



Cidex 205 - Crolles
38190 BRIGNOUD

JEU DE 1000 BORNES

A. Règles générales

Le jeu de 1000 bornes sur micro-ordinateur se joue à deux joueurs, l'un des deux étant la machine. Le but est de réaliser le premier 5000 points en achevant des manches successives où il faut atteindre exactement 700 kilomètres. Chacun possède une main de six cartes, tire à son tour de jouer une carte supplémentaire, et joue une de ces sept cartes afin d'accentuer sa progression ou de ralentir celle de son adversaire.

Deux "piles" chez chaque joueur permettent de contrôler le jeu : la pile d'"Attaque" indiquant à tout moment si un joueur peut progresser ou non, et la pile de "Limite" indiquant si un joueur est limité ou non dans sa progression. Le sabot du 1000 bornes est constitué au départ de 106 cartes réparties en quatre catégories : Etapes, Attaques, Parades et Bottes.

A.1 Les Cartes Etapes

La catégorie de cartes "Etapes" comprend :

- 4 cartes "200 kilomètres"
- 12 cartes "100 kilomètres"
- 10 cartes "75 kilomètres"
- 10 cartes "50 kilomètres"
- 10 cartes "25 kilomètres"

Ces cartes permettent d'augmenter votre progression du nombre de kilomètres indiqués, jusqu'à atteindre exactement 700 kilomètres.

Les cartes "Etapes" ne peuvent être jouées que si :

- le joueur possède un "Feu vert" sur sa pile d'attaque, ou bien
 - si sa pile d'attaque est vide ou recouverte d'une "Parade" et que le joueur a exposé le "Véhicule prioritaire".
- A noter que, vu leur puissance, un joueur ne peut exposer que 2 étapes "200 kilomètres" au cours d'une manche. De plus, le fait de gagner une manche (en atteignant 700) sans avoir joué d'étape "200 kilomètres" donne un bonus de 300 points.

A.2 Les Cartes Attaques

La catégorie de cartes "Attaques" comprend :

- 3 cartes "Panne d'essence"
- 3 cartes "Crevaision"
- 3 cartes "Accident"
- 4 cartes "Limitation de vitesse"
- 5 cartes "Feu rouge".

Le fait de jouer une carte "Attaque" dans la jeu de l'adversaire stoppe sa progression (dans les cas "Panne d'essence", "Crevaision", "Accident" ou "Feu rouge") ou la ralentit (cas "Limitation de vitesse").

La "Limitation de vitesse" se joue sur la pile de vitesse adverse, alors que les autres attaques se jouent sur la pile d'attaque.

Dans le cas de la "Limitation de vitesse", l'adversaire ne peut jouer que des étapes "50 kilomètres" ou "25 kilomètres" (s'il n'est pas stoppé sur sa pile d'attaque).

Les Attaques "Panne d'essence", "Crevaision", "Accident" et "Feu rouge" ne peuvent être jouées que si :

- l'adversaire a sur sa pile d'attaque :
- soit un "Feu vert"
- soit une "Parade" (ou une pile vide) mais avec le "Véhicule prioritaire" exposé.
- et l'adversaire n'a pas exposé la "Botte" correspondante à l'attaque. L'attaque "Limitation de vitesse" ne peut être jouée que si :
- l'adversaire a une pile de limite vide ou recouverte d'une "Fin de limite"

— et il n'a pas exposé le "Véhicule prioritaire".
Il est à noter que le fait qu'un adversaire est déjà attaqué sur sa pile d'attaque n'empêche pas de le limiter, et vice-versa.

A.3 Les Cartes Parades

La catégorie de cartes "Parades" comprend :

- 6 cartes "Essence" : parade à "Panne d'essence"
- 6 cartes "Roue de secours" : parade à "Crevaisson"
- 6 cartes "Réparations" : parade à "Accident"
- 6 cartes "Fin de limite" : parade à "Limitation de vitesse"
- 14 cartes "Feu vert" : parade à "Feu rouge"

On ne peut jouer les Parades "Essence", "Roue de secours", "Réparations" et "Feu vert" que si sa propre pile d'attaque est recouverte de l'attaque correspondante, afin de l'annuler. Néanmoins, à moins d'exposer le "Véhicule prioritaire", il sera encore nécessaire de jouer un "Feu vert" avant de reprendre sa progression.

La parade "Fin de limite" ne peut se jouer que si sa propre pile de limite est recouverte d'une "Limitation de vitesse", afin de l'annuler. Ici, l'annulation est immédiate, et — si la pile d'attaque le permet — la progression peut reprendre au tour suivant.

A.4 Les Cartes Bottes

La catégorie de cartes "Bottes" comprend :

- 1 carte "Citerne" : contre les "Panne d'essence"
- 1 carte "Incredible" : contre les "Crevaissons"
- 1 carte "As du volant" : contre les "Accidents"
- 1 carte "Véhicule prioritaire" : contre les "Feu rouge" et les "Limitations de vitesse".

Le fait de jouer une "Botte" immunise le joueur contre les attaques correspondantes pour la durée de la manche. De plus, le joueur est autorisé à rejouer immédiatement après avoir complété sa main à sept cartes.

