

**MILLE**  
**BORNES**

*dans le*  
**DESERT**

**#PESSAH5780**

# MILLE BORNES

dans le

## DÉSERT

## RÈGLES DU JEU

### CONTENU DU JEU

110 cartes, réparties comme suit :

Les Bottes protègent des	 x1	 x1	 x1	 x1	
Attaques qui sont réparées par les	 x5	 x4	 x3	 x3	 x3
Parades	 x14	 x6	 x6	 x6	 x6
Cartes Bornes	 x10	 x10	 x10	 x12	 x4

### BUT DU JEU

Aidez les Juifs à sortir d'Egypte en parcourant un maximum de kilomètres dans le désert !

### PRÉPARATION DU JEU

- Mélangez les cartes de jeu et distribuez-en 6, faces cachées, à chacun des joueurs, y compris vous.
- Placez le reste des cartes, faces cachées, au centre de la table. Cette pile forme la pioche.
- Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres et les garde en main.
- Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

### COMMENT JOUER AU MILLE BORNES : LA RÈGLE STANDARD, DE 2 À 4 JOUEURS

**Lorsque c'est votre tour, piochez une carte. Vous avez maintenant 7 cartes en main et 6 possibilités :**

1. Si vous avez un **Feu Vert**, vous pouvez démarrer votre course. Pour cela, posez votre carte Feu Vert devant vous.  
*Précision : la carte Feu Vert est très importante car c'est la première carte que vous devez jouer avant de pouvoir démarrer la course.*
2. Si vous avez une **carte Borne ET** que vous avez déjà devant vous une carte Feu Vert ou la botte Ouvverture de la Mer Rouge, vous pouvez poser votre carte Borne, et ainsi avancer dans la course !

Tout au long du jeu, chaque joueur aura devant lui 2 piles : sur la Pile Bornes s'accumulent les bornes qu'il parcourt (50,100...), et sur la Pile Bataille les attaques portées par ses adversaire pour le ralentir, ainsi que les parades qu'il place pour s'en délivrer. Ces 2 piles constituent votre « Zone de Jeu ».

3. Si vous avez une carte **Attaque**, vous pouvez la poser sur le jeu de l'un de vos adversaires pour le retarder dans sa course, à condition que celui-ci ait devant lui une carte Feu Vert sur le dessus de sa pile de Bataille  
*Précision : vous pouvez attaquer un adversaire même si vous êtes vous-même déjà attaqué ou que vous n'avez pas encore démarré.*

4. Si vous avez subi une attaque lors du tour précédent, vous pouvez stopper cette attaque en posant par-dessus la carte **Parade** correspondante.

*Précision : vous n'avez pas besoin de poser un Feu Vert pour pouvoir redémarrer. La carte Parade suffit pour poursuivre votre course.*

5. Si vous avez une **Botte**, vous pouvez la poser devant vous. Elle sert d'immunité contre une attaque bien précise.

*Précision : le fait de poser une Botte vous donne le droit de rejouer immédiatement. Piochez alors une autre carte et rejouez.*

6. Si vous ne pouvez **jouer aucune carte** sur votre Zone de Jeu ou sur celles de vos adversaires, piochez et place au joueur suivant.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'un d'entre vous totalise EXACTEMENT 1 000 Bornes avec les cartes Bornes posées devant lui, ou bien dès qu'il n'y a plus de carte Bornes dans la pioche.

*Précision : si personne n'atteint 1 000 Bornes, le joueur qui gagne est celui qui en est le plus proche, sans les dépasser.*

Remarque : Si vous jouez durant שבת ou le חג : Lorsque vous placez vos cartes devant vous, veillez à ne pas trier les différents types de carte, par exemple en rassemblant toutes les bornes 50 ensemble, afin de ne pas transgresser le בורר -- איסור -- trier.

## LES CARTES BORNES

- Ces cartes vous permettent d'avancer. Le nombre indiqué dessus représente des Bornes (c'est-à-dire des kilomètres). Une fois la carte Borne posée sur votre Zone de Jeu, ce sont les kilomètres que vous avez parcourus.



## LES CARTES ATTAQUES ET PARADES

- Si vous souhaitez **ralentir** un adversaire, vous pouvez jouer une carte Attaque sur sa Pile de Bataille.
- Si un adversaire joue une carte Attaque sur votre pile de Bataille, vous devez jouer la carte Parade correspondante, avant de pouvoir à nouveau jouer une carte Borne et avancer.

