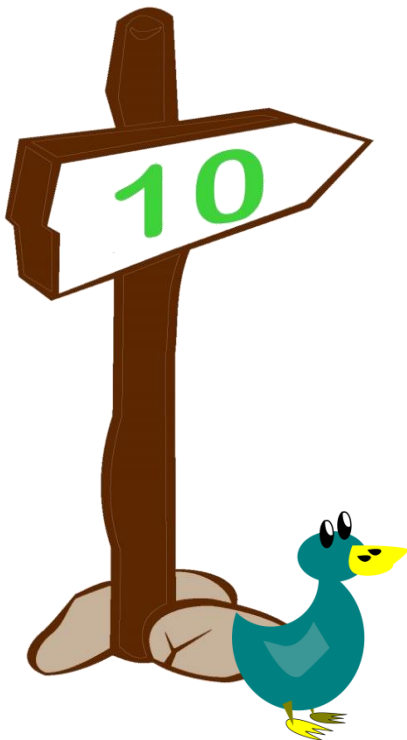


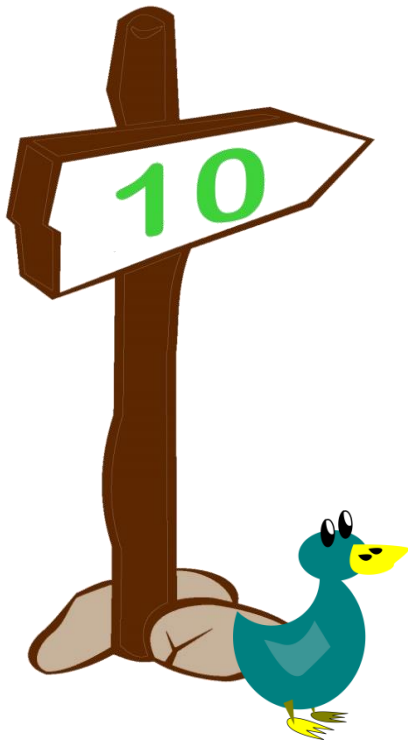


En route !

