

■製品につきましては、万全の注意をはらって製造に当たっておりますが、万一お気付きの点がございましたら、下記へご連絡ください。

■宛先：〒124 東京都葛飾区立石7-9-10  
株式会社トミー お客様サービス係  
ミール・ボーンズ担当  
TEL. 03(693)1031(大代表)

■営業所住所

北海道営業所	〒060 札幌市中央区北三条西3-1-44 札幌富士ビル3F	☎011(231)7818
仙台営業所	〒980 仙台市青葉区大町1-1-10 第2青葉ビル9F	☎022(262)4925
北陸営業所	〒921 金沢市新神田2-12-26 第2田村ビル2F	☎0762(92)0225
名古屋営業所	〒461 名古屋市東区泉2-28-24 ヨコタビル2F	☎052(931)0583
大阪営業所	〒540 大阪市中央区常盤町1-3-8 日本生命谷町ビル6F	☎06(944)2081
広島営業所	〒732 広島市東区光助2-6-34 広弘ビル3F	☎082(263)7221
九州営業所	〒812 福岡市博多区博多駅南1-1-33 はりた近代ビル2F	☎092(471)7651

Licensed to TOMY COMPANY, LTD. by Tonka Corporation, Minnetonka, MN 55343 USA.  
All Rights Reserved. Cards made in Belgium.

MILLE BORNES is Tonka Corporation's registered trademark for its French card game equipment, Package and contents. © 1989 Tonka Corporation, Minnetonka, MN 55343 USA. All Rights Reserved. Cards made in Belgium.

PRINTED IN JAPAN

# Let's Play Card Game!



ミール・ボーンズ

## 取り扱い説明書

# TOMY

■この度は、TOMY「Mille Bornes」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用の前に、この取り扱い説明書をよくお読みください。

## 目次

■はじめに	②
■ゲームの目的	②
■カードの枚数	②
[障害カード]	③
[対策カード]	④
[保障カード]	⑤
[距離カード]	⑥
■カード同士の関係	⑦
■カードの置き場所	⑧
[4人の場合のカードの置き方]	⑨
■ゲームの前に	⑩
■ゲームスタート[4人の場合]	⑩
■ゲームの終了と勝敗の決め方	⑫
■クーパーレー[反撃措置]	⑬
■2~3人でゲームする場合	⑬
■6人でゲームする場合	⑭
■得点	⑮
[得点表の例]	⑮
■得点表	⑰

## ■はじめに

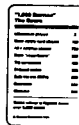
- Mille Bornes(ミール・ボーンズ)は、2人・3人・4人または6人で遊ぶゲームで、8才から大人まで楽しめます。
- 走行距離に応じた得点にボーナス点をプラスした得点で勝敗を決めます。

## ■ゲームの目的

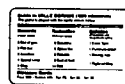
1000マイルレースです。「障害カード」で妨害したり、「対策カード」や「保障カード」で障害を取り除いて走行距離を伸ばします。「距離カード」の合計が1000マイルになった人(チーム)の勝ちです。

## ■カードの枚数

- 112枚で1セットです。
- 得点カード：3枚(英語:2枚, フランス語:1枚)
- カードガイド：3枚(英語:2枚, フランス語:1枚)
- 障害カード：18枚, 対策カード：38枚
- 保障カード：4枚, 距離カード：46枚



得点カード



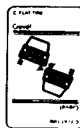
カードガイド

### 障害カード

- 相手の進行を妨害するためのカードです。「止まれ」「ガス欠」「パンク」「事故」カードは、相手チームの戦いの山に、「速度制限」カードは相手チームの速度の山に出します。
- 「障害カード」は、「対策カード」や「保障カード」を出されると妨害できなくなります。
- 「速度制限」カードを出された時、「距離カード」は25マイルから50マイルしか出せません。