*Précision : un joueur ne peut pas être attaqué simultanément avec 2 attaques sur sa pile de Bataille.*

### ATTAQUES

### PARADES

#### STOP ! CAMPING

Cette carte force l'adversaire à s'arrêter pour dresser le campement. Il faudra un Feu Vert de Moïse pour qu'il puisse repartir !



#### EGYPTIENS

Lorsque cette carte est placée sur la pile d'un adversaire, il est poursuivi par les Egyptiens. S'en prendre aux roues de leur char sera le seul moyen pour lui de repartir sain et sauf...



#### SCORPIONS & SERPENTS

Cette carte a le pouvoir d'envoyer scorpions et serpents à la poursuite de ton adversaire... Mais les colonnes de nuées qui montrent la voie au peuple d'Israël dans le désert protègent de toutes les bêtes sauvages !



## ATTAQUES

## PARADES

### PANNE DE NOURRITURE

Si tu poses cette Attaque à ton adversaire, ses réserves de nourriture seront épuisées... Sauf si la Manne tombe miraculeusement du Ciel pour lui venir en aide !



### ALERTE SECHERESSE

Voilà comment donner du fil à retordre à ton adversaire... en le privant d'eau en plein désert ! La parade ? Le puits de Myriam, ça coule de source !



## LES BOTTES

**Les cartes Bottes sont une immunité contre les attaques qui leur sont associées, pendant toute la durée du jeu.**

- Jouez une carte Botte pour empêcher vos adversaires de vous attaquer avec une attaque spécifique durant toute la durée du jeu.
- S'il y a une carte Attaque sur votre pile de Bataille et que vous jouez la carte Botte correspondante, la Botte annule immédiatement l'effet de l'attaque.
- Lorsque vous jouez une carte Botte, vous pouvez rejouer immédiatement.

### OUVERTURE DE LA MER ROUGE

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec l'Attaque Egyptiens, qui sont noyés lors de l'Ouverture de la Mer...

*Précision : si vous exposez cette carte au début de la partie, vous êtes dispensé de poser un Feu Vert pour démarrer.*



### SPRAY ANTI-BÊTES SAUVAGES

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec Scorpions & Serpents...vous êtes immunisés !



### RESERVE DE MATSA

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec Panne de Nourriture... Vous avez de la Matsa pour 40 ans !