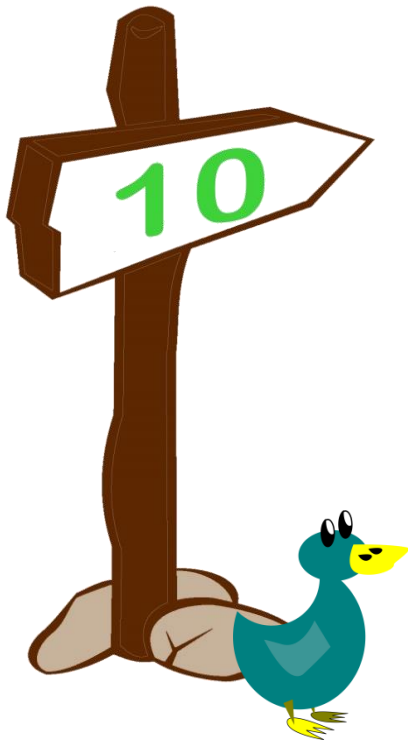




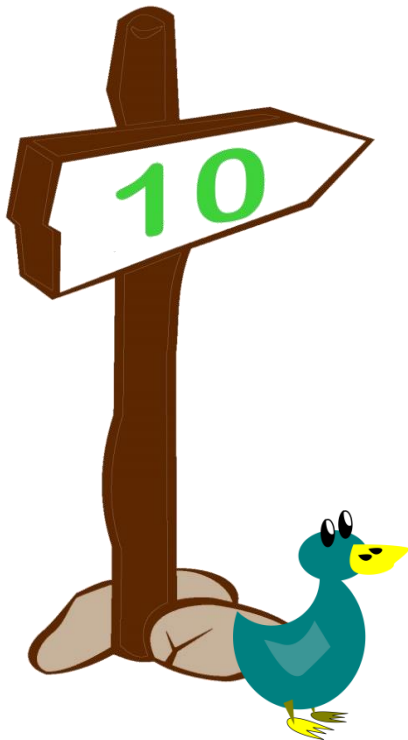




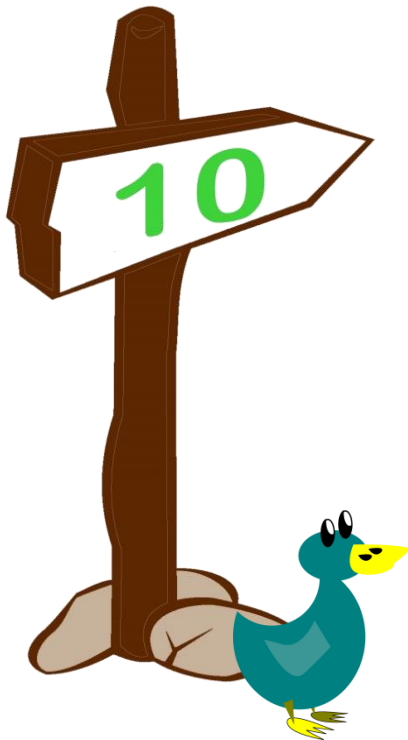
En route !



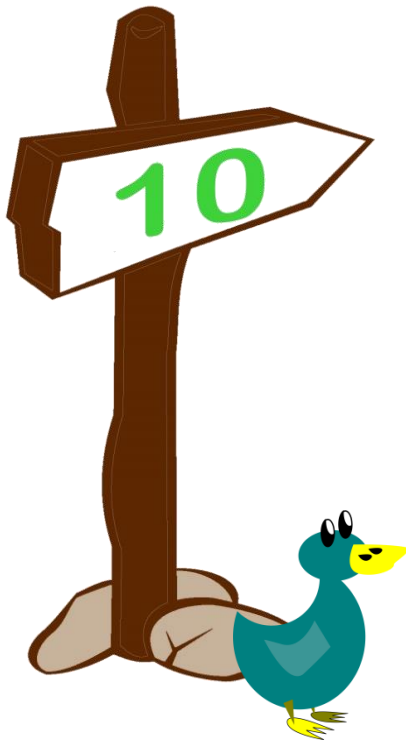
En route !



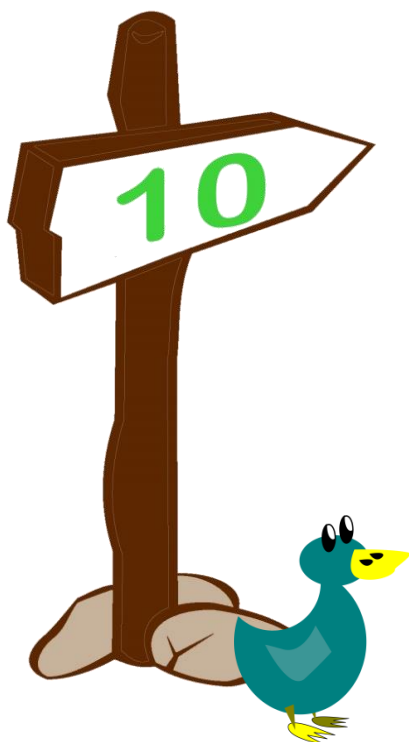
En route !



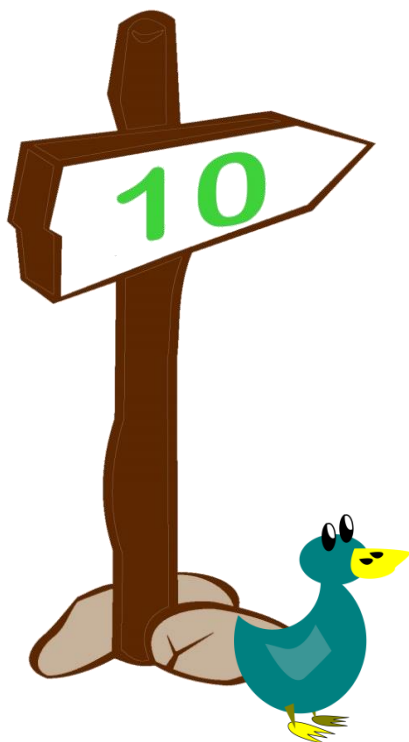
En route !



