

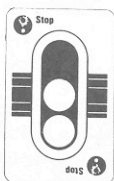
I. De kaarten van het spel en hun betekenis.

1. De kilometerkaarten



Dit zijn de etappekaarten van de Rally en geven aan hoeveel kilometer de solorijder of het team vooruit komt.

2. De aanvalskarten



"Stop - Rood licht"

Legt men een tegenspeler een aanvalskart op zijn actiestapel (zie blad 8), dan kan hij niet verder.

Eerst als hij "Rijden - Groen licht" opgelegd heeft, mag hij opnieuw kilometerkaarten uitleggen.



Ongeluk

Lekke band

Lege tank

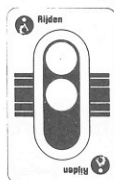
Ook deze kaarten zijn aanvalskarten en sluiten het doorrijden af van de tegenspeler.



"Maximum Snelheid"

Als deze kaart gespeeld wordt, kan men nog kilometerkaarten tot hoogstens 50 kilometer uitleggen.

3. De verdedigingskaarten



"Rijden - Groen licht"

Dit is de startkaart.

Deze kaart moet altijd eerst gespeeld zijn voordat kilometerkaarten uitgelegd kunnen worden.

(behalve als de troefkaart "voorrangswagen" gespeeld is).



Reparaties

Reservewiel

Benzine

Met deze verdedigingskaarten heft men de werking van de aanvalskarten op.

Om verder te kunnen spelen moet men echter ook nog een "Groen licht - Rijden" opleggen.



"Einde maximum snelheid"

Deze kaart beëindigt de maximumsnelheid. Men legt deze kaart op de "snelheidsstapel" (zie pag. 8).

4. De Troefkaarten



Voorrangswagen

Deze kaart heft de werking van de Aanvalskaarten "Stop - Rood licht" en "Maximum Snelheid" op, zodat men opnieuw kan starten, zonder de startkaart "Groen licht - Rijden" te moeten uitspelen.



Eerste klas chauffeur

Deze kaart heft de werking van de aanvalskaat "Reparaties" op.



Onspringbare band

Deze kaart heft de werking van de aanvalskaat "Lekke band" op.



Tankwagen

Deze kaart heft de werking van de aanvalskaat "Lege tank" op.

Degene die één van deze vier troefkaarten uitspeelt, is voor de gehele duur van het spel tegen de betreffende aanvalskaat beschermd.

Voorbeeld: Een tegenspeler heeft met de aanvalskaat "Lege tank" geblokkeerd.

U legt de troefkaart "Tankwagen" op en U kunt de aanvalskaat "Lege tank" op de aflegstapel (zie pag. 8) leggen.

De troefkaarten spelen ook een belangrijke rol bij de Bliksem-reaktie. (zie pag. 10)

Overzicht van de troefkaarten

Aanvalskaat	Verdedigingskaart	Troefkaart
1. Roodlicht - stop max. snelheid	Groenlicht-rijden einde max. snelheid	voorrangswagen voorrangswagen
2. Ongeluk	Reparaties	Eerste klas chauffeur
3. Lekke band	Reserve wiel	Onspringbare band
4. Lege tank	Benzine	Tankwagen

Deze tabel maakt duidelijk dat van alle troefkaarten, "Voorrangswagen" de belangrijkste is.

Deze kaart heeft drie voordelen:

- a) Men kan starten en kilometerkaarten uitleggen zonder de hulpkaart "Groen licht" uit te leggen.

- b) Geen enkele tegenspeler kan met de aanvalskaat "Rood licht" Uw rit blokkeren.
- c) Geen enkele medespeler kan met de aanvalskaat "Maximum snelheid" Uw rijsnelheid beïnvloeden.

Altijd als men aan de beurt is kunnen troefkaarten uitgelegd worden, ook als men voordien geen kilometerkaarten uitgelegd heeft. (behalve bij "Bliksem-reactie").

II. De Spelregels

Doel van het spel is zo snel mogelijk kilometerkaarten uit te leggen, en bij solospel 700 en bij teamspel 1000 kilometer te bereiken.