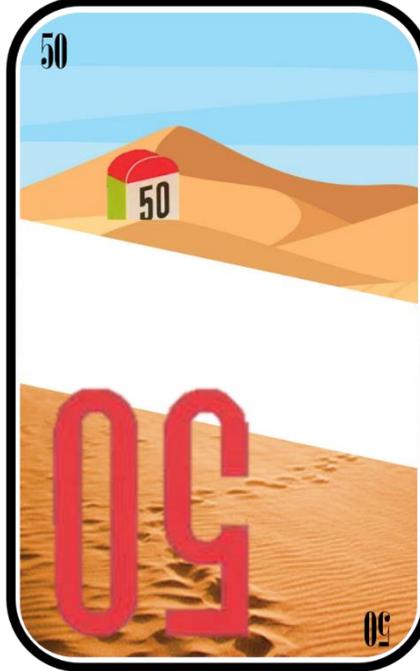
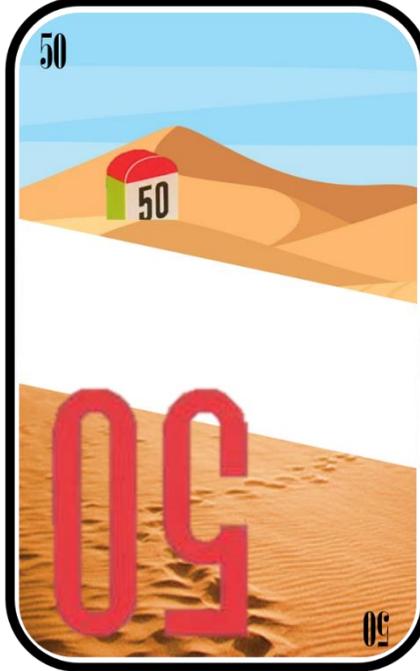
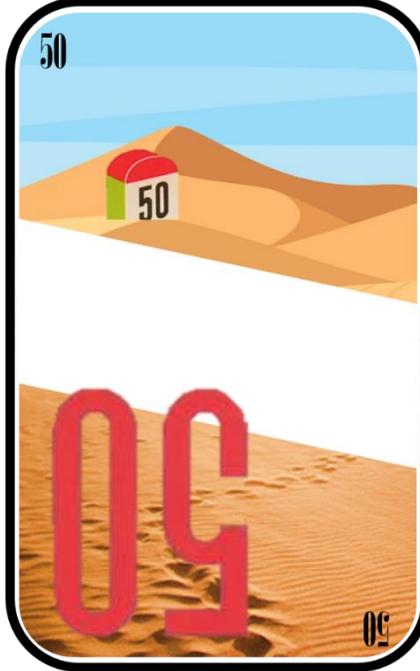
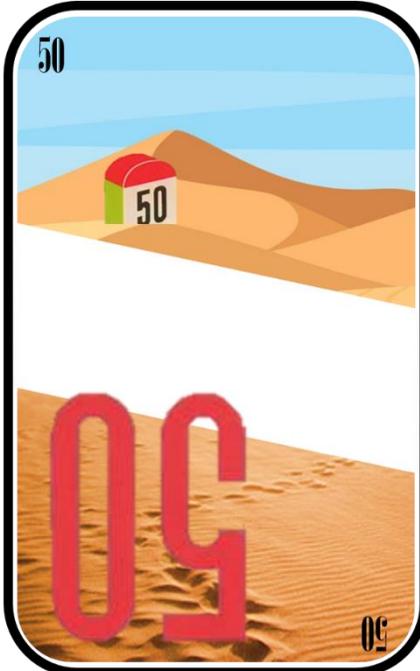
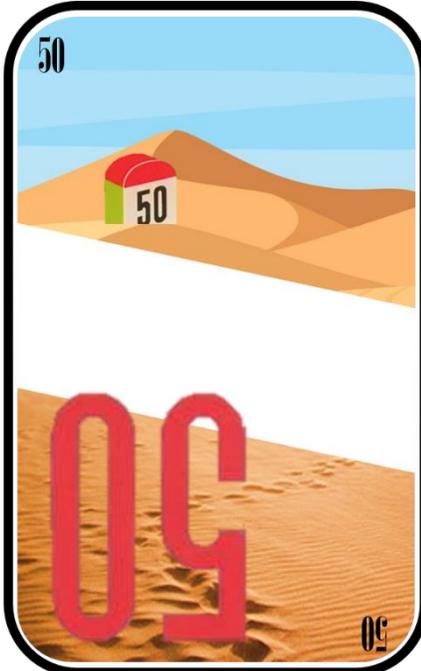