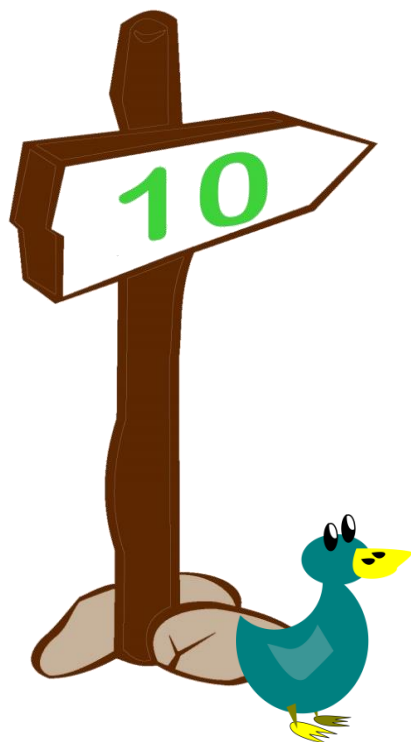
En route !



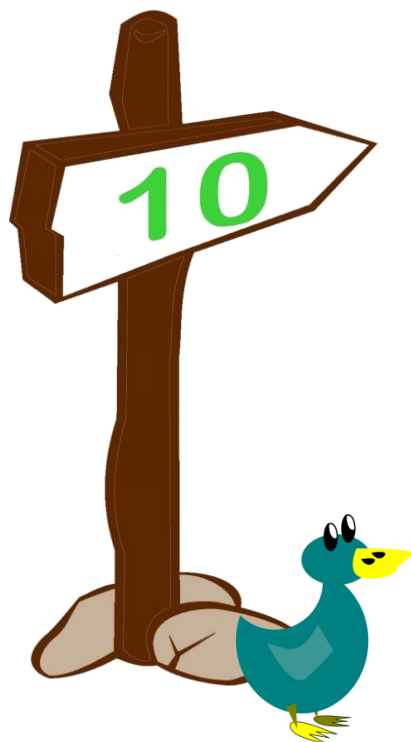
En route !



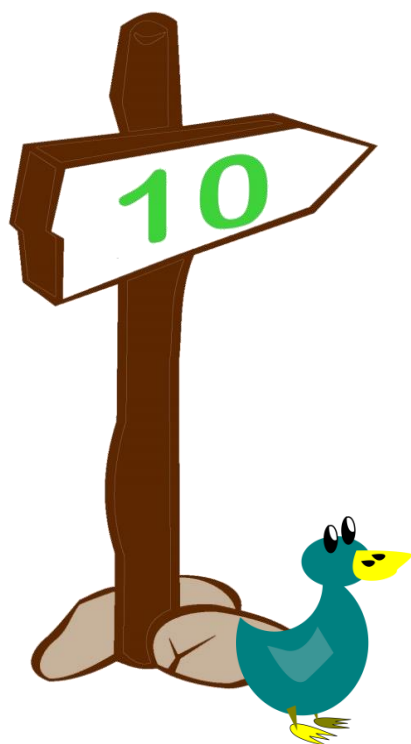
En route !



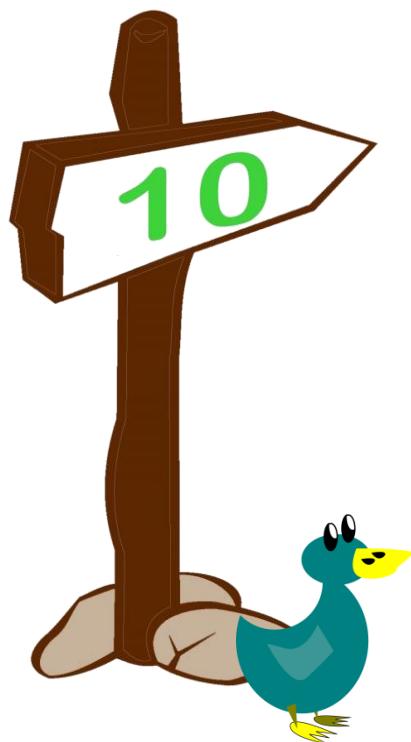
En route !



En route !



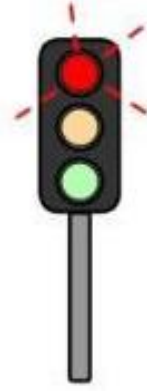
En route !



En route !



Stop !



Stop !



