

1000 KM

SPELREGELS

Vermijd de valstrikken van je rivalen
en win de race!

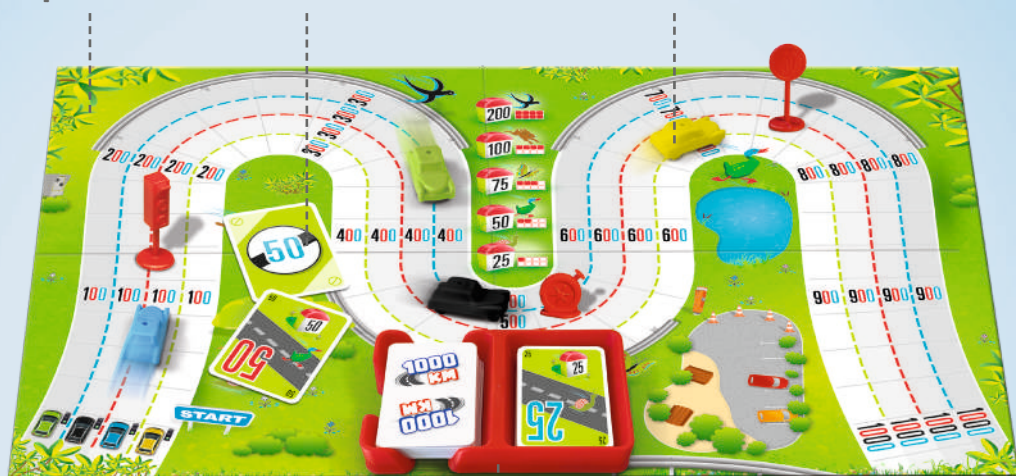


Inhoud

Speelbord

110 kaarten

4 auto's



17 aanvalsspeelstukken

Kaarthouder



4 beschermingspeelstukken



46 kilometerkaarten



18 aanvalskarten



38 verdedigingskaarten



4 informatiekaarten



4 beschermingskaarten

-- Verdeling van kaarten en (spel)stukken: -- -- -- --

Aanvals- kaarten

x5



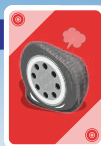
x4



x3



x3



x3



Aanvalsspel- stukken

x4



x4



x3



x3



x3



Verdedigings- kaarten

x14



x6



x6



x6



x6



Beschermings- kaarten

x1



x1



x1



x1



Beschermings- speelstukken

x1



x1



x1



x1



Kilometer- kaarten

x10



x10



x10



x12



x4



Doel van het spel

Bereik als eerste speler het **1000 kilometerpunt** door je auto op het laatste vakje van het speelbord te zetten.

Voorbereiding

- Iedere speler krijgt een **Informatiekaart**.
- Zet de kaarthouder op de aangegeven plaats op het speelbord.
- Schud de kaarten en geef iedere speler **6 kaarten** met de afbeelding naar beneden. Leg de resterende kaarten op een gedekte stapel in de kaarthouder. De spelers mogen hun kaarten niet aan elkaar laten zien.
- Iedere speler kiest **een auto** en zet deze op het **eerste vakje** op het speelbord, op het vakje met dezelfde kleur als de auto.
- Zet de **Aanvalsspeelstukken** en de **Beschermingsspeelstukken** zo op het speelbord dat alle spelers er makkelijk bij kunnen. De spelers zullen ze gebruiken naarmate het spel vordert, en zetten ze op het speelbord of op hun auto wanneer ze de bijbehorende kaarten spelen.



Start van het spel

De jongste speler mag beginnen en het spel verloopt met de klok mee. Een speler die aan de beurt is, pakt eerst een gedekte kaart van de kaarthouder zonder deze aan de anderen te laten zien en voegt deze bij de 6 kaarten in zijn/haar hand. Daarna speelt de speler **één** kaart door deze aan de anderen te laten zien en legt deze op de aflegstapel in de kaarthouder. De acties van deze kaart worden meteen daarna op het speelbord uitgevoerd:

- Met een **Kilometerkaart** mogen spelers hun auto het aangegeven aantal vakjes vooruitzetten.
- Met een **Aanvalskaat** mogen spelers een andere speler ophouden door het bijbehorende **Aanvalsspeelstuk** voor zijn/haar auto te plaatsen.
- Met een **Verdedigingskaart** mogen spelers een aanval stoppen en het **Aanvalsspeelstuk** dat voor hun auto staat, weghalen.



- Met een **Beschermingskaart** mogen spelers het bijbehorende **Beschermingsspeelstuk** op hun auto klikken, waarmee ze ervoor zorgen dat gedurende de rest van het spel de tegenstanders een bepaalde aanval niet kunnen uitvoeren.
- Als een speler **niet kan spelen**, dan moet deze één kaart op de aflegstapel in de kaarthouder leggen. Kaarten op de aflegstapel doen de rest van het spel niet meer mee. Vervolgens is de speler links aan de beurt.



