



## PRESENTATION DU

Jeu de cartes français de Parker Brothers

# MILLE BORNES

© 1964 par Parker Brothers, Inc.

Imaginez-vous au volant d'une voiture et que vous devez couvrir une distance de 1,000 milles. Comme conducteur, vous devez obéir à certains règlements de la circulation. A savoir: vous ne pouvez *avancer* que lorsque le feu est vert. Vous devez *arrêter* si le feu tourne au rouge. Vous devez suivre les signaux de limite de vitesse. Advenant une crevaison, vous devez attendre pour obtenir une roue de secours. S'il y a panne d'essence, vous devez attendre pour recevoir de l'essence. Si vous avez un accident, vous ne pouvez pas continuer avant que votre voiture n'ait été réparée.

En examinant les cartes, vous remarquerez qu'il y en a pour représenter les cas mentionnés plus haut. Il y a des cartes de feu vert (roulez) et des cartes de feu rouge (Stop). Il y a des cartes de crevaison et des cartes de roue de secours. Il y a des cartes de panne d'essence et des cartes d'essence. Il y a des cartes de limite de vitesse et des cartes de fin de limite de vitesse. Il y a aussi des cartes de distance. Prenez une carte de chaque catégorie et examinez-les une par une à mesure que vous lisez le présent texte. (REMARQUE: Le jeu comprend aussi quatre cartes dont le motif comprend une bande diagonale vert foncé. Ce sont les cartes de sûreté. Nous en reparlerons plus loin).

LES CARTES DE DISTANCE sont employées pour accumuler le millage. Chaque carte est marquée d'un certain nombre de milles, soit 25, 50, 75, 100 ou 200. Lorsqu'un joueur les place devant lui, le total des nombres indique le nombre de milles parcourus. Le premier joueur qui réussit à couvrir une distance de *1,000 milles exactement* gagne la partie. Le but du jeu est d'être le premier joueur (ou la première équipe) à accumuler *un total de 5,000 points* après avoir joué plusieurs mains ou données. (Le marquage des points est expliqué en détail à la page 17 du livre des règles).

Il s'agit également d'un jeu d'attaque; c'est-à-dire qu'en plus d'essayer d'accumuler 1,000 milles, chaque joueur essaie aussi d'empêcher son adversaire de parcourir cette distance, à l'aide des CARTES D'OBSTACLES, lesquelles comprennent les cartes stop, les cartes de panne d'essence, les cartes de crevaison, les cartes d'accident et les cartes de limite de vitesse. Lorsque l'une de ces cartes est placée sur la table devant un adversaire, cet adversaire doit y remédier par la CARTE DE PARADE (secours) appropriée (Roulez, essence, roue de secours, réparations ou fin de limite) avant de pouvoir continuer à accumuler du millage.

LES CARTES DE SURETE (ou bottes) sont utilisées pour empêcher un adversaire de jouer certaines CARTES D'OBSTACLES devant vous, et qui, lorsqu'elles sont étalées devant vous, vous donnent droit à des points supplémentaires.

Il y a six cartes que vous n'utilisez pas dans le jeu. Il s'agit des cartes des points et des cartes-guides, imprimées en français et en anglais; elles peuvent servir à préparer votre plan d'attaque puisqu'elles indiquent exactement combien il y a de cartes d'OBSTACLES, DE PARADE (secours), DE DISTANCE ET DE SURETE, dans le jeu.

Les cartes maîtresses du jeu sont les CARTES ROULEZ. A moins d'en avoir une étalée devant vous, vous n'avez pas le droit d'accumuler du millage. Elles sont utilisées pour que vous puissiez commencer à rouler et elles sont nécessaires pour continuer à rouler. Leur emploi, ainsi que tous les détails du jeu, sont donnés dans le livre des règles . . . vous êtes maintenant prêt à en commencer la lecture.