

REGLE DU JEU « LES CENT BORNES » - 1

Découvrez les **règles du jeu le 100 Bornes**. Ce jeu de cartes très populaire saura divertir petits et grands grâce à ces règles simples et à sa liberté d'actions pour placer ou non des attaques à ces adversaires.

Pour gagner, il vous faudra parcourir 100 kilomètres en respectant des règles basées sur la santé d'un individu.

Pour jouer au Cent Bornes, il vous faut :

- Les 110 cartes du jeu
- Etre de 2 à 6 joueurs

Répartition des cartes du 100 Bornes :

Les cartes attaques :

- 3 cartes « angor »
- 3 cartes « tendinite »
- 3 cartes « fracture »
- 4 cartes « Limitation de vitesse » : obésité
- 5 cartes « Feu rouge » : CO₂

Elles servent à bloquer ces adversaires. A savoir que chaque joueur subissant une attaque devra l'annuler par sa carte contraire et poser une carte Feu Vert (O₂) continuer à avancer (hormis sur la carte « limitation de vitesse »).

Les cartes de défense :

- 6 cartes « trinitrine »
- 6 cartes « Anti-inflammatoire »
- 6 cartes « ostéosynthèse »
- 6 cartes « fin de limitation de vitesse » : alimentation saine
- 14 cartes « Feu vert » : O₂

Elles servent à annuler les cartes attaques.

Les cartes « Bottes » :

- 1 carte super poumon
- 1 carte super cœur
- 1 carte super os
- 1 carte Prioritaire

Cartes puissantes, elles permettent de devenir invincible aux attaques correspondant. Exemple : La carte increvable permet de ne plus être attaqué sur des attaques « Crevaisons ». Chaque carte posée vous rapporte 30 kms. Autant vous dire qu'il est important d'avoir ce genre de cartes dans votre jeu !



Les cartes distance :

- 20 cartes « 5kms »
- 20 cartes « 10kms »
- 10 cartes « 15kms »

Ce sont elles qui vous permettent d'effectuer vos 100 kilomètres. Vous devez les poser en les superposant par famille afin d'indiquer à vous et à vos adversaires combien de kilomètres il vous reste à effectuer.

Comment jouer au 100 Bornes :

Comme expliqué plus haut, le but du Cent bornes est d'être le premier joueur à effectuer 100 kilomètres précisément. Pour cela, il vous faudra éviter les pièges de la route : accidents et limitation de vitesses.

Pour commencer une partie, chaque joueur se voit distribuer 6 cartes qu'il ne doit pas montrer aux autres. Le reste du paquet servira de pioche. Pour commencer la partie, le premier joueur doit piocher une carte. S'il a en sa possession une carte O₂, il pose cette carte devant lui et peut donc commencer sa partie. Le joueur peut aussi poser une carte « Botte » ou encore une carte « Limitation de vitesse » devant l'un de ces adversaires. Si le joueur ne peut ou ne désire pas poser une carte, il doit obligatoirement en jeter une afin d'avoir toujours 6 cartes dans sa main.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi a alors plusieurs possibilités. En plus de celles énumérées ci-dessus, il peut contrer une attaque en posant dessus le contraire de celle-ci pour l'annuler.

Exemple : Il pose une carte « fin de limitation de vitesse » sur une carte « Limitation de vitesse ».

Autre choix : le joueur peut également attaquer le joueur qui a posé un O₂ en posant une carte CO₂.

Le gagnant de la partie est celui qui a réussi à avoir posé exactement 100 kilomètres devant lui à l'aide des cartes « distance ».

Le coup fourré

Lorsqu'un adversaire vous attaque et que vous avez dans votre jeu la botte correspondant pour parer l'attaque, vous devez crier « coup fourré ! » même si ce n'est pas votre tour de jouer. Vous empêchez ainsi 30 kilomètres supplémentaires. De plus vous pouvez rejouer immédiatement, après avoir pioché une carte.