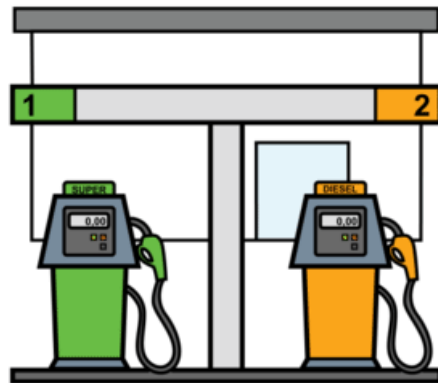
Stop !



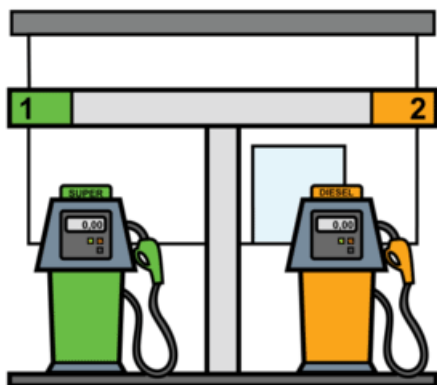
Stop !



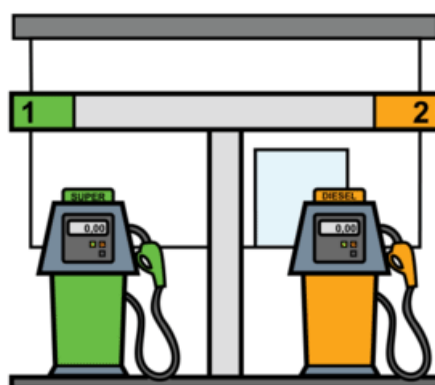
Stop !