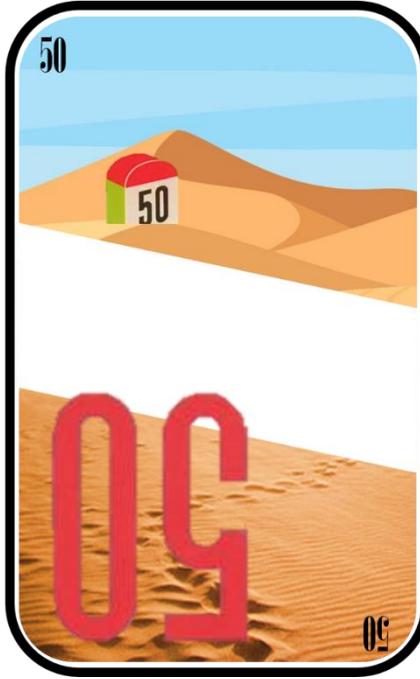
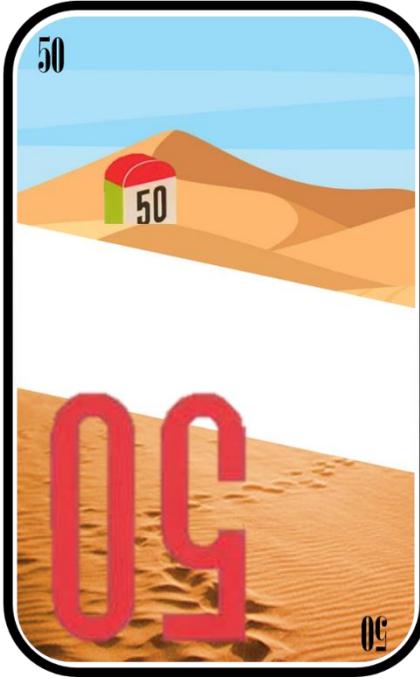
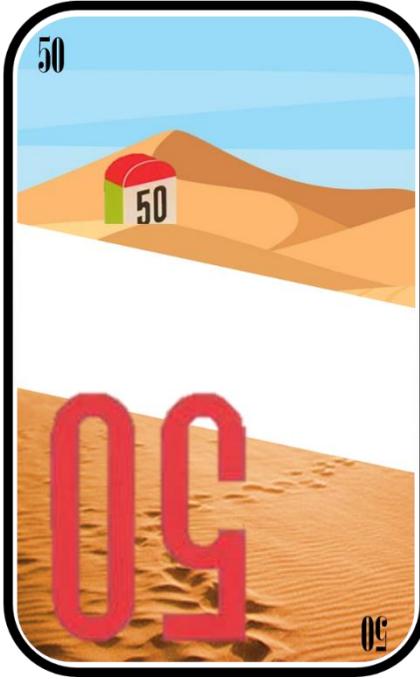
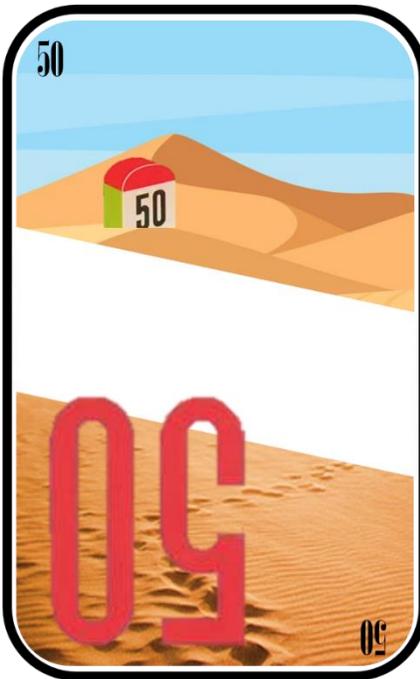
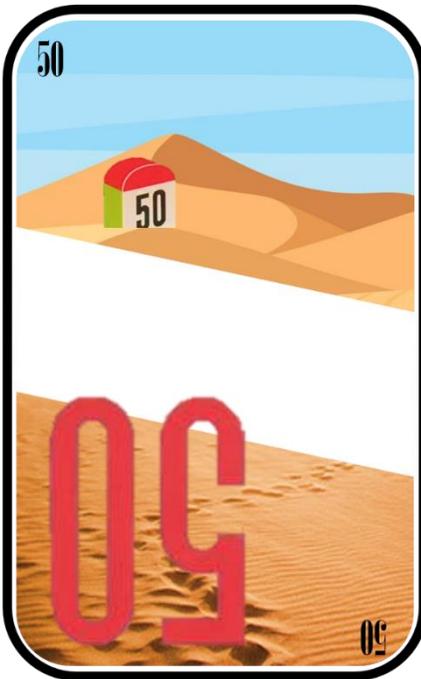
### CITERNE PORTABLE