Teamspel

Mille Bornes kan met 4 (twee teams van twee spelers), met 6 (twee teams van drie spelers) of met 2 of 3 (ieder speelt voor zich) gespeeld worden.

Bij teamspel legt slechts één speler per team de kaarten voor zich uit.

Solospel

Let op! Bij het spel met 2 of 3 spelers hoeft men slechts 700 kilometer te bereiken.

Van elk soort aanvalskarten wordt er voor spelbegin elk één kaart uitgehaald.

Verdeling van de kaarten

De kaarten goed schudden en met de klok mee ieder één kaart geven tot elk er 6 in de hand heeft.

De overige kaarten gedekt op stok in het bakje leggen. Degene links van de gever speelt het eerste uit.

Uitspelen:

Altijd met de plaatjes boven, troefkaarten nooit op elkaar leggen.

Bij Bliksem Reactie (pag. 10) troefkaart dwars opleggen.

Actiestapel:

"Groen" - "Rood" - "Aanval" - "Verdediging" altijd op elkaar in het lege bakje leggen, zodat alleen de bovenste kaart zichtbaar is.

Kilometers:

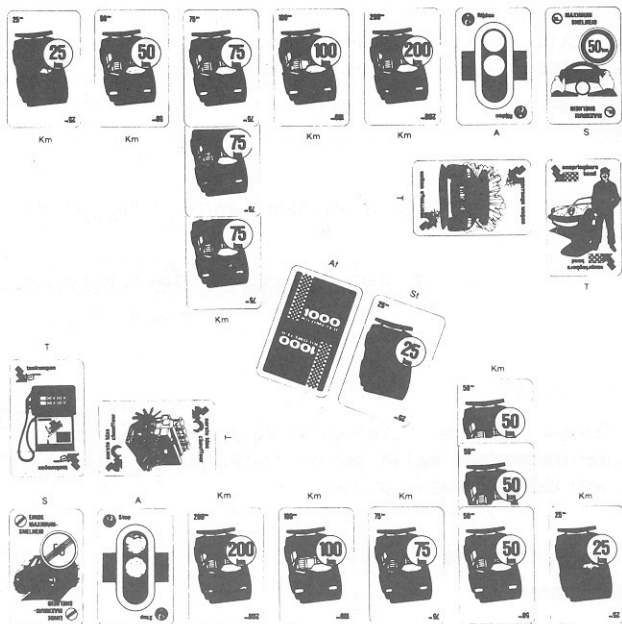
Alle kilometerkaarten moeten voor **alle** spelers zichtbaar neergelegd worden.

Snelheidsstapel:

"Maximum Snelheid" en "Einde Maximum Snelheid" op elkaar leggen zodat alleen de bovenste zichtbaar is.

T = Troef
 S = Snelheidsstapel
 A = Actiestapel

Km = Kilometer
 Af = Aflegstapel
 St = Stok



De Start:

Bij de start van de Rally en na elke aanval moet altijd de hulpkaart "Groen-Rijden" uitgelegd worden.

Als men een Aanvalskaat met de betreffende Verdedigingskaart kan blokkeren, moet altijd, ook nog de "Groen-Rijden" kaart op de actiestapel gelegd worden. Behalve bij een troefkaart.

Het verloop van de Rally:

Om de beurt neemt elke speler een kaart van stok en rangschikt hem tussen de andere kaarten in de hand, men heeft nu 7 kaarten in de hand.

Hiervan moet één kaart uitgelegd worden al naar gelang men spelen wil:

- a) Kiest men "Groen-Rijden" of als die er al ligt een kilometerkaart, moet men die voor zich met het plaatje naar boven op tafel leggen.
- b) Heeft men besloten een medespeler te hinderen, dan legt men bij hem een Aanvalkaart neer.
- c) Heeft men geen toepasselijke kaart om uit te leggen, dan moet een willekeurige kaart uit de hand op de aflegstapel gelegd worden.
Men mag telkens maar één kaart opnemen en één kaart afleggen, behalve bij een Bliksemreactie (pag 10).