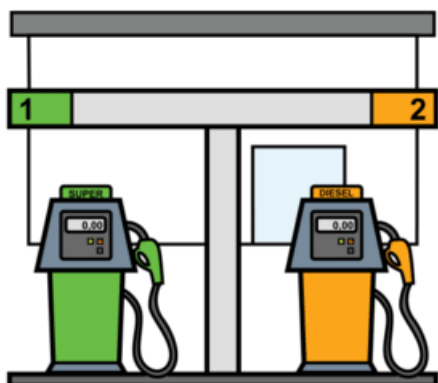
Essence



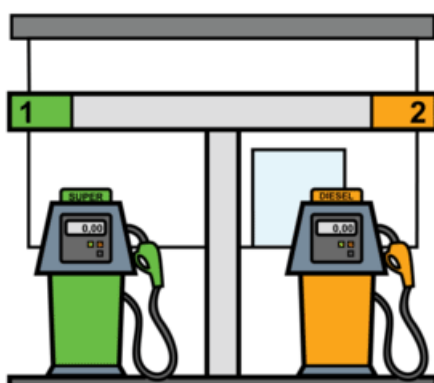
Essence



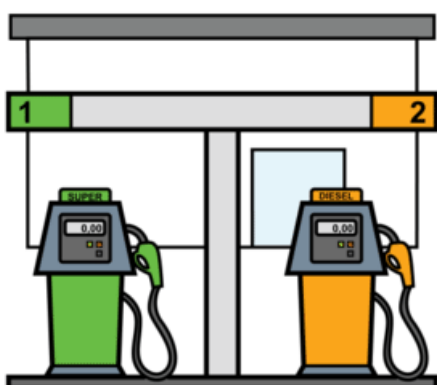
Essence



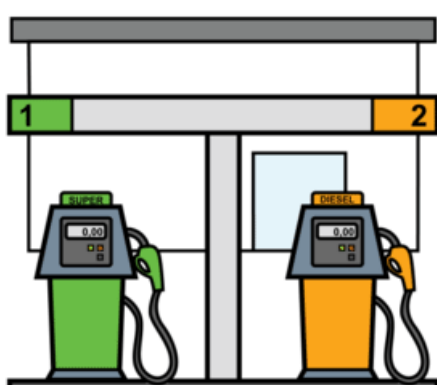
Essence



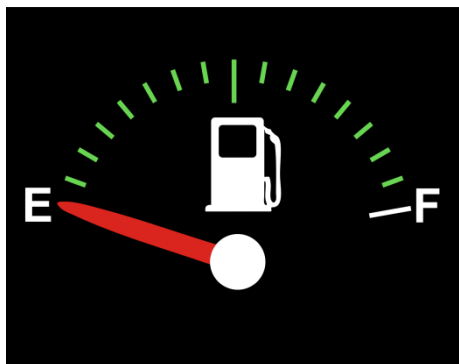
Essence



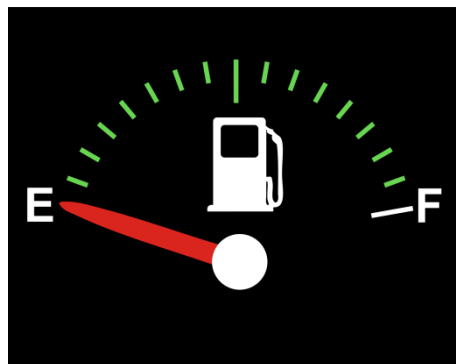
Essence



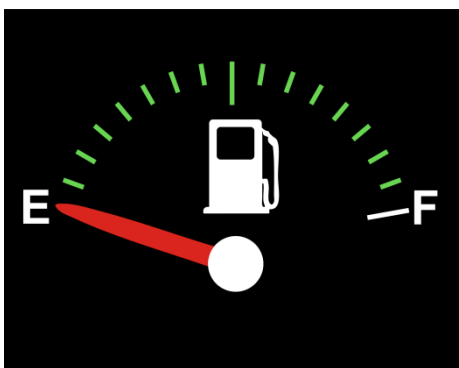
Essence



Panne
d'essence



Panne
d'essence



Panne
d'essence



Crevé !



Crevé !



Crevé !



**Roue
de secours**



**Roue
de secours**



**Roue
de secours**



**Roue
de secours**



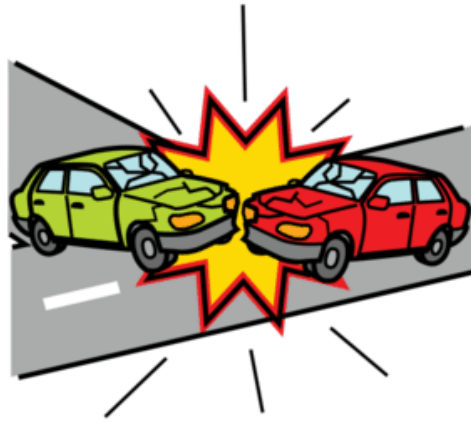
**Roue
de secours**



**Roue
de secours**



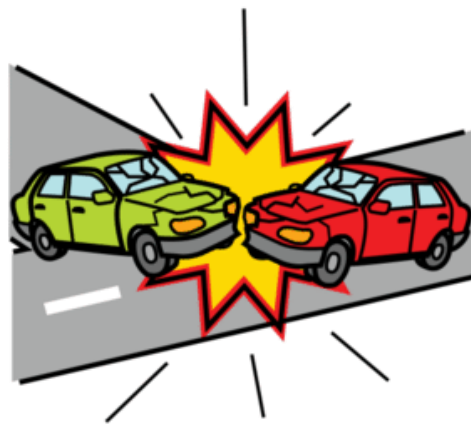
Roue
de secours



Accident



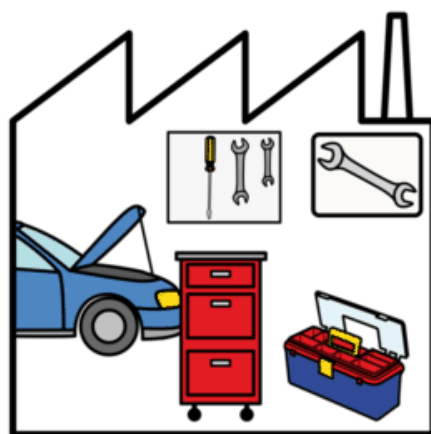
Accident



Accident



Réparations



Réparations



Réparations



Réparations



Réparations



Réparations



Réparations



Fin
de
limitation

Fin
de
limitation

Fin
de
limitation

Fin
de
limitation



En route !



En route !