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec Alerte Sécheresse, car vous possédez une réserve d'eau portative...

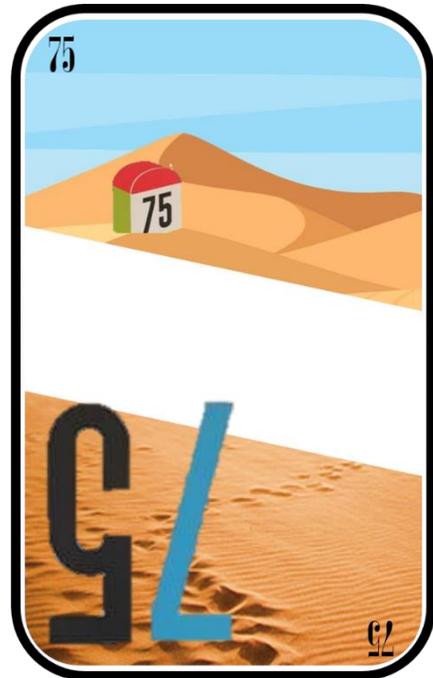
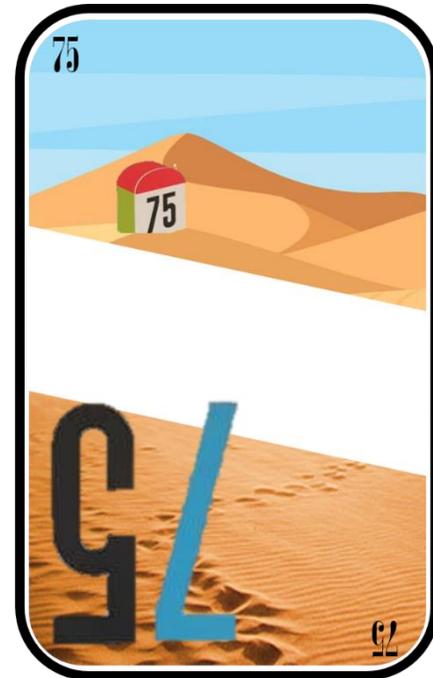
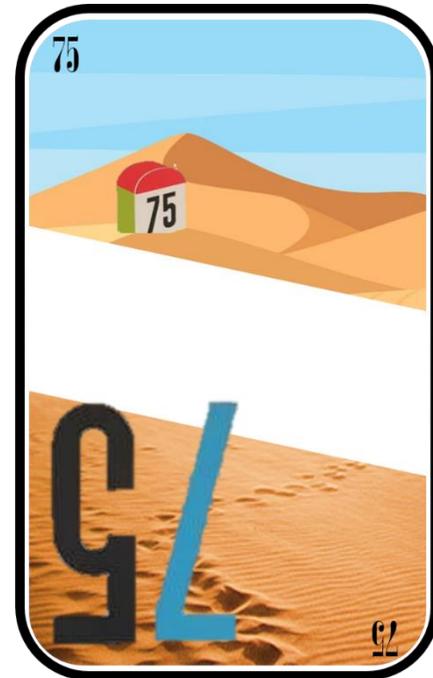
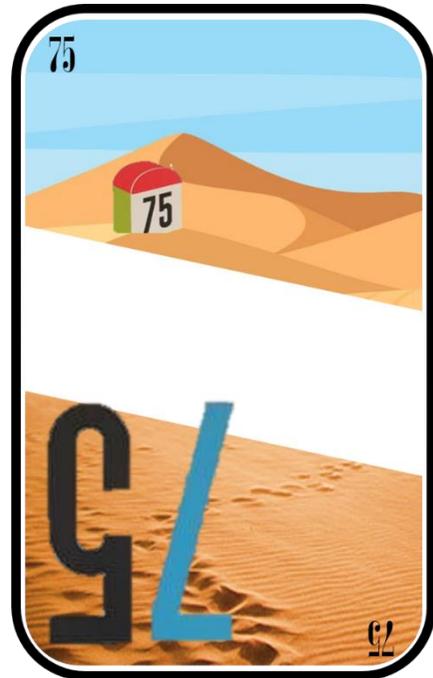
