imprimé au Canada

RÈGLES du
jeu de cartes
MILLE
BORNES^{T.M.}
Parker Brothers
Création de Edmond Dujardin

MILLE BORNES

T.M.

UN AUTRE JEU PARKER

Chez Parker Brothers, la recherche pour de nouveaux jeux fascinants se poursuit incessamment, non seulement au Canada, mais aussi à l'étranger. Nous sommes fiers de présenter maintenant au public canadien un jeu vraiment intéressant et qui est déjà très populaire en France. Comme dans tous nos autres jeux, nous n'avons utilisé que les meilleures matières de fabrication pour assurer une longue durée. Les règles ont été soigneusement éditées afin qu'elles soient faciles à apprendre et le jeu lui-même a été vérifié et re-vérifié par des experts comme par des novices pour vous assurer de nombreuses heures de jeu très agréables.

Dans presque toutes les parties de l'Europe (mais surtout en France), on remarque le long des routes de petites bornes de béton placées à des intervalles réguliers, et sur lesquelles sont inscrits un chiffre et le nom d'une ville ou d'un village. Ce sont des *Bornes Kilométriques* — (en anglais: milestones) — bien connues des automobilistes.

Elles indiquent le numéro de la route ainsi que la distance du prochain village. La couleur rouge ou jaune de ces bornes nous dit si c'est une route nationale ou une route locale.

C'est de ces bornes de repère que s'inspire le nom de ce jeu: MILLE BORNES. C'est un jeu de cartes pour 2, 3, 4 ou 6 personnes (il se joue surtout à 4, 2 sur chaque équipe, comme jeu à partenaires). Nous décrirons donc le jeu comme tel. Plus tard, nous indiquerons les légères variations nécessaires pour autres nombres de joueurs.

1. BUT DU JEU

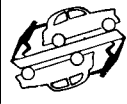

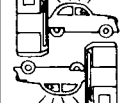
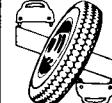
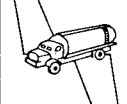
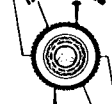


Le but de ce jeu est d'être la première équipe à accumuler un total de 5000 points après avoir joué plusieurs donnes ou mains. Les joueurs s'efforcent alors de compléter une distance ou manche *d'exactly 1000 milles* à chaque main jouée.

2. COMPOSITION DU JEU







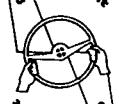
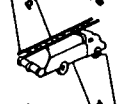



Le jeu se compose d'un jeu de 112 cartes, d'un plateau spécial à cartes et de feuilles de marque des points.

Pendant que vous lirez les règles du jeu, regardez les diverses cartes afin de vous y familiariser. Six des cartes n'ont que du texte imprimé . . . ce sont les cartes de référence pour le compte des points. Vous devez les retirer du jeu avant de commencer à jouer. Les cartes réelles de jeu sont indiquées au diagramme No 1 et leurs applications sont décrites brièvement aux paragraphes subséquents.

DIAGRAMME NO 1

<p>OBSTACLES</p>	<p>3</p>	<p>F OUT OF GAS PANNÉ D'ESSENCE</p>  <p>OUT OF GAS PANNÉ D'ESSENCE</p>	<p>3</p>	<p>C FLAT TIRE CREVE!</p>  <p>FLAT TIRE CREVE!</p>
<p>PARADES</p>	<p>6</p>	<p>E GASOLINE ESSENCE</p>  <p>GASOLINE ESSENCE</p>	<p>6</p>	<p>B SPARE TIRE ROUE DE SECOURS</p>  <p>SPARE TIRE ROUE DE SECOURS</p>
<p>BOTTES</p>	<p>1</p>	<p>G EXTRA TANK CITERNE</p>  <p>EXTRA TANK CITERNE</p>	<p>1</p>	<p>H PUNCTURE PROOF INÉVARIABLE</p>  <p>PUNCTURE PROOF INÉVARIABLE</p>
<p>CARTES DE DISTANCE</p>	<p>4</p>	<p>200</p> 	<p>12</p>	<p>100</p> 

Les chiffres à gauche sur les cartes indiquent le nombre de cartes de chaque genre qu'il y a dans le jeu.