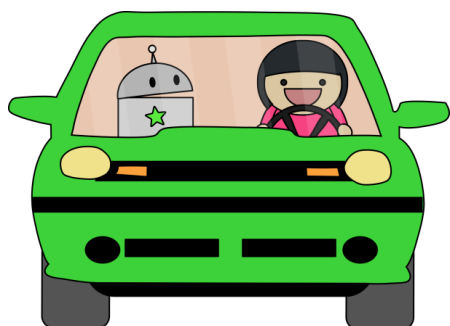




Increvable



Véhicule
prioritaire



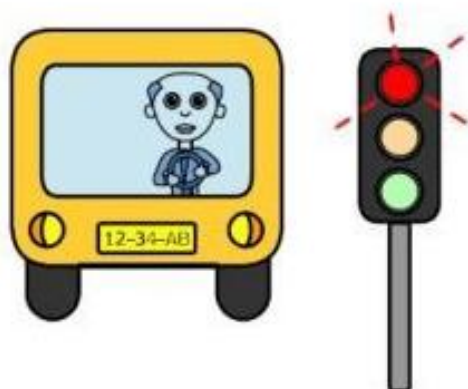
As du
volant



Bidon
d'essence



En route !



Stop !





Règle du jeu

La course aux 100

(une version simplifiée du 1000 bornes)

Compétences travaillées :

- Travail sur la dizaine et sur les compléments à 100
- Calcul de sommes

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Composition du jeu : 144 cartes réparties ainsi :

- **54 cartes de Vitesse** (5kms, 10kms, 15kms, 20kms et 25kms)
Elles permettent d'avancer. Une fois posées sur le jeu d'un joueur, elles indiquent le nombre de kilomètres parcourus.
- **18 cartes « Pénalité »** (Stop, accident, crevaison, limitation de vitesse et panne d'essence)
Ces cartes servent à bloquer ou retarder ses partenaires de jeu. Chaque joueur subissant une pénalité devra l'annuler en posant sa carte contraire. (À la différence du 1000 bornes, le joueur ne posera une carte « En route » que pour annuler la carte « Stop » et non pas après chaque attaque.)
- **42 cartes «Annulation de pénalité »** (fin de limitation de vitesse, réparations, essence, roue de secours et 14 cartes « En route ! »)
Ces cartes doivent être posées sur les cartes « pénalité » pour en annuler les effets.
- **4 cartes « Avantages »** (increvable, véhicule prioritaire, as du volant et bidon d'essence).
Ces cartes rendent inopérantes toutes les pénalités mais ne rapportent pas de points supplémentaires comme dans le jeu classique.

But du jeu : Être le premier joueur à avoir parcouru 100 kilomètres.

Déroulement :

Le jeu se joue comme un jeu de 1000 bornes.

Distribuer 6 cartes à chaque joueur. Le reste du paquet constitue la pioche. Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer aux autres. (Le présentoir à télécharger sur la page « Trucs et Astuces » du site peut être une aide pour les plus jeunes)

Le premier joueur (en général, le plus jeune) pioche une carte. S'il a en sa possession une carte « **En route** » ou la carte **Avantage « véhicule prioritaire »** il la pose devant lui et peut commencer sa partie. Si ce n'est pas le cas, le joueur peut poser une autre carte « Avantages » devant lui ou placer une carte de Pénalité « Limitation de vitesse » devant un autre joueur. Attention ! la carte de Pénalité « limitation de vitesse » est la seule qui puisse être posée devant un joueur qui n'a pas commencé sa course. S'il ne peut poser aucune de ces cartes (ou qu'il ne le veut pas) le joueur doit rejeter une carte à côté de la pioche, de manière à toujours avoir **6 cartes en main**.

À chaque tour, chaque joueur ne pose qu'une seule carte.

Le joueur suivant pioche à son tour une 7^{ème} carte et a lui aussi les mêmes possibilités que le premier joueur mais peut, en plus, poser une carte « Annulation de pénalité » s'il en a été la victime lors du tour précédent.

Aux tours suivants, les joueurs qui ont précédemment posé une carte « **En route !** » peuvent poser une carte de vitesse.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur totalise **exactement** 100 kilomètres.

Si personne n'atteint 100 kilomètres, le joueur qui gagne est celui qui en est le plus proche sans les dépasser.

Variante

Prélevez du jeu autant de cartes « En route » que de joueurs et distribuez-en une à chacun de manière à ce que la partie puisse commencer sans attente.

BON JEU !!!