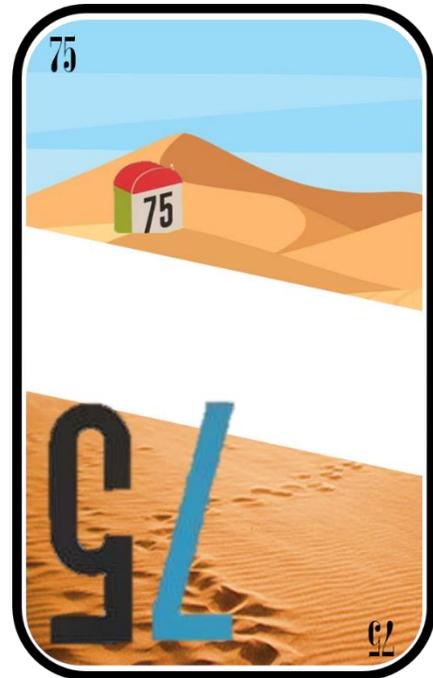
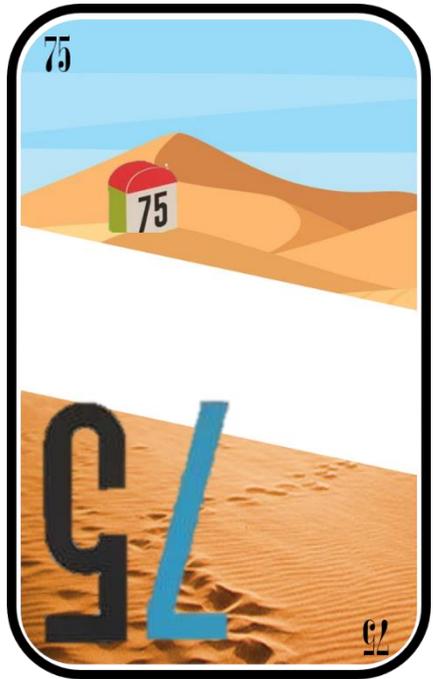
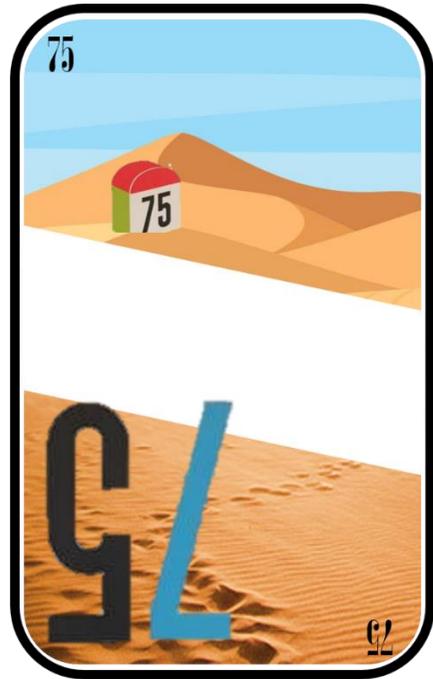
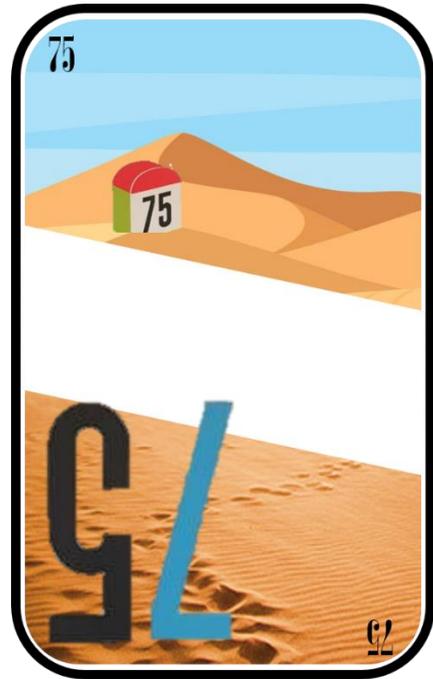
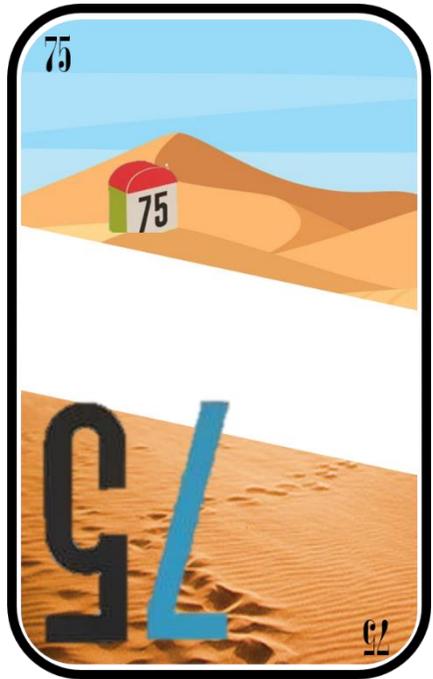
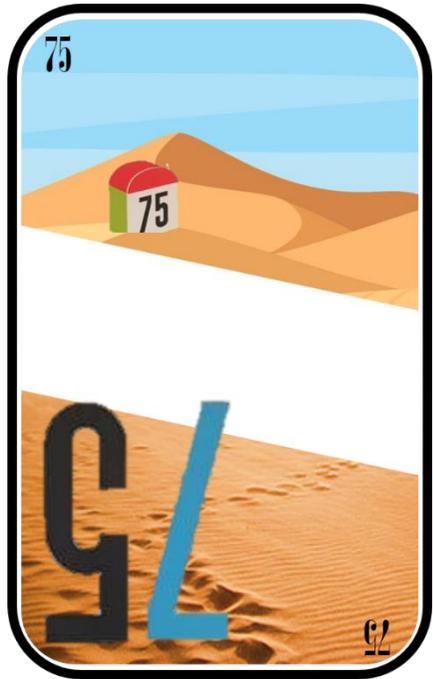