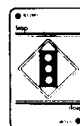
ガス欠  
(OUT OF GAS)  
3枚



パンク  
(FLAT TIRE)  
3枚



事故  
(ACCIDENT)  
3枚



止まれ  
(STOP)  
5枚



速度制限  
(SPEED LIMIT)  
4枚

### 対策カード

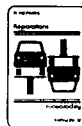
- 「障害カード」に対して出すカードです。出された「障害カード」の上に対応した「対策カード」を置けば、障害を取り除くことができます。
- 障害を取り除き「進め」カードを自分のチームの戦いの山に出せば、「距離カード」を出す権利を得られます。但し、自分のチームの番がくる前に「障害カード」を出されたら、再び障害を取り除かなくてはなりません。
- 「制限終了」カードは、自分のチームの速度の山に「速度制限」カードを出されている時に使います。



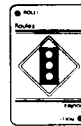
ガソリン  
(GASOLINE)  
6枚



スペアタイヤ  
(SPARE TIRE)  
6枚



修理  
(REPAIRS)  
6枚



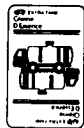
進め  
(ROLL)  
14枚



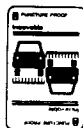
制限終了  
(END OF LIMIT)  
6枚

## 保障カード

- 自分の保障エリアにこのカードを出すと、それに対応する「障害カード」の妨害は、その回が終了するまで受けません。おまけに、もう1度プレイできます。
- 障害を取り除き「進め」カードを自分のチームの戦いの山に出せば、「距離カード」を出す権利を得られます。おまけに、対応する「障害カード」の妨害及び「速度制限」カードによる制限も受けません。
- このカードを後で説明する“クーフーレー”に使用すると高得点が得られます。



予備タンク  
(EXTRA TANK)  
1枚



パンク防止  
(PUNCTURE PROOF)  
1枚



ドライビングエース  
(DRIVING ACE)  
1枚



通行権  
(RIGHT OF WAY)  
1枚

## 距離カード

- 自分の場に「進め」カードか、「通行権」カードが出ていないと「距離カード」は出せません。
- 「障害カード」が出ている時には出せません。
- 「200マイル」カードは2枚以上出せません。
- 1000マイルちょうどでないとはがれません。1000マイルを超える「距離カード」は捨て山に捨てます。



