

CARTES

Mille Bornes : règles complètes (bottes, coup fourré, 1000 bornes)

Mis à jour le 13 juillet 2026

Cartes distance, attaques et parades, bottes et coup fourré : le guide complet du Mille Bornes pour atteindre 1 000 bornes.

Le Mille Bornes est un jeu de cartes automobile français où chaque joueur ou chaque équipe tente de parcourir 1 000 bornes avant les autres. On avance en jouant des cartes Distance, on ralentit ses adversaires avec des cartes Attaque (feu rouge, panne, crevaison, accident, limitation de vitesse), on se défend avec les Parades correspondantes, et l'on garde en réserve quatre Bottes qui offrent une immunité et, jouées au bon moment, le fameux coup fourré. Ce guide reprend les règles du Mille Bornes classique (à ne pas confondre avec le jeu de dés 1000).

Objectif et matériel Objectif : être le premier à totaliser 1 000 bornes de distance, puis marquer le maximum de points grâce aux bornes parcourues et aux bonus.

Matériel : un jeu de 106 cartes réparties en quatre familles.

Cartes Distance (bornes) : valeurs de 25, 50, 75, 100 et 200 bornes.

Cartes Attaque : Feu rouge, Limitation de vitesse, Panne d'essence, Crevaison, Accident.

Cartes Parade : Feu vert (Roulez), Fin de limitation, Essence, Roue de secours, Réparations.

Cartes Botte : Véhicule prioritaire, Citerne d'essence, Increvable, As du volant.

Joueurs : 2 à 6, en individuel ou en équipes. À partir de 8 ans. **Durée** : 30 à 45 minutes.

Mise en place

Mélangez les cartes et distribuez 6 cartes à chaque joueur ou équipe.

Posez le reste face cachée au centre : la pioche. La défausse se constitue à côté au fil de la partie.

Chaque joueur dispose devant lui une zone pour ses bornes, ses attaques reçues et ses bottes.

Déroulement d'un tour À votre tour, vous piochez une carte, puis vous en jouez une (ou vous en défaussez une si vous ne pouvez rien jouer d'utile). Vous avez donc toujours 6 cartes en main au début de votre tour suivant.

Pour rouler et poser des bornes, vous devez d'abord avoir un Feu vert devant vous. Tant que vous êtes bloqué par une attaque, vous ne pouvez pas avancer avant d'avoir joué la parade adaptée, puis un nouveau Feu vert.

Attaques et parades Vous ralentissez un adversaire en posant une carte Attaque devant lui (seulement s'il roule). Il doit alors jouer la Parade correspondante pour repartir :

Attaque | Parade

Feu rouge | Feu vert

Limitation de vitesse | Fin de limitation

Panne d'essence | Essence

Crevaision | Roue de secours

Accident | Réparations

La Limitation de vitesse est particulière : elle ne vous arrête pas, mais vous interdit de poser des cartes de plus de 50 bornes tant que vous n'avez pas joué Fin de limitation.

Les bottes et le coup fourré Les quatre Bottes sont les cartes maîtresses du jeu. Posée devant vous, une botte vous rend immunisé pour toute la manche contre l'attaque qu'elle contre :

Véhicule prioritaire : immunise contre le Feu rouge et la Limitation de vitesse.

Citerne d'essence : immunise contre la Panne d'essence.

Increvable : immunise contre la Crevaision.

As du volant : immunise contre l'Accident.

Le coup fourré est le grand moment du Mille Bornes. Si un adversaire vous attaque et que vous détenez la botte correspondante, vous pouvez la jouer immédiatement, sans attendre votre tour. Vous annulez l'attaque, vous rejouez aussitôt, et vous marquez un généreux bonus. Il faut jouer la botte avant d'avoir pioché pour votre tour suivant, sinon le coup fourré est perdu.

Décompte des points À la fin de chaque manche, on compte les points. Les valeurs classiques, à confirmer selon les éditions, sont les suivantes :

Élément | Points

Bornes parcourues | 1 point par borne (jusqu'à 1 000)

Chaque botte exposée | 100 points

Les 4 bottes exposées | +300 points

Chaque coup fourré | 300 points

Manche terminée (1 000 bornes atteintes) | +400 points

Allonge, capot et autres bonus de fin | selon les éditions

On cumule les scores de manche en manche. La partie se joue généralement jusqu'à 5 000 points.