**BORNES**



**BORNES**



**BORNES**

100

100

001

100

100

001

100

100

001

100

100

001

100

100

001

100

100

001

100

100

001

100

100

001

100

100

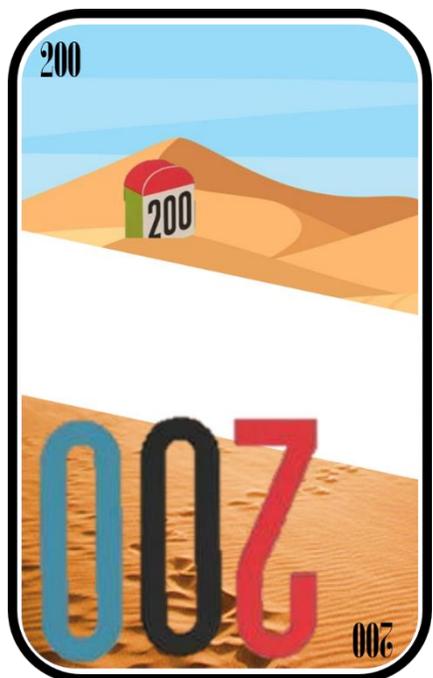
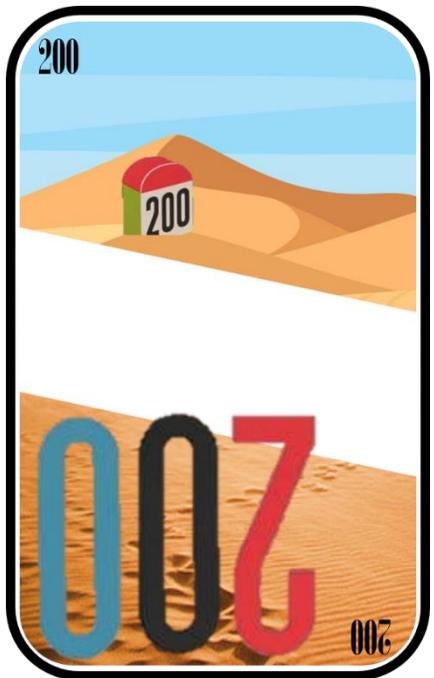
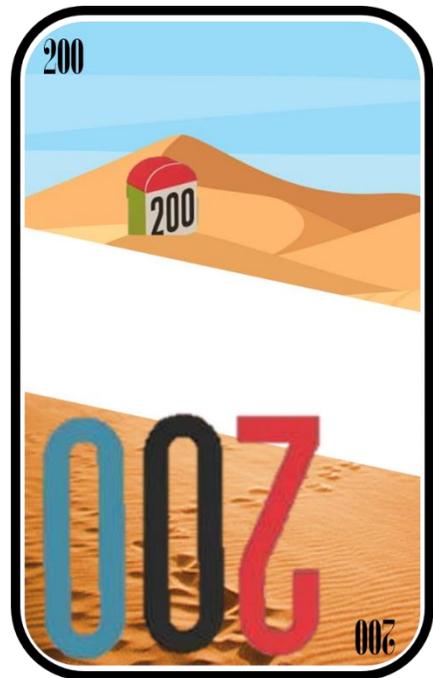
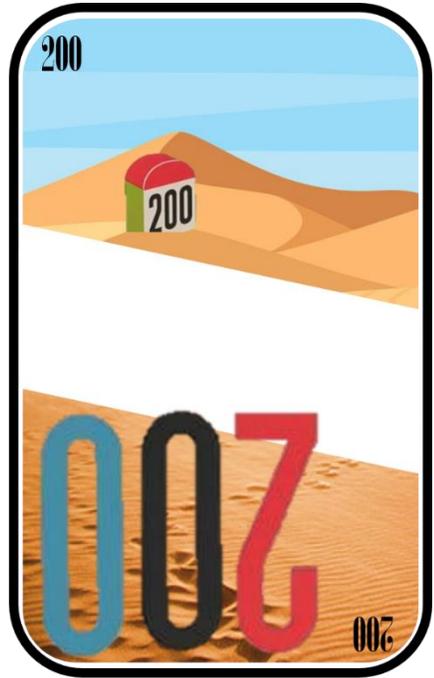
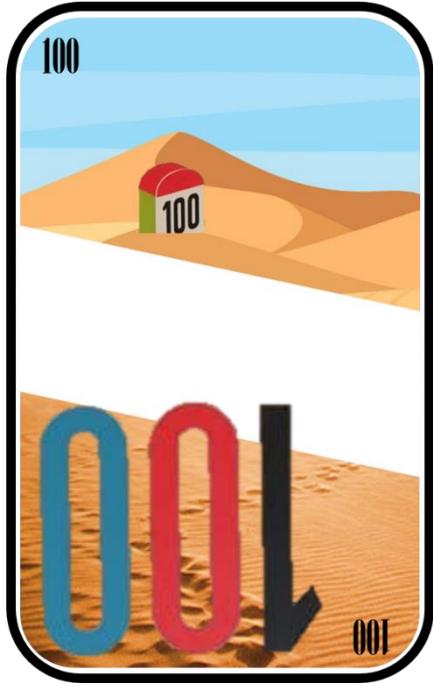
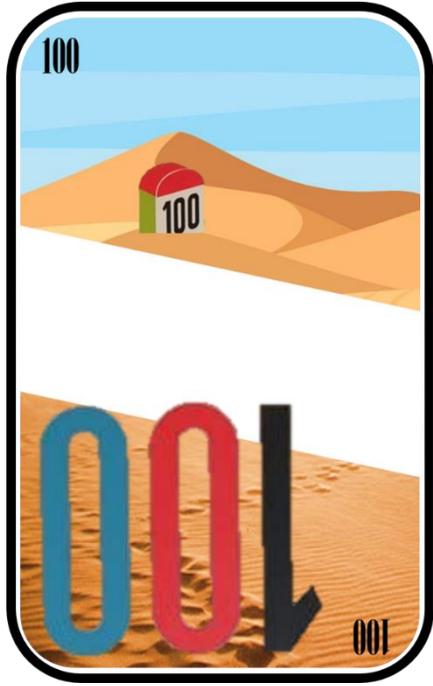
001