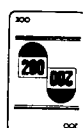
25マイル  
10枚



100マイル  
12枚



50マイル  
10枚



200マイル  
4枚



75マイル  
10枚

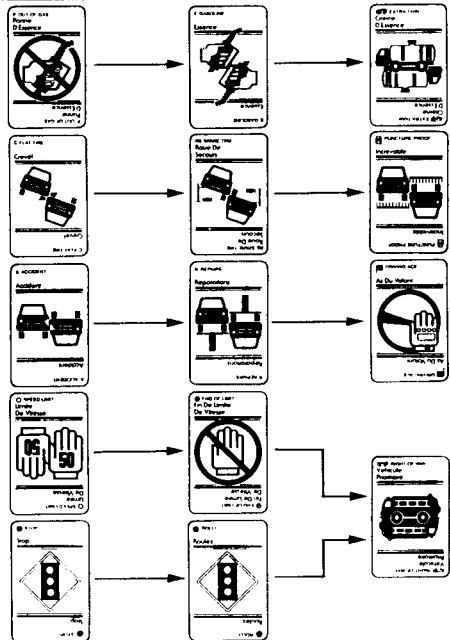
## ■カード同士の関係

- まず、カードの名前と役割、そしてカード同士の関係を覚えましょう。「カードガイド」を利用しましょう。

### 障害カード

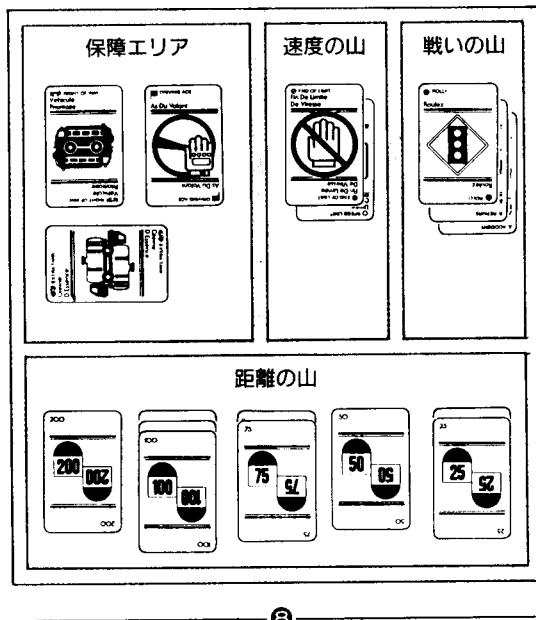
### 対策カード

### 保障カード

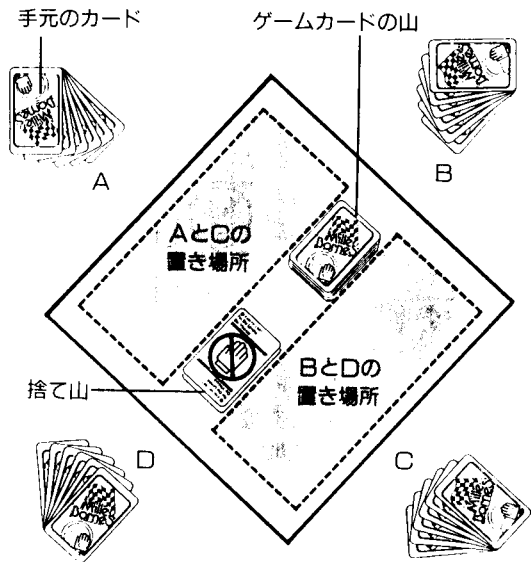


## ■カードの置き場所

- 各自(各チーム)この様にカードの置き場を作ります。戦いの山は自分(チーム)の「対策カード」と相手(チーム)の「障害カード」を置く山になります。「速度制限カード」と「制限終了」カードは速度の山に置きます。



### [4人の場合のカードの置き方]



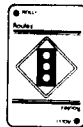
9

### ■ゲームの前に

- 自分とパートナーと向い合って座ります。(2・3人の少人数の場合は、後で説明します。)
- 親を決めます。
- 親は「得点カード」と「カードガイド」を抜き、残りのカードをよくきって各プレイヤーに1枚ずつ、計6枚のカードを伏せて配ります。
- 残りのカードはテーブル中央に伏せて置き、ゲームカードの山にします。

### ■ゲームスタート [4人の場合]

- 親の左側のプレイヤーから、時計方向にゲームを始めます。カードを置く場所をよく頭に入れておきましょう。
- カードは必ず、ゲームカードの山から1枚引き、手元のカードから1枚出します。
- 1 最初のプレイヤーはゲームカードの山から1枚引き、「進め」カードか「通行権」カードを自分のチームの場の戦いの山に置きます。これを出さないと「距離カード」は出せません。



「進め」カード



「通行権」カード

10

※もし、どちらのカードもない場合には「通行権」以外の「保障カード」を保障エリアに出すか、「速度制限」を相手チームの速度の山に出すか、または、1枚捨て山に捨てます。

※この時、「障害カード」を捨てるか「対策カード」を捨てるか「距離カード」を捨てるかは、そのチームの作戦しだいです。

※「保障カード」を出した時は、もう1度プレイできます。「保障カード」は、後で説明する“クーフーレー”をするために取っておくのも作戦です。

②次のプレイヤーもゲームカードの山から1枚引き、もし、前のプレイヤーが「進め」カードを出していたら、「障害カード」を相手チームの戦いの山に出して相手チームが「距離カード」を出すのを妨害しましょう。なかつたら最初の人と同じく、自分のチームの戦いの山に「進め」カードか「通行権」カードを置きましょう。以下同じ様に進めます。

③もし、「進め」カードの上に「障害カード」を出されたら、「対策カード」か「保障カード」を出して障害を取り除きます。その後、自分のチームの番がきたら再び「進め」カードを出してください。