<p>3</p>	<p>A ACCIDENT</p>  <p>ACCIDENT</p>	<p>4</p>	<p>Q SPEED LIMIT LIMITE DE VITESSE</p>  <p>SPEED LIMIT LIMITE DE VITESSE</p>	<p>5</p>	<p>STOP!</p>  <p>Stop</p>
<p>6</p>	<p>I REPAIRS REPARATIONS</p>  <p>REPAIRS REPARATIONS</p>	<p>6</p>	<p>Q END OF LIMIT FIN DE LIMITE DE VITESSE</p>  <p>END OF LIMIT FIN DE LIMITE DE VITESSE</p>	<p>14</p>	<p>ROLL!</p>  <p>Roller</p>
<p>1</p>	<p>J DRIVING ACE AS DU VOIAGE</p>  <p>DRIVING ACE AS DU VOIAGE</p>	<p>1</p>	<p>1</p>	<p>1</p>	<p>K RIGHT OF WAY PRIORITY</p>  <p>RIGHT OF WAY PRIORITY</p>
<p>10</p>	<p>75</p> 	<p>10</p>	<p>50</p> 	<p>10</p>	<p>25</p> 

CARTES DE DISTANCE:

Ce sont les cartes montrant les bornes sur lesquelles les distances sont inscrites. Chacune représente une distance de 25, 50, 75, 100 ou 200 milles. On additionne les nombres de celles qui ont été jouées pour déterminer la distance parcourue.

CARTES D'OBSTACLES:

Ces cartes sont surtout de couleur rouge et bleu ou rouge et noir. Vous les jouez contre vos adversaires pour retarder leurs progrès. Vous les jouez sur la pile de bataille de vos adversaires, sur les cartes "Roulez". (Pour la seule exception à cette règle, voir le paragraphe intitulé CARTE "VEHICULE PRIORITAIRE"). Une carte d'obstacles ne peut jamais être jouée sur une autre carte d'obstacles. Il y a 18 cartes d'obstacles, soit: 3 CARTES "PANNE D'ESSENCE", 3 CARTES "CREVE", 3 CARTES "ACCIDENT", 4 CARTES "LIMITE DE VITESSE", et 5 CARTES "FEU ROUGE".

CARTES DE PARADE (cartes de secours):

Ces cartes sont surtout de couleur bleu et vert clair ou noir et vert clair. Vous les jouez sur votre pile de bataille pour annuler les cartes d'obstacles qu'un adversaire a jouées contre vous. Il y a 38 cartes de parade, soit: 6 CARTES "ESSENCE", 6 CARTES "ROUE DE SECOURS", 6 CARTES "REPARATIONS", 6 CARTES "FIN DE LIMITE DE VITESSE" et 14 CARTES "ROULEZ".

BOTTES (cartes de sûreté):

Ces cartes se reconnaissent par leurs dessins vert foncé en diagonale. Vous les utilisez pour empêcher un adversaire de jouer certaines cartes d'obstacles contre vous plus tard. Il n'y a que 4 de ces cartes, soit 1 de chaque: "CITERNE D'ESSENCE", "INCREVABLE", "AS DU VOLANT", et "VEHICULE PRIORITAIRE".

CARTES NON UTILISÉES DANS LE JEU:

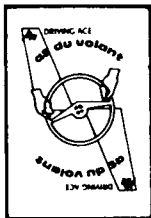
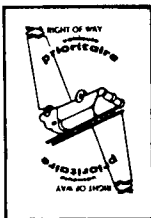
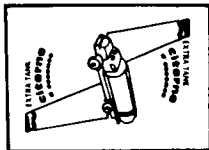
Il y a 6 cartes que vous n'utilisez PAS dans le jeu. Elles sont: 2 cartes des points, imprimées en anglais, 1 carte de point, imprimée en français, 2 cartes-guides imprimées en anglais, et 1 carte-guide imprimée en français.