Fin de la manche La manche se termine dès qu'un joueur atteint exactement 1 000 bornes. Si la pioche s'épuise avant, la manche continue avec les seules cartes en main, jusqu'à ce que plus personne ne puisse jouer : on compte alors les points, personne n'ayant terminé le voyage.

Conseils de stratégie

Gardez vos bottes pour le coup fourré. Une botte posée d'emblée rapporte 100 points, mais jouée en réaction à l'attaque correspondante, elle vous offre 300 points et un tour supplémentaire. Résistez à la tentation de l'exposer trop tôt.

Économisez vos parades. Ne jouez pas votre Feu vert ou vos Réparations sans nécessité : gardez-en en réserve pour repartir vite après une attaque.

Choisissez le bon moment pour attaquer. Inutile d'attaquer un adversaire déjà immunisé par une botte, ou trop loin de l'arrivée : concentrez vos coups sur le joueur en tête.

Gérez vos cartes 200 bornes. Puissantes pour avancer vite, elles peuvent aussi vous bloquer si vous en gardez trop près de 1 000 bornes : ajustez selon la distance qu'il vous reste.

Anticipez la fin de pioche. Quand le talon s'amenuise, adaptez votre jeu : mieux vaut assurer ses bornes que de tenter un coup risqué qui pourrait rester inachevé.

Variantes courantes

Partie courte à 700 bornes : quand la pioche est épuisée, un joueur peut tenter d'atteindre 700 bornes pour clore une manche raccourcie (selon les éditions).

Jeu en équipes : à 4 ou 6, on forme des équipes qui partagent une même zone de jeu.

Sans les bonus complexes : pour initier des enfants, on peut ne compter que les bornes et les bottes.

Erreurs fréquentes des débutants

Poser des bornes sans avoir d'abord joué un Feu vert.

Oublier de jouer une botte en coup fourré au bon moment et perdre les 300 points de bonus.

Garder une carte 200 bornes trop longtemps et se retrouver bloqué à quelques bornes de l'arrivée.

Confondre le Mille Bornes avec le jeu de dés 1000 : ce sont deux jeux totalement différents.

Attaquer un adversaire déjà immunisé par la botte correspondante.

Le vocabulaire du Mille Bornes Le Mille Bornes a son jargon, hérité de la route. Les bornes sont les cartes Distance qui vous font avancer. Une attaque (feu rouge, panne, crevaison, accident, limitation) bloque ou ralentit un adversaire, à laquelle il répond par la parade adaptée. Les bottes sont les quatre cartes de sécurité (Véhicule prioritaire, Citerne, Increvable, As du volant), et le coup fourré est l'art de dégainer une botte au moment exact où l'on vous attaque. Rouler suppose toujours d'avoir un Feu vert devant soi. Connaître ces termes rend la lecture d'une partie limpide.

FAQ : Mille Bornes Combien de bornes faut-il pour gagner une manche ? Il faut atteindre exactement 1 000 bornes en cumulant les cartes Distance de 25, 50, 75, 100 et 200 bornes.

Qu'est-ce qu'un coup fourré ? C'est jouer une botte immédiatement pour contrer l'attaque qu'un adversaire vient de vous porter : vous annulez l'attaque, vous rejouez aussitôt et vous marquez 300 points de bonus.

À quoi servent les bottes ? Chaque botte immunise pour toute la manche contre une attaque précise, et rapporte 100 points une fois exposée, davantage si vous les réunissez toutes les quatre.

Peut-on rouler sans Feu vert ? Non : vous devez avoir un Feu vert devant vous pour poser vos premières bornes, et en rejouer un après chaque Feu rouge subi.

Le Mille Bornes est-il le même jeu que le 1000 avec des dés ? Non, ce sont deux jeux distincts. Le Mille Bornes est un jeu de cartes automobile ; le jeu de 1000 est un jeu de dés où l'on cumule des combinaisons jusqu'à 1 000 points.