

Mille Bornes

Mål

- Mille Bornes är ett franskt racingspel där ni tävlar om att köra exakt 1 000 kilometer först. En borne är en kilometer. Matchen går till 5 000 poäng.

Förberedelser

- Ni är 2, 3, 4, 6 eller 8 spelare. Med två till fyra spelar var och en för sig. Med fyra, sex eller åtta kan ni spela i lag om två som delar spelyta och spelar varannan tur.
- Leken har 110 kort men bara 106 är spelbara. Resten läggs undan. Korten är distans, attacker, parader och skydd.
- Varje spelare får sex kort, den yngsta börjar och turen går medurs. Resten av de spelbara korten läggs nedåtvända som draghög.
- Spelytan har fyra områden för strid, hastighet, distans och säkerhet.
- I stridshögen ligger attacker och parader och bara det översta kortet syns så en parad täcker attacken under.
- Hastighetshögen är en egen hög för hastighetsgräns och slut på den.
- I distansområdet ligger distanskorten i separata högar efter värde så att alla ser hur långt ni kommit.
- Värdena är 25, 50, 75, 100 eller 200 kilometer och högst två 200 kort får läggas under en omgång.
- Bottarna ligger sida vid sida i säkerhetsområdet.

Så spelar ni

1 Starta färden

- Grönt ljus läggs först på er stridshög.
- Prioritetskortet ersätter grönt ljus vid start.
- Med något av dem framme är ni igång och får lägga distans, och efter en attack räcker en parad.

2 Turens gång

- Varje tur börjar med att ni drar ett kort så att handen har sju.
- Därefter gör ni exakt ett drag så att handen åter har sex.
- Om inget kort kan spelas måste ni kasta ett kort som inte kan användas igen under omgången.

3 Lägg distans

- Lägg ett distanskort i distansområdet om ni är igång.
- Under hastighetsgräns får bara 25 eller 50 kilometer läggas.
- Distanskort får aldrig passera målet så vid 950 kilometer duger 25 till 975 eller 50 till avslut.

4 Attackera

- Lägg en attack på stridshögen hos en motståndare som är igång.
- Hastighetsgräns på hastighetshögen får ni lägga även om motståndaren inte har startat.

Mille Bornes

- Rött ljus hävs av grönt ljus, olycka av reparation, bensinstopp av bensin, punktering av reservhjul och hastighetsgräns av slut på hastighetsgräns.

5 Parera och skydda

- Lägg en parad som häver en attack mot er på stridshögen eller för slut på hastighetsgräns på hastighetshögen.
- En botte får läggas i säkerhetsområdet även när attacken inte ligger mot er.
- Den ger immunitet mot en hel attacktyp och en extra tur med nytt kort och nytt spel.
- Prioritetskortet skyddar mot rött ljus och hastighetsgräns, As du volant mot olycka, Citerne d'essence mot bensinstopp och Increvable mot punktering.

6 Coup fourré

- Läger någon punktering mot er och ni har Increvable på handen lägger ni ut den direkt även när det inte är er tur.
- Attacken kastas, ni drar ett kort för att fylla handen och får sedan en extra tur.
- Spelare mellan angriparen och er tappar sin tur.

7 Kortens antal

- Attacker är 5 rött ljus, 3 olycka, 3 bensinstopp, 3 punktering och 4 hastighetsgräns.
- Parader är 14 grönt ljus, 6 reparation, 6 bensin, 6 reservhjul och 6 slut på hastighetsgräns.
- Grönt ljus finns det flest av och är spelets viktigaste kort.

Poäng

- Ni får 1 poäng per körd kilometer plus bonusar för bottar, avslutad resa, coup fourré, resa utan 200 kort och motståndare som inte lagt någon distans under omgången.
- Matchen går till 5 000 poäng.
- Varje lagd botte ger 100 poäng. Alla fyra bottar ger 300 extra utöver 100 vardera.
- Coup fourré ger 300 extra. Avslutad resa ger 400 poäng. Resa utan 200 kort ger 300 extra. Att motståndaren inte lagt någon distans under omgången ger 500 poäng.
- Körd kilometer och lagda bottar ger poäng även om ingen avslutar resan.
- Andra utgåvor ger 200 eller 500 poäng för resa utan 200 kort i stället för 300.
- Går båda lagen över 5 000 i samma omgång vinner den högre totalen.
- Räkneexempel med bottar.
- Fyra lagda bottar med Increvable, Citerne d'essence, As du volant och Prioritetskortet ger 400.
- Bonus för alla fyra bottar ger 300 extra.
- Två av bottarna lagda som coup fourré ger 600 extra.
- Totalt ger bottarna 1 300.

Mille Bornes

Slut

- Resan slutar när ett lag når målet exakt eller när alla spelare har spelat eller kastat alla sina kort.
- När draghögen är slut spelar ni vidare ur handen med ett kort per tur.
- Om ingen når 1 000 vinner det lag som kommit närmast utan att passera.

Mille Bornes

Poängblad för Mille Bornes. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Omgång	Kilometer	Bottar	Bonus	Totalt