3. PRÉPARATION

Les partenaires s'assoient l'un en face de l'autre. On place le plateau vide au centre de la table. On désigne l'un des joueurs de premier donneur. Après avoir enlevé les 6 cartes non utilisées, celui-ci mêle tout le jeu puis donne 6 cartes, face en dessous, une à la fois, à chacun des joueurs en commençant par le joueur à sa gauche. Il met ensuite le reste des cartes, face en dessous, dans la section du plateau à côtés découpés pour pige facile. Ces cartes constituent la *pile de pige*. Chaque joueur tient ses cartes de façon à ce que les autres joueurs ne puissent les voir.

PRÉVENTIONS

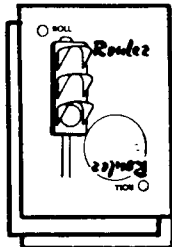
COUP FOURRÉ



ZONE DES CARTES "BOTTES"



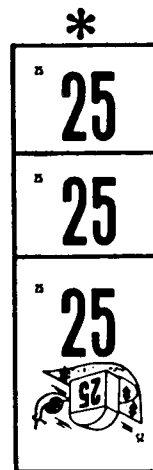
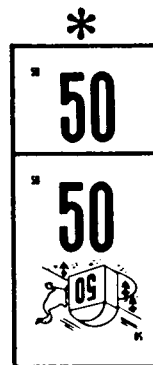
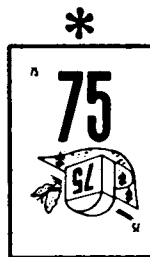
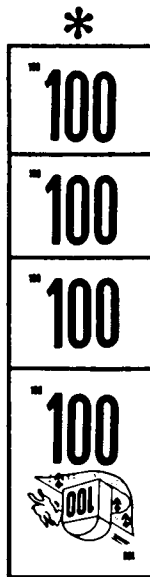
PILE DE VITESSE



PILE DE BATAILLE



* PILES DE DISTANCE



4. COMMENT PLACER LES CARTES

Avant de commencer le jeu, chaque joueur doit savoir comment les cartes doivent être jouées sur la table, tel qu'indiqué au diagramme 2 et décrit aux règles suivantes. Cette façon spéciale de placer les cartes rend le jeu facile à suivre et prévient des erreurs dans le compte des points à la fin de chaque main. Les cartes se jouent toujours "face en dessus" sur la table afin que tous les joueurs puissent les voir.

PILES DE BATAILLE:

Toutes les cartes d'obstacles et de parade sont jouées sur les piles de bataille, à l'exception des cartes "Limite de vitesse" et "Fin de limite de vitesse". Vous jouez vos cartes d'obstacles sur la pile de bataille de vos adversaires et vos cartes de parade sur votre propre pile de bataille. *La carte de dessus est la seule carte qui doit être exposée sur la pile de bataille de chacune des équipes, car c'est la carte que contrôle le jeu.*

PILES DE VITESSE:

Les cartes "Limite de vitesse" et "Fin de limite de vitesse" sont les seules cartes que l'on joue sur les piles de vitesse. Vous jouez la première sur la pile de vitesse d'un adversaire et l'autre sur votre propre pile de vitesse. *La carte de dessus est la seule carte qui doit être exposée sur la pile de vitesse de chacune des équipes, car c'est la carte qui contrôle la vitesse.*

ZONE DES CARTES "BOTTE"

Les 4 cartes de sûreté (appelées bottes dans ce

jeu" sont les seules cartes que vous jouez dans les zones de cartes "bottes". Vous ne jouez jamais vos cartes "bottes" dans la zone de cartes "bottes" de vos adversaires. *Toutes les cartes "bottes" qui sont jouées doivent être exposées.* Lorsque vous jouez une carte "botte" comme *prévention*, vous devez la placer dans le même sens que les autres cartes. Mais lorsque vous jouez un COUP FOURRE, vous devez placer la carte en travers dans la zone des cartes "bottes". (Ce jeu important de COUP FOURRE est décrit un peu plus loin dans ce livret).

