

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



- Si la carte tirée est une carte **Attaque**, suivre la règle choisie :

Joueurs de 3 à 4 ans	Joueurs de 4 à 5 ans	Joueurs de 5 à 6 ans
<p>Tous les joueurs cherchent ensemble devant eux où se trouve la carte Parade correspondante.</p> <p>Celui qui retrouve cette Parade débloque le jeu. Il la montre à tous les joueurs, puis la remet à sa place face cachée. Cela indique que la carte a été utilisée.</p> <p>Puis il jette la carte Attaque dans le sabot côté défausse.</p> <p>Et enfin, les joueurs font uniquement avancer le pion Famille d'une case sur le plateau !</p>	<p>Le joueur retourne une carte Parade de son choix. Il montre cette carte à tous les joueurs pour qu'ils aient le temps de mémoriser son emplacement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si cette Parade correspond à l'Attaque découverte, le joueur débloque le jeu : il remet la Parade à sa place face illustrée visible, et jette la carte Attaque dans le sabot côté défausse. Les joueurs font alors avancer le pion Famille d'une case sur le plateau ! • Si la carte Parade ne résout pas l'embûche découverte, le joueur la remet face cachée à sa place et c'est au joueur à sa gauche de retourner à son tour une carte Parade de son choix. <p>Si après un tour de table aucun joueur n'a retrouvé la Parade associée, la carte Attaque est jetée dans le sabot côté défausse et c'est alors le pion Directeur qui avance d'une case sur le plateau.</p>	

- Le jeu reprend ensuite par le joueur qui se trouve à gauche de celui qui vient de jouer : il tire à son tour une carte de la pioche, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux véhicules atteigne l'école.



FIN DE LA PARTIE



Le jeu se termine quand l'une des voitures atteint l'école : si c'est le pion Famille, c'est gagné ! Mais si le pion Directeur arrive avant vous, il ferme les portes de l'école et c'est trop tard... tous les joueurs ont alors perdu !

***N.B. :** Avec des enfants de 3-4 ans, vous aurez la sensation de faire la course avec le Directeur, mais vous ne perdrez jamais grâce à cette règle de jeu qui va les faire coopérer en vue d'un même objectif ! Faites-leur découvrir que l'on peut s'aider les uns les autres !*



L'équipe Dujardin vous souhaite de joyeuses parties !

Jeu conditionné en France. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient de petits éléments pouvant être avalés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Informations à conserver.
© 2009 DUJARDIN. © 2009 TF1 Entreprises (version plateau Mon premier 1000 Bornes). Tous droits réservés.
DUJARDIN - 1051 Boulevard de l'Industrie
33260 La Teste de Buch - Siren 320 660 970 000 23

DUJARDIN



**2 joueurs et +
3 - 6 ANS**



RÈGLES DU JEU

mon premier
1000
BORNES

En route pour l'école!



Le jeu d'initiation au 1000 Bornes : tirez des cartes dans le sabot, avancez ou parez aux attaques ! Retrouvez tout l'univers du célèbre 1000 Bornes dans ce jeu spécialement adapté aux plus petits.

Un jeu à valeurs éducatives...

... pour accompagner les enfants dans la découverte du dénombrement en parcourant des bornes sur le plateau...



... pour travailler la logique d'association et la mémorisation grâce aux cartes Attaques et Parades.

Repère d'autocorrection pour aider les plus petits à associer les **Parades** (Bornes souriantes) aux **Attaques** (Bornes mécontentes) de la même couleur.



Un jeu évolutif qui comporte 3 niveaux:

- Avec les plus jeunes joueurs de **3 à 4 ans**, comme dans un jeu de loto, observez et associez les cartes Parades correspondant aux cartes Attaques découvertes.
- Avec des enfants de **4 à 5 ans**, corsez la difficulté en mémorisant l'emplacement des cartes Parades pour ensuite les associer aux cartes Attaques découvertes.
- **À 5 ans et plus**, jouez avec toutes les cartes Attaques et Parades pour encore plus de mémorisation et de suspens!