NB: Spelers moeten na elke beurt **altijd zes kaarten in hun hand hebben**. Heeft een speler er minder, dan moet deze net zoveel kaarten trekken tot het er aan het begin van de volgende beurt weer zes zijn.

Kilometerkaarten



Elke **Kilometerkaart** staat voor een afstand: **25, 50, 75, 100** of **200 km**.

Het parcours is verdeeld in vakken van **25 km**. Als hulpmiddel voor de jongere spelers staan op het speelbord paaltjes met het aantal kilometers waarop door middel van rode blokjes staat aangegeven hoeveel vakjes je vooruit mag; elk paaltje heeft een bijpassend dier. **Het 100 kilometerpaaltje heeft bijvoorbeeld een konijn en 4 rode vakjes, wat betekent dat de auto 4 blokjes vooruit mag.**



Aanvals- en Verdedigingskaarten

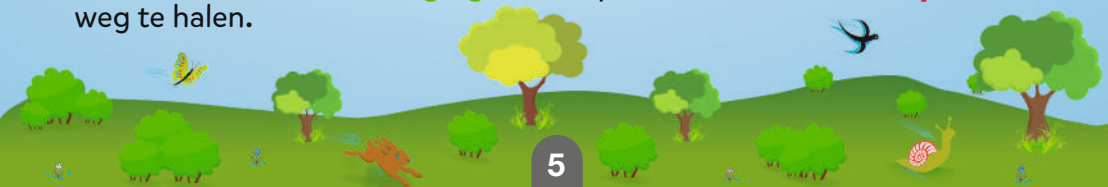


Spelers die een tegenstander willen ophouden kunnen een **'Maximumsnelheid'**-kaart spelen. Zo'n kaart kan samen met elk van de overige **4 Aanvalskarten** worden gespeeld.

Een speler kan een tegenstander ook aanvallen door een **Aanvalskaat** te spelen (anders dan de **Maximumsnelheid**-kaart) en het bijbehorende **Aanvalsspeelstuk** voor de aangevallen auto neer te zetten.

NB 1: Wanneer een speler aangevallen is en een aanvalsspeelstuk voor zijn auto heeft staan, kan die speler **NIET** nog eens aangevallen worden, behalve met de kaart **'Maximumsnelheid'**, die samen met elke andere **Aanvalskaat** kan worden gespeeld.

NB 2: Een speler die is aangevallen kan nog wel altijd een tegenstander aanvallen of een **Verdedigingskaart** spelen om het **Aanvalsspeelstuk** weg te halen.



• Als een tegenstander een **Aanvalskaat** speelt en het **Aanvalsspeelstuk** voor je auto neerzet, dan moet je (in je eigen beurt) de bijbehorende **Verdedigingskaart** spelen voordat je weer een **Kilometerkaart** kunt spelen.

• **ROOD LICHT:** Met deze **Aanvalskaat** mogen je tegenstanders pas een **Kilometerkaart** spelen als ze eerst een **‘Groen licht’-verdedigingskaart** spelen.

• **MAXIMUMSNELHEID:** Met deze **Aanvalskaat** mogen je tegenstanders geen **Kilometerkaarten** hoger dan **50 km** spelen. Deze kaart wordt opgeheven door een **‘Geen maximumsnelheid’-verdedigingskaart**.

• **LEGE TANK:** Met deze **Aanvalskaat** mogen je tegenstanders pas een **Kilometerkaart** spelen als ze eerst een **‘Benzine’-verdedigingskaart** spelen.

• **LEKKE BAND:** Met deze **Aanvalskaat** mogen je tegenstanders pas een **Kilometerkaart** spelen als ze eerst een **‘Reserveband’-verdedigingskaart** spelen.

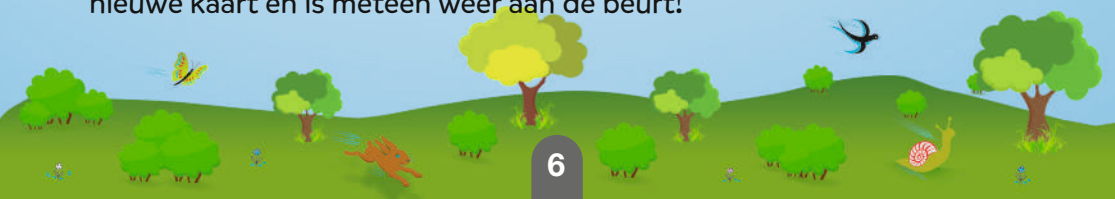
• **ONGELUK:** Met deze **Aanvalskaat** mogen je tegenstanders pas een **Kilometerkaart** spelen als ze eerst een **‘Autoreparatie’-verdedigingskaart** spelen.