PILES DE DISTANCE:

Vous devez jouer toutes vos cartes de distance sur vos propres piles de distance. Vous ne devez jamais les jouer sur les piles de vos adversaires. *Toutes les cartes de distance qui sont jouées sur la table doivent être exposées* afin que tout joueur puisse voir la distance que vous avez parcourue. Il est bon de garder ces cartes séparées d'après leur millage (comme on l'indique au diagramme No 2) pour en faciliter le compte.

5. LE JEU

Le joueur à gauche du donneur joue le premier. Il prend une carte de la pile de pique et la place dans son jeu. Il doit alors jouer une carte de son jeu afin qu'à la fin de son tour il lui reste encore six cartes dans son jeu.

Après avoir pigé une carte, le premier joueur doit faire *l'un* des quatre jeux suivantes:

- A.** *S'il a une carte "Roulez" (feu vert), il peut la jouer sur la table devant lui, face en dessus, pour commencer sa pile de bataille. Ceci termine son tour et le jeu passe à son adversaire à sa gauche.*
- B.** *S'il a une carte "botte", il peut la jouer devant lui, face en dessus, à peu près comme on l'indique au diagramme No 2. Toute carte "botte" qu'un joueur joue durant le jeu lui donne droit à un autre tour. Il pige immédiatement une autre carte de la pile de pige et fait un autre jeu. S'il a une autre carte "botte" dans son jeu, il peut la jouer elle aussi et avoir encore un autre tour, et ainsi de suite.*
- C.** *S'il a une carte "Limite de vitesse", il peut la jouer devant un adversaire, même si son adversaire n'a pas encore eu une chance de jouer et par conséquent n'a pas de carte "Roulez" d'exposée. Ce jeu commence la pile de vitesse de ses adversaires.*
- D.** *S'il ne peut faire aucun de ces jeux, il doit écarter une carte et la mettre face en dessus dans la section non découpée du plateau; ceci commence la pile des écarts. Les cartes qui sont écartées ne peuvent plus être utilisées pendant le reste de la main et les autres joueurs ne peuvent pas les prendre quand c'est leur tour de jouer.*

Lorsque le premier joueur a complété son tour, le deuxième joueur joue de la même façon. Il peut faire n'importe lequel des jeux décrits ci-dessus, et a en plus deux autres possibilités. Si le premier

joueur a joué une carte "Roulez", le second joueur peut jouer une carte d'obstacles sur la carte "Roulez" de son adversaire. Si le premier joueur a joué une carte "Limite de vitesse" contre l'équipe du deuxième joueur, le second joueur peut jouer une carte "Fin de limite de vitesse" sur elle.

C'est ensuite le tour du troisième joueur, mais comme il est le partenaire du premier joueur, il ne commence aucune pile pour lui-même. (Dans le jeu à partenaires, les partenaires jouent sur une même série de piles.) Il joue soit sur les piles de son partenaire ou sur celles de ses adversaires, et a les mêmes possibilités de jeu que les premier et second joueurs. Cependant, si son partenaire a une carte "Roulez" ou une carte "véhicule prioritaire" d'exposée, il peut jouer une carte de distance devant son partenaire, commençant ainsi les piles de distance pour son équipe.

Le quatrième joueur joue ensuite et le jeu se continue, tour à tour, autour de la table jusqu'à ce qu'une équipe ait complété une distance ou manche d'exactlyment 1000 milles, ou jusqu'à ce que toutes les cartes de la pile de pige aient été prises. A ce point, la main prend fin. On additionne les points, on remêle toutes les cartes et on commence une nouvelle main.

Il est important de se rappeler que le tour d'un joueur consiste à piger une carte, l'ajouter à son jeu puis à jouer une carte sur la table ou en écarter une sur la pile des écarts. Ainsi, il aura toujours six cartes dans son jeu à la fin de chaque tour.

6. LES CARTES

Nous ne vous avons donné jusqu'ici qu'une brève explication des règles générales du jeu mais l'emploi des cartes individuelles demande une description plus précise.