Un scénario simple qui parle à tous les enfants: la route de l'école!

- Toute la famille fait avancer la voiture pour aller de la maison à l'école. Mais attention, vous devez arriver avant le directeur de l'école, sinon les portes de l'école se fermeront avant même d'avoir le temps d'entrer dans la cour!
- Profitez de cet univers pour initier vos enfants au monde de la route: faites-leur observer les panneaux de signalisation, expliquez-leur à quoi servent les feux de circulation... C'est tout un monde qui s'ouvre à eux!

Un jeu collectif: parce que les plus jeunes enfants n'aiment pas s'attaquer les uns les autres, **jouez tous ensemble contre les embûches** (nommées ici cartes « Attaques ») et gagnez ou perdez collectivement la partie! Votre rôle d'adulte est très important pour aider vos enfants à respecter les règles du jeu. Prenez le temps de les accompagner et d'animer les parties...



CONTENU

- 1 Plateau de jeu
- 1 Sabot
- 18 Cartes Bornes
- 24 Cartes Attaques
- 24 Cartes Parades
- 1 Pion Famille (voiture verte) + son socle
- 1 Pion Directeur de l'école (voiture rouge) + son socle
- 1 Règle du jeu



PRÉPARATION

- Ouvrir le plateau de jeu. Disposer les pions Famille et Directeur sur la case maison (départ).



- Répartir et disposer les cartes Attaques et Parades selon les instructions suivantes:

Joueurs de 3 à 4 ans	Joueurs de 4 à 5 ans	Joueurs de 5 à 6 ans
<p>3 cartes Attaques</p> <p>Sélectionner les cartes Parades associées à ces cartes Attaques, et sortir du jeu toutes les autres cartes Attaques et Parades restantes.</p> <p>Mélanger les cartes Parades sélectionnées et donner, en les cachant, à chaque joueur :</p> <p>3 cartes Parades</p> <p>Ils les placent sur les emplacements prévus à cet effet autour du plateau, côté face illustrée :</p> <p>visible de tous</p>	<p>Chaque joueur prend :</p> <p>4 cartes Attaques</p> <p>Sélectionner les cartes Parades associées à ces cartes Attaques, et sortir du jeu toutes les autres cartes Attaques et Parades restantes.</p> <p>Mélanger les cartes Parades sélectionnées et donner, en les cachant, à chaque joueur :</p> <p>4 cartes Parades</p> <p>Ils les placent sur les emplacements prévus à cet effet autour du plateau, côté face illustrée :</p> <p>cachée de tous</p>	<p>6 cartes Attaques.</p> <p>Sélectionner les cartes Parades associées à ces cartes Attaques, et sortir du jeu toutes les autres cartes Attaques et Parades restantes.</p> <p>Mélanger les cartes Parades sélectionnées et donner, en les cachant, à chaque joueur :</p> <p>6 cartes Parades.</p> <p>Ils les placent sur les emplacements prévus à cet effet autour du plateau, côté face illustrée :</p> <p>cachée de tous.</p>

Exemples de configurations à 4 joueurs

- Mélanger les cartes Attaques sélectionnées aux cartes Bornes: elles forment la pioche. Placer cette dernière dans la partie échancrée du sabot au centre du plateau (cartes faces cachées).



BUT DU JEU

- Faire arriver à l'école votre pion Famille avant le pion Directeur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le plus jeune commence: il tire une carte de la pioche et la montre à tous les joueurs.
- Si la carte tirée est une carte Borne, les joueurs font avancer les deux voitures d'autant de cases qu'indique la carte.



1 case [] [] [] [] []

2 cases [] [] [] [] [] []

3 cases [] [] [] [] [] [] []



4 cases [] [] [] [] [] [] [] []

5 cases [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Une fois cette carte utilisée, elle est jetée dans le sabot côté défausse.