※「通行権」カードの場合は、「進め」カードを出す必要はありません。

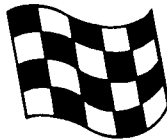
④自分のチームの番がきた時、妨害されずに自分の場に「進め」カードか「通行権」カードが出ていたら、「距離カード」が出せます。「距離カード」の数字を加算していきましょう。「速度制限」カードが出ていたら「進め」カードの時には、その指示に従いましょう。

※「通行権」カードは、「速度制限」カードでの制限も受けません。

⑤ゲームを進めるうちに、手元に持っていないカードができません。持っていないで捨てましょう。

⑥「障害カード」で妨害したり、「対策カード」や「保障カード」で障害を取り除いて、「距離カード」の合計距離を伸ばします。

### ■ゲームの終了と勝敗の決め方



●1000マイルちょうどになったチームが出た時点、または、ゲームカードの山がなくなり、手持カードもなくなった時点で1回戦が終了になります。

●各回各チームの走行距離に応じた得点を合計し、5000点以上になったチームが出た時点でゲーム終了です。

※同時に5000点以上になった場合には、得点の高いチームの勝ちとなります。通常、1ゲーム数回戦で勝敗が決まります。

### ■クーフーレー [反撃措置]

●相手チームが「障害カード」で妨害しようとしてきた時に“クーフーレー!”と宣言し、対応する「保障カード」を自分のチームの保障エリアに横向きにして出すと、ボーナス点300点が加算されます。クーフーレーされた「障害カード」は、捨て山に捨てます。

※クーフーレー宣言は、次のプレイヤーがカードを引く前にしてください。

●クーフーレーをしたプレイヤーは、もう1度プレイでき、その後は左側のプレイヤーからゲームを続けます。

### ■2～3人でゲームする場合

●2～3人でゲームする場合には、ペアを組まずに1人1人自分の場を作ります。ゲーム内容と得点は、下記の①～④の項目を除き、[4人の場合]と同じです。

#### ゲーム内容

- ①カードを配る前に「止まれ」「ガス欠」「パンク」「事故」の各カードを1枚ずつ抜いておきます。
- ②走行距離を1000マイルから700マイルに縮めます。
- ③700マイルぴったりになったプレイヤーは「延長!」と宣言して距離を1000マイルに延長することができます。ゲームカードの山がなくなり、手持ちカードがなくなるまでゲームを続けます。

※延長を宣言したプレイヤーが1000マイルになった時に、1000マイルになった時にもらえるボーナス点の他に、延長に対してのボーナス点が加算されます。もし、延長の宣言をしたプレイヤー以外の人々が1000マイルになった時には、宣言した人以外のプレイヤーにボーナス点が与えられます。

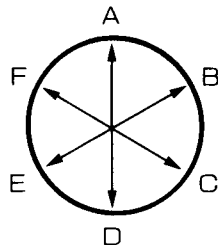
#### 得点

④700マイルを1000マイルに延長すると

……ボーナス点200点

### ■6人でゲームする場合

- 図のようにペアを組みます。
- 2～3人でゲームする場合と同様にゲームしてください。





### ■得点

- 「距離カード」の合計に、下記の「ボーナス点」をプラスした総合計が得点になります。

A	距離カードの合計	
---	----------	--

#### ボーナス点

B	1000マイルになったチーム	400点
C	「保障カード」1枚につき	100点
D	4種の「保障カード」を出したチーム	300点
E	クーフレー1回につき	300点
F	「200マイル」カードを使わずに1000マイルになったチーム ("安全走行"と呼びます。)	300点
G	1000マイルになった時、他のチームが1枚も「距離カード」を出していなかった時 ("シャットアウト"と呼びます。)	500点
H	ゲームカードの山がなくなってから、1000マイルになったチーム ("テイレー"と呼びます。)	300点
I	700マイルを1000マイルに延長すると ("延長"と呼びます。) ※詳しくは、12~3人でゲームする場合1を参照してください。	200点

### 「得点表の例」

- チームごとに、下の様な得点表を作って遊びましょう。

チームのプレイヤー名( ● )							
回 得点		1	2	3	4	5	6
A	1000						
B	400						
C	200						
D	0						
E	300						
F	0						
G	0						
H	300						
I	/						
合計	2200						