A. CARTES D'OBSTACLES ET DE PARADE — Vous devez jouer les cartes d'obstacles sur la pile de vos adversaires et les cartes de parade sur la pile de votre équipe. Pour chaque carte d'obstacles, il y a des cartes de parade correspondantes. Il doit y avoir une CARTE "ROULEZ (feu vert) d'exposée sur votre pile de bataille avant que votre équipe puisse jouer aucune des cartes de distance. (Pour la seule exception à cette règle, voir le paragraphe intitulé: CARTE "VEHICULE PRIORITAIRE"). Vous ne jouez une CARTE "STOP" (feu rouge) sur une carte "Roulez" de vos adversaires que pour les empêcher de jouer d'autres cartes de distance jusqu'à ce qu'ils puissent la couvrir d'une autre carte "Roulez" à l'un de leurs tours.

Vous jouez une CARTE "LIMITE DE VITESSE" sur la pile de vitesse de vos adversaires au côté de leur pile de bataille. Pendant qu'elle reste exposée, vos adversaires ne peuvent jouer que des cartes de 25 milles ou 50 milles. Tant qu'il n'y a pas de cartes sur votre pile de vitesse, vous n'êtes pas restreint par aucune limite de vitesse.

Vous jouez une CARTE "FIN DE LIMITE" sur la pile de vitesse de votre équipe, sur la carte "Limite de vitesse", pour vous permettre de reprendre de la vitesse et de jouer n'importe quelle

carte de millage y compris celles de 75, 100 et 200 milles.

Vous jouez une carte "PANNE D'ESSENCE" sur une carte "Roulez" de vos adversaires. Ils ne peuvent plus jouer d'autres cartes de distance avant d'avoir joué d'abord une CARTE "ESSENCE" puis une carte "Roulez" à leurs autres tours.

Vous jouez une CARTE "CREVE" sur une carte "Roulez" de vos adversaires. Ils ne peuvent plus jouer d'autres cartes de distance avant d'avoir joué d'abord une CARTE "ROUE DE SECOURS" puis une carte "Roulez" à leurs autres tours.

Vous jouez une CARTE "ACCIDENT" sur une carte "Roulez" de vos adversaires. Ils ne peuvent plus jouer d'autres cartes de distance avant d'avoir joué une CARTE "REPARATIONS" puis une carte "Roulez" à leurs autres tours.

B. CARTES "BOTTES" — Vous jouez vos cartes "bottes" dans la zone des cartes "bottes" de votre équipe et elles empêchent les cartes d'obstacles correspondantes de vous arrêter. Elles deviennent en force dès qu'elles sont jouées et y restent jusqu'à ce que la main soit finie. N'oubliez pas que lorsqu'un a joué une carte "botte", il a droit à une *autre pige et un autre jeu.*

CARTE "VEHICULE PRIORITAIRE": Lorsque cette carte est exposée dans la zone des cartes "bottes" de votre équipe, vos adversaires ne peuvent pas jouer une carte "Stop" sur votre pile de bataille ne une carte "Limite de vitesse" sur votre pile de vitesse. Cette carte, lorsqu'elle est exposée, vous permet de jouer des cartes de distance même

si vous n'avez pas une carte "Roulez" d'exposée. Vous pouvez également jouer une carte de 75, 100 ou 200 milles même si une carte "Limite de vitesse" se trouve exposée sur votre pile de vitesse. Vos adversaires peuvent cependant vous arrêter en jouant des cartes "PANNE D'ESSENCE", "CREVE", ou "ACCIDENT" sur votre pile de bataille. Dans ce cas, vous n'êtes pas tenu de jouer une autre carte "Roulez" mais seulement la carte de parade appropriée pour pouvoir jouer des cartes de distance. *C'est aussi la seule fois qu'un adversaire peut jouer une carte d'obstacles directement sur une carte de parade* autre qu'une carte "Roulez".

CARTE "CITERNE D'ESSENCE" : Lorsque cette carte est exposée dans votre zone de cartes "bottes", vos adversaires ne peuvent pas jouer une carte "Panne d'essence" sur votre pile de bataille.