Als men aan de beurt is, kan elk van de vier troefkaarten naar behoefte uitgespeeld worden.

Heeft men de troef van het beginafaan in de hand dan moeten twee extra kaarten van stok genomen worden en één kaart afgelegd.

Wordt een troefkaart opgenomen van stok en direkt uitgelegd dan moet men één extra kaart van stok nemen en direkt weer één kaart uitleggen.

Aanvallen:

Een aanvalkaart mag alleen op de "Groen-Rijden" kaart van een medespeler leggen.

Verdedigen:

Wordt men door een aanvalskaat gehinderd verder te rijden, kan men als men aan de beurt is, de hindernis blokkeren met een toepasselijke kaart.

Voor men verder kilometerkaarten kan afleggen moet eerst de "Groen-Rijden" kaart uitgelegd worden.

Bliksem-Reactie:

Met een bliksem reactie kan men een aanval direkt blokkeren, ook als men niet aan de beurt is.

Men moet echter de betreffende troefkaart direkt uit kunnen spelen.

De Bliksem reactie gaat als volgt:

1. De aanvalskaat geldt als niet uitgelegd en gaat naar de aflegstapel.
2. Men neemt twee nieuwe kaarten van de stok zodat men 7 kaarten in de hand heeft.
Eén wordt uitgespeeld of afgelegd.
3. De speler die de Bliksemreactie speelde mag direkt verder spelen. De andere spelers worden overgeslagen.
4. De Solorijder of het team krijgen bij de puntentelling voor een Bliksemreactie 300 punten extra.

Finish:

Een Rally is geëindigd als een Solorijder 700 km (1000 km na verlenging) of een team 1000 km bereikt heeft of als de stok leeg is.

Bereikt men de laatste kaart uit de stok de 1000 km dan noemt men dit de kroonslag welke een premie van 300 punten extra oplevert.

Niet geplaatst:

Een rijder of een team gelden als niet geplaatst, als ze geen enkele kilometerkaart uitgelegd hebben.

Bij Solorijders wordt de rijder (of de rijders) die zich geplaatst hebben voor elke niet geplaatste tegenspeler 500 punten extra toegekend.

Bij de teamrally krijgt het team (of de teams) die zich geplaatst hebben voor elk team (niet voor elke rijder van dat team) dat zich niet geplaatst heeft 500 punten extra.

Verlenging:

Het handelt hierbij om een variant die alleen bij een rally voor 2 of 3 spelers van toepassing kan zijn.

Een rijder, die een rally van 700 km gewonnen heeft, kan verlengen tot 1000 km precies op het moment dat hij 700 km bereikt heeft.

De rally wordt voortgezet tot één van de spelers 1000 km bereikt of tot alle kaarten uitgespeeld zijn.

Het risico is voor de speler die verlengd heeft want regel blijft dat die speler 400 punten extra krijgt die als eerste 1000 km bereikt.

Daarbij is het om het even of hij verlengd heeft of niet. Wint de speler die verlengd heeft niet, dan heeft hij de rally en dus ook 400 punten verloren. Had hij bij 700 km gestopt dan had hij wel de 400 punten gekregen.

Naast dit risico bestaat echter een aantrekkelijke premie: wint degene die verlengt, krijgt hij nog eens 200 punten extra premie.

Het struikelblok is echter, dat deze extra premie van 200 punten aan zijn tegenstander vervalt, als het hem niet lukt, de verlenging te winnen, onafhankelijk of zijn tegenstander de 1000 km bereikt of niet.

Kampioenschap:

Dit bestaat uit meerdere Rally's en wordt bereikt als een Solorijder of een team 5000 punten behaalt of overschrijdt.

Puntentelling:

Het aantal uitgelegde kilometers.
Hier komt bij:

Elke uitgelegde troefkaart	100
Alle 4 uitgelegde troefkaarten door een solorijder of team totaal	700
Elke Bliksemreactie	300
Een gewonnen rally	400
Kroonslag premie	300
Premie voor rally winst zonder 200 km. kaart	300
Verlengingspremie	200
niet geplaatst (kapot) levert alle geplaatsten een premie van	500