Beschermingskaarten

Beschermingskaarten heffen de werking van de aanvalskarten op voor de bijbehorende aanval. Het spelen van deze kaarten (in je eigen beurt) heeft een aantal voordelen:

- Speel een **Beschermingskaart** om gedurende het hele spel te voorkomen dat je tegenstanders een bepaalde aanval tegen je gebruiken.
- Als er een **Aanvalsspeelstuk** voor jouw auto is neergezet en je de bijbehorende **Beschermingskaart** speelt, dan maakt de **Beschermingskaart** het effect van de aanval onmiddellijk ongedaan, waardoor je het **Aanvalsspeelstuk** kunt weghalen.
- De speler die de **Beschermingskaart** heeft gespeeld, pakt direct een nieuwe kaart en is meteen weer aan de beurt!



- Als je een **Beschermingskaart** hebt gespeeld, vergeet dan niet het bijbehorende **Beschermingsspeelstuk** op je auto te klikken.

- **VOORRANG:** Als je deze **Beschermingskaart** speelt, mogen je tegenstanders je niet aanvallen met een **'Rood licht'-aanvalskaat** of een **'Maximumsnelheid'-aanvalskaat**.

BESCHERMINGS-
KAARTEN



VERBODEN
AANVALSKAARTEN



- **TANKWAGEN:** Als je deze **Beschermingskaart** speelt, mogen je tegenstanders je niet aanvallen met een **'Lege tank'-aanvalskaat**.



- **LEKVRIJE BAND:** Als je deze **Beschermingskaart** speelt, mogen je tegenstanders je niet aanvallen met een **'Lekke band'-aanvalskaat**.



- **TOPCOUREUR:** Als je deze **Beschermingskaart** speelt, mogen je tegenstanders je niet aanvallen met een **'Ongeluk'-aanvalskaat**.



Meesterzet

Als een tegenstander een **Aanvalskaat** gebruikt tegen een speler die de bijbehorende **Beschermingskaart** in de hand heeft, dan roept die speler onmiddellijk **'MEESTERZET'** en speelt de **Beschermingskaart**, ook als die speler zelf niet aan de beurt is.



Het roepen van **'MEESTERZET'** levert de speler de volgende voordelen op:

1. Leg de zojuist opgeheven **Aanvalskaat** op de aflegstapel en haal het **Aanvalsspeelstuk** dat voor je auto staat weg.
2. Pak een kaart uit de kaarthouder om de kaarten in je hand aan te vullen; je hebt immers net een kaart gespeeld zonder dat je eerst een kaart uit de kaarthouder had gepakt.
3. **Je bent meteen weer aan de beurt!** Pak nog een kaart uit de kaarthouder en speel direct alsof jij aan de beurt was. Daarna is de speler links van je aan de beurt. Zitten er spelers tussen jou en degene die je heeft aangevallen, dan zijn die hun beurt kwijt.

Wie wint?

Je kunt het spel op twee manieren winnen:

1. Als een speler het hele parcours tot het einde heeft voltooid en daarmee een rit van **precies 1000 kilometer** heeft afgelegd. De auto van een speler kan nooit meer dan 1000 kilometer afleggen.



OF

2. Zodra de trekstapel leeg is, moeten de spelers proberen om de kaarten die ze nog in hun hand hebben uit te spelen. Wanneer alle speelbare kaarten zijn gespeeld, is de race afgelopen en wordt degene van wie de auto de meeste kilometers heeft afgelegd tot winnaar uitgeroepen!

Wist je dat...

- Dit spel oorspronkelijk **'Mille Bornes'** heette? Het werd in 1954 in Frankrijk bedacht door Edmond Dujardin en werd al snel razend populair.
- **'Mille Bornes'** betekent in het Frans **'1000 kilometer'**. Het is de afstand van Parijs naar Zuid-Frankrijk, waar Parijzenaars van oudsher graag op vakantie gaan.
- Een **'borne'** (straattaal voor 'mijlpaal' in het Frans) is een verkeersbord dat langs de weg staat en waarop het type weg en de afstanden staan vermeld.



Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands

© 1954-2022 Dujardin.
Jumbodisette Group. All rights reserved.

jumbo.eu



[jumbodisettegames](https://www.youtube.com/jumbodisettegames)

19900

NL: Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Barcelona. Gefabriceerd in China. **FR :** Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être inhalés ou ingérés. Il est recommandé de garder l'emballage pour conserver cette information. Le contenu et les couleurs peuvent être différents de ceux qui ont été photographiés. Dessiné à Barcelone. Fabriqué en Chine. **DE:** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in Barcelona. Produziert in China.