CARTE "INCREVABLE" : Lorsque cette carte est exposée dans votre zone de cartes "bottes", vos adversaires ne peuvent pas jouer une carte "Crevé" sur votre pile de bataille.

"AS DU VOLANT" : Lorsque cette carte est exposée dans votre zone de cartes "bottes", vos adversaires ne peuvent pas jouer une carte "Accident" sur votre pile de bataille.

C. CARTES DE DISTANCE—Vous pouvez jouer les cartes de distance n'importe quand lorsqu'une carte "Roulez" est exposée sur votre pile de bataille. Vous pouvez aussi les jouer lorsqu'une carte "Véhicule prioritaire" est exposée, à moins que vous ne soyez arrêté par une carte "Panne d'essence", une carte

"Crevé", ou une carte "Accident". Vous pouvez jouer toute combinaison de cartes de distance qu'il vous est possible de jouer pour faire 1000 milles, *sauf que vous ne pouvez pas utiliser plus de deux cartes de 200 milles*: Vous ne pouvez, en aucun cas, jouer des cartes de distance qui porteraient votre total au-delà de 1000 milles. Par exemple: si vous avez exposé, dans vos piles de distance, des cartes donnant un total de 950 milles, les cartes de 75, 100 et 200 milles ne valent plus rien pour vous. Vous pouvez jouer une carte de 25 milles qui portera votre total à 975 milles ou une carte de 50 milles qui complètera votre total de 1000 milles.

Une main prend fin quand un côté ou l'autre complète un total d'exactly 1000 milles, ou lorsque les cartes de la pile de pige ont toutes été pigées. Dans ce dernier cas, les joueurs doivent jouer ou écarter tour à tour les cartes qu'il leur reste dans leur jeu. Lorsqu'un joueur obtient un total de 1000 milles après que toutes les cartes dans le plateau ont été pigées, il se trouve à réussir ce qu'on appelle un COURONNEMENT et la main prend fin.

7. COUP FOURRÉ

Le mot coup fourré est un terme d'escrime utilisé pour désigner la manoeuvre qu'exécute un escrimeur lorsqu'il pare le coup d'estoc, ou la botte de son adversaire et contre-attaque en même temps. Dans ce jeu, l'action est semblable et se fait de la façon suivante.

Si un adversaire joue une carte d'obstacles et que vous détenez la carte "botte" correspondante dans

votre jeu, vous pouvez annoncer un "Coup fourré" et jouer immédiatement la carte "botte" en travers dans votre zone de cartes "bottes", comme on l'indique au diagramme No 2. Vous pouvez faire ce jeu immédiatement, que ce soit votre tour à jouer ou non. Si vous faites ce jeu, vous devez le faire AVANT de piger une carte et avant que tout autre joueur ait pigé une carte.

Le "coup fourré" vous donne droit d'enlever IMMEDIATEMENT la carte d'obstacles de votre pile de bataille, ou de votre pile de vitesse dans le cas d'une carte "véhicule prioritaire", et de la placer sur la pile des écarts. Comme il ne vous reste plus que 5 cartes dans votre jeu, vous devez piger une autre carte afin que vous ayez un jeu complet de six cartes. De plus, puisque vous avez joué une carte "botte", vous avez droit à un autre tour, alors vous pigez immédiatement une autre carte et jouez de nouveau.

Le "coup fourré", du fait qu'il permet l'enlèvement immédiat de la carte d'obstacles, ramène la situation à ce qu'elle était avant que votre adversaire ait placé cet obstacle sur votre pile de vitesse. Si vous aviez alors une carte "Roulez" sur votre pile de bataille, elle sera donc encore exposée. Si vous étiez en position de jouer des cartes de distance parce que vous avez déjà joué une carte "véhicule prioritaire", vous pouvez continuer à le faire. La carte "botte" ainsi jouée vous protège également des cartes d'obstacles correspondantes pendant le reste de la main.