100

100

001

**BORNES**



ATTAQUES

STOP



*Camping*

STOP



*Camping*

STOP



*Camping*

STOP



*Camping*

STOP



*Camping*



EGYPTIENS



EGYPTIENS



EGYPTIENS



EGYPTIENS



EGYPTIENS



EGYPTIENS



EGYPTIENS



EGYPTIENS



**ATTAQUES**

SCORPIONS  
SERPENTS



SCORPIONS  
SERPENTS

SCORPIONS  
SERPENTS



SCORPIONS  
SERPENTS

SCORPIONS  
SERPENTS



SCORPIONS  
SERPENTS

PANNE DE  
NOURRITURE



PANNE DE  
NOURRITURE

PANNE DE  
NOURRITURE



PANNE DE  
NOURRITURE

PANNE DE  
NOURRITURE



PANNE DE  
NOURRITURE

ALERTE  
SECHERESSE



ALERTE  
SECHERESSE

ALERTE  
SECHERESSE



ALERTE  
SECHERESSE

ALERTE  
SECHERESSE



ALERTE  
SECHERESSE

PARADES

CREVAISON  
CHAR



CREVAISON  
CHAR

CREVAISON  
CHAR



CREVAISON  
CHAR

CREVAISON  
CHAR



CREVAISON  
CHAR

CREVAISON  
CHAR



CREVAISON  
CHAR

CREVAISON  
CHAR



CREVAISON  
CHAR

CREVAISON  
CHAR



CREVAISON  
CHAR

COLONNES  
DE NUÉES



COLONNES  
DE NUÉES

COLONNES  
DE NUÉES



COLONNES  
DE NUÉES

COLONNES  
DE NUÉES



COLONNES  
DE NUÉES

COLONNES  
DE NUÉES



COLONNES  
DE NUÉES

PARADES

COLONNES DE NUÉES



COLONNES DE NUÉES

COLONNES DE NUÉES



COLONNES DE NUÉES

MANNE



MANNE

MANNE



MANNE

MANNE



MANNE

MANNE



MANNE

MANNE



MANNE

PUITS DE MYRIAM



PUITS DE MYRIAM

PUITS DE MYRIAM



PUITS DE MYRIAM

PUITS DE MYRIAM



PUITS DE MYRIAM

PARADES

PUITS  
DE MYRIAM



PUITS  
DE MYRIAM

PUITS  
DE MYRIAM



PUITS  
DE MYRIAM

FEU VERT  
DE



*Moïse*

FEU VERT  
DE



*Moïse*

FEU VERT  
DE



*Moïse*

FEU VERT  
DE



*Moïse*

FEU VERT  
DE



*Moïse*

FEU VERT  
DE



*Moïse*

FEU VERT  
DE



*Moïse*

FEU VERT  
DE



*Moïse*

PARADES

FEU VERT  
DE



*Moïse*

FEU VERT  
DE



*Moïse*

FEU VERT  
DE



*Moïse*

FEU VERT  
DE



*Moïse*

FEU VERT  
DE



*Moïse*

FEU VERT  
DE



*Moïse*

OUVERTURE  
DE LA  
MER ROUGE



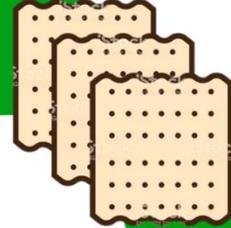
OUVERTURE  
DE LA  
MER ROUGE

SPRAY  
ANTI  
BÊTES SAUVAGES



SPRAY  
ANTI  
BÊTES SAUVAGES

RÉSERVE  
DE MATSA



RÉSERVE  
DE MATSA

CITERNE  
PORTABLE



CITERNE  
PORTABLE

BOTTES