Si, au moment où il joue sa "Botte" (sauf cas du "Coup-fourré" décrit plus loin), l'attaque correspondante est présente sur la pile d'attaque du joueur, elle y reste et il faudra l'acquitter ("Parade" + éventuel "Feu vert"). Le "Véhi-

cule prioritaire" représente une exception, car dans ce cas, un "Feu rouge" sur sa pile d'attaque et/ou une "Limitation de vitesse" sur sa pile de vitesse sont retirés. Le "Véhicule prioritaire" procure un avantage supplémentaire : il dispense de jouer un "Feu vert" sur une parade pour reprendre sa progression.

A.5 Bottes et "Coup-fourré"

Il existe deux possibilités pour jouer une Botte :

- à son tour normal de jeu dans les règles énoncées ci-dessus, donnant au joueur un bonus de 100 points en fin de manche ;

— dès que l'adversaire joue une attaque. Le fait de jouer alors la "Botte" correspondante constitue un "Coup-fourré" ; les avantages, en plus de ceux évoqués ci-dessus, sont alors les suivants :

- l'attaque est rejetée immédiatement, quelle qu'elle soit ;
- un bonus supplémentaire de 300 points sera délivré en fin de manche (en plus des 100 points de "Botte").

A.6 Règles supplémentaires concernant le jeu

— Afin de pouvoir commencer la progression d'une manche, il est impératif :

- soit de jouer un "Feu vert" sur sa pile d'attaque,
 - soit d'exposer le "Véhicule prioritaire".
- A son tour de jouer, un joueur a le droit de se défausser, c'est-à-dire de rejeter la carte, en ne la jouant ni dans son jeu, ni dans celui de son adversaire.
- En fin de manche, les kilomètres de chaque joueur sont transformés en points pour le calcul des scores, 1 point = 1 kilomètre.

— Le fait d'atteindre 700 kilomètres dans une manche procure le gain de celle-ci et un bonus de 400 points est accordé au joueur.

— Une manche peut se terminer sur épuisement du sabot sans qu'aucun joueur n'ait atteint 700 kilomètres, le bonus de 400 points n'est alors pas attribué.

— Lorsqu'un joueur termine la manche avec 0 kilomètre,

il y a "Capot" et son adversaire reçoit un bonus de 500 points (même si ce dernier n'a pas atteint les 700 kilomètres).

— Si au cours d'une manche un joueur expose les quatre "Bottes", il reçoit, en plus des points de "Botte", 300 points.

B. Procédure opératoire sur micro-ordinateur

Après chargement du jeu dans la machine (commande RUN " "), une présentation du jeu est effectuée, qui permet dans un premier temps de se familiariser avec la présentation des cartes. Par la suite, l'étape de présentation pourra être interrompue afin de passer au jeu proprement dit, suivant les instructions données à l'écran.

Ensuite, la machine demande le nom du joueur (sept caractères maximum), puis l'écran de jeu est affiché.

Il est composé de la façon suivante :

— la première ligne est réservée au dialogue avec le joueur humain ;

— en-dessous, un espace est réservé afin de montrer la "main" du joueur humain,

— le reste de l'écran est partagé verticalement en deux :

• à gauche, le terrain de jeu du joueur humain,

• à droite, le terrain de jeu de la machine.

Chacun de ces terrains comprenant des espaces suffisants pour afficher :

— les Bottes exposées, avec, sous le dessin de la carte, l'indication éventuelle "CF" dans le cas d'un "Coup-fourré" ;

— le nombre de kilomètres parcourus par le joueur ;

— la dernière carte jouée sur la pile d'attaque ;

— la dernière carte jouée sur la pile de limite ;

— enfin, au milieu et en bas de l'écran figure la dernière carte défaussée par un des deux joueurs, et l'indication du nombre de cartes restantes dans le sabot.

Quand le tour du joueur humain arrive, celui-ci doit choisir parmi des choix qui s'offrent à lui, soit d'actions à effectuer, soit de carte à choisir. Dans les deux cas, la procédure est la même :

— déplacement parmi les possibilités avec les touches → et ←

— validation de son choix par la barre d'espace

Le premier choix qu'il doit faire est l'une des trois actions suivantes : "Tirer une carte" "Coup-fourré", "Abandon".

— "Tirer une carte" : une nouvelle carte est tirée, venant compléter à sept cartes sa main. Le deuxième choix lui est alors proposé.

— "Coup-fourré" : le joueur souhaite faire un "Coup-fourré". Le choix de carte lui est proposé. Après l'avoir joué, le deuxième choix lui est proposé.

— "Abandon" : il est possible à tout moment d'abandonner : une confirmation est alors demandée. En cas de réponse positive, la partie est terminée, sinon il est ramené au premier choix.

Le deuxième choix se réduit à deux actions possibles : "Jouer" ou "Défausser".

— "Jouer" : le joueur décide de jouer une carte dans son jeu ou dans celui de son adversaire. Le choix de carte lui est alors proposé et son action est exécutée. Son tour est alors terminé, sauf s'il a joué une "Botte", auquel cas il revient au deuxième choix.

— "Défausser" : le joueur décide de rejeter une carte. Le choix de carte lui est alors proposé, et la carte choisie est rejetée. Son tour est alors terminé.

Le choix de carte permet de sélectionner une carte à jouer ou à défausser. Toute action illégale sera alors signalée.

En fin de manche, un tableau récapitule les points et bonus obtenus et les additionne aux points des précédentes manches. Lorsqu'un joueur atteint alors 5000, il a gagné la partie. Si les deux joueurs ont dépassé 5000 points, celui qui a le score le plus élevé a gagné.

Une autre partie est alors proposée.