Lorsque vous avez complété votre tour, le joueur à

votre gauche joue et le jeu se continue autour de la table comme d'habitude. Les joueurs qui se trouvent entre vous et ceui qui a joué la carte d'attaque qui a permis de faire le "coup fourré" perdent leurs tours.

8. LA MARQUE DES POINTS

A la fin de chaque main, qu'un total de 1000 milles ait été obtenu ou non, on additionne les points de la façon suivante :

<i>Chaque équipe compte autant de points que le nombre totale de milles qu'elle a parcourus</i>	x
<i>Chaque carte "botte" exposée.....</i>	100
<i>Boni additionnel si les 4 cartes "bottes" ont été exposées par la même équipe.....</i>	300
<i>Chaque coup fourré (remarquez que ceci est un plus des 100 points comptés pour avoir joué une carte "botte").....</i>	300
<i>Boni pour avoir complété un total ou une manche de 1000 milles.....</i>	400
<i>Boni additionnel si le total de 1000 milles est obtenu après que toutes les cartes ont été pigées de la pile de pige (couronnement)....</i>	300
<i>Boni additionnel si la manche est complétée sans qu'aucune des cartes de 200 milles aient été jouées (Sans étape).....</i>	300
<i>Boni additionnel pour avoir réussi un capot (blanchissage des adversaires). On réussit un capot lorsqu'on complète une manche de 1000 milles avant que nos adversaires aient pu jouer aucune carte de distance.....</i>	500

Des feuilles de pointage sont comprises avec le jeu —elles vous permettent d'y inscrire tous les

genres de points possibles. Lorsque vous aurez joué quelques parties, vous n'aurez plus besoin de ces cartes car vous pourrez marquer vos points sur une feuille de papier. Vous trouverez aussi dans ce jeu une carte de référence énumérant tous les points possibles.

9. GAGNANT DE LA PARTIE

Gagnant de la partie: A la fin de chaque main, on additionne tous les points de chaque équipe, puis on reporte ces sommes de points à la main suivante. Il faut ordinairement jouer plusieurs mains pour compléter une partie. La première équipe à compter 5000 points ou, dans le cas où les deux équipes dépassent 5000 points durant la même main, l'équipe qui a accumulé le plus grand total de points gagne la partie.

10. RÈGLES POUR 2 OU 3 JOUEURS

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, chacun joue pour lui-même et fait ses propres piles devant lui. Le jeu est le même que pour une partie à partenaires de 4 joueurs, sauf pour les exceptions suivantes:

- A. *Avant de mêler les cartes, enlevez une de chaque des cartes suivantes: feu rouge; accident; panne d'essence; crevé; et limite de vitesse.*
- B. *La distance pour une main est diminuée de 1000 milles à 700 milles.*
- C. *L'allonge: Ce jeu est utilisé dans les parties à 2 ou 3 joueurs. Le joueur qui est le premier à obtenir un total exact de 700 milles peut demander de continuer la main jusqu'à 1000 milles.*

Pour cela, il doit annoncer une "allonge" au moment où il obtient 700. Le jeu se continue alors jusqu'à ce que l'un des joueurs ait atteint 1000 ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes. Une fois qu'on a demandé une allonge, le jeu se continue comme s'il avait toujours été pour 1000 milles. Le premier à atteindre le total de 1000 milles compte 400 points pour la main même si ce n'est pas lui qui a demandé "l'allonge". Si la main n'est pas gagnée par celui qui a demandé l'allonge, ou si elle prend fin après que toutes les cartes ont été jouées sans qu'aucun joueur n'ait atteint 1000 milles, le joueur qui a demandé l'allonge ne reçoit pas les 400 points qu'il aurait reçus s'il s'était arrêté à 700.

En plus de gagner les points ordinaires, le joueur qui demande une allonge et réussit à se rendre à 1000 milles, gagne aussi un boni de 200 points. S'il ne réussit pas, le boni est accordé à son ou ses adversaires.

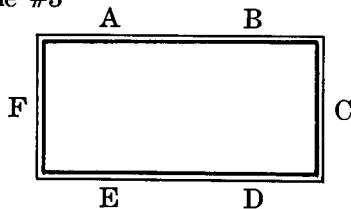
- D. *La marque des points est la même que pour le jeu ordinaire, sauf pour les points supplémentaires accordés dans le jeu où l'on demande une allonge, tel que décrit ci-dessus.*

11. RÈGLES POUR 6 JOUEURS

Le jeu pour 6 joueurs est le même que pour 4 joueurs divisés en partenaires, sauf pour les exceptions suivantes:

- A. *Il y a 3 couples de partenaires et ceux-ci s'assoient tel qu'indiqué au diagramme No 3.*
A et D sont partenaires; B et E sont partenaires; C et F sont partenaires.

Diagramme #3



- B. La distance est diminuée à 700 milles.
- C. L'allonge (décrit à la section 9, paragraphe C) peut également être demandée dans ce jeu.
- D. La marque des points est la même que pour le jeu à 2 ou 3 joueurs.

12. CONSEILS PRATIQUES

Voici quelques conseils pratiques qui pourraient vous aider à jouer ce jeu :

- A. Etalez les cartes de pointage et les cartes-guide (celles que vous avez enlevées du jeu) sur la table afin que tous les joueurs puissent les consulter au besoin.
- B. Au début d'une main, il est généralement mieux d'exposer une carte "Roulez" sur votre pile de bataille plutôt que d'essayer de jouer des cartes d'obstacles contre vos adversaires.
- C. Il est généralement plus avantageux de conserver vos cartes "bottes" pour pouvoir faire des "coups fourrés" que de les jouer comme préventions. Toutefois, vous ne devez pas les garder trop longtemps car elles ne comptent rien pour vous lorsque vous les avez encore dans votre jeu à la fin de la partie. Rappelez-vous bien que vous pouvez jouer une carte "botte" à n'importe quel tour comme carte de prévention.

- D. Ne gardez pas dans votre jeu des cartes qui ne vous valent rien. Ecartez-les dès que vous en aurez l'occasion. Par exemple: une carte de 200 milles ne vous vaut plus rien une fois que vous en avez joué deux sur votre pile de distance. Une carte "panne d'essence" ne vaut rien si votre adversaire a joué la carte "citerne d'essence" dans sa zone de cartes "bottes", etc.
- E. Essayez de vous souvenir des cartes qui ont été jouées. Il est inutile pour vous de garder une carte de parade lorsque toutes les cartes d'obstacles correspondantes ont été jouées.
- F. N'oubliez pas de prendre un autre tour chaque fois que vous jouez une carte "botte", soit comme coup-fourré ou comme prévention.
- G. Lorsque vous marquez vos points, n'oubliez pas que chaque coup fourré que vous avez fait vous donne un boni de 300 points en plus des 100 points que vous recevez pour avoir joué une carte "botte". Par exemple, si un joueur ou une équipe joue deux cartes "bottes" comme préventions et deux autres comme coups fourrés, il compte 400 points pour avoir joué 4 cartes "bottes", un boni de 300 points pour les avoir jouées toutes les quatre, et 600 points pour avoir fait deux coups fourrés.
- H. Vous pouvez jouer une carte "Limite de vitesse" sur la pile de vitesse de votre adversaire même lorsqu'il a une carte d'obstacles d'exposée sur sa pile de bataille, ou une carte d'obstacles sur sa pile de bataille lorsqu'il a une carte "Limite de vitesse" d'exposée sur sa pile de vitesse.

Si vous avez d'autres questions au sujet de ce jeu, veuillez nous les adresser et nous nous ferons un plaisir d'y répondre. Prière d'inclure les frais de poste de retour.

D'autres feuilles de comptage peuvent être obtenues directement de

**PARKER BROTHERS,
DIVISION OF GENERAL MILLS CANADA LTD.,
P.O. BOX 600, CONCORD, ONTARIO.**

PRIX 3/\$1.00



PARKER
Pour joie et jeux

Un jeu Parker publié tel que convenu avec les Editions
Edmond Dujardin, Arcachon, France.