

1000 KM

JÁTÉKSZABÁLY
INSTRUCTIONS

Keröld ki az ellenfeleid csapdáit,
hogy megnyerd a versenyt!

Avoid your opponents' traps
to win the race!



Tartalom / Contents

Játéktábla
Game board

110 kártya
110 cards

4 db autó alakú bábu
4 car pawns



17 db támadóbábu
17 attack pawns

Kártyatartó
Card tray



4 db védelemjelző
4 protection pieces



46 db kilométerkártya
46 kilometre cards



18 db támadókártya
18 attack cards



38 db védekezőkártya
38 defence cards



4 db segédkártya
4 memo cards



4 db védelemkártya
4 protection cards

Kártyák, bábuk és jelzők kiosztása: Cards, pawns and pieces distribution:

Támadó-
kártyák
Attack
cards

x5



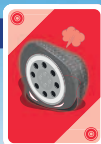
x4



x3



x3



x3



Támadó-
bábuk
Attack
pawns

x4



x4



x3



x3



x3



Védekező-
kártyák
Defence
cards

x14



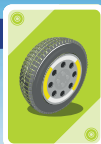
x6



x6



x6



x6



Védelem-
kártyák
Protection
cards

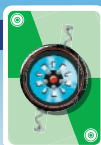
x1



x1



x1



x1



Védelem-
jelzők
Protection
pieces

x1



x1



x1



x1



Kilométer-
kártyák
Kilometre
cards

x10



x10



x10



x12



x4



A játék célja / Aim of the game

Légy te az első, aki eléri az **1000 kilométeres** jelet azzal, hogy az autóját a játéktábla utolsó mezőjére juttatja.

Be the first player to reach the **1,000-kilometre** mark by bringing your car to the last space on the gameboard.

Előkészületek / Set-up

- Minden játékos kap egy **segédkártyát**.
- Helyezzétek a kártyatartót a játéktáblán kijelölt helyre. Keverjétek meg a kártyákat, majd osszatok **6 lapot** lefordítva minden játékosnak. A megmaradt kártyákat tegyétek lefordítva a kártyatartóba. Fontos: a lapokat senki sem mutathatja meg a többieknek!
- Minden játékos válasszon egy **autót**, és helyezze azt a játéktábla **első mezőjére** – az autó színe egyezzen a pályán lévő színnel!
- A **Támadóbábukat** és a **Védelemjelzőket** tegyétek ki a játéktábla mellé, hogy mindenki könnyen elérje. Ezeket a játék során használjátok majd, amikor kijátsszátok a hozzájuk tartozó kártyákat - ilyenkor az autóra vagy a játéktáblára kell őket tenni.

- Each player receives a **Memo card**.
- Put the card tray on the game board where indicated.
- Shuffle the cards and deal **6 cards** face down to each player. Place the remaining cards face down inside the card tray. Players cannot show their cards to each other.
- Each player chooses a **car** and places it on the **first space** on the gameboard, matching the colour of their car with the colour on the gameboard.
- Place the **Attack pawns** and **Protection pieces** on the game board within easy reach of all players. Players will pick them up as the game progresses, placing them on the gameboard or their car when they play the corresponding cards.



A játék menete / Gameplay

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Ezután az óramutató járásával megegyező irányban halad a játék. A soron következő játékos húzzon egy lapot a húzópakliból úgy, hogy a többiek ne lássák, és tegye a kezébe a meglévő 6 lap mellé. Ezután játsszon ki egy lapot, mutassa meg a többieknek, majd tegye a dobópakliba. A húzott kártya eredménye azonnal megjelenik a játéktáblán:

- A **Kilométerkártya** kijátszásával a játékos annyi mezőt léphet előre az autójával, amennyi a kártyán szerepel.
- A **Támadókártya** kijátszásával a játékos akadályozhat egy másik játékost, mégpedig úgy, hogy az adott **Támadóbábút** az ellenfél autója elé helyezi.
- A **Védekezőkártya** kijátszásával a játékos semlegesítheti a támadást, és eltávolíthatja a **Támadóbábút** az autója elől.
- A **Védelemkártya** kijátszásával a játékos a megfelelő **Védelemjelzőt** az autójára rögzítheti, így a játék hátralévő részében védett lesz az adott típusú támadással szemben.
- A **Ha nem tudod semelyik kártyádat kijátszani**, dobj el egy lapot. A dobópakliban lévő kártyák a játék hátralévő részében már nem használhatók. A játék a bal oldalon ülő játékoskal folytatódik.

The youngest player goes first. The turns are played clockwise. Players begin their turn by drawing a card from the card tray, being careful not to show it to the others, then add it to the 6 cards already in their hand. Next, they play a card by showing it to all players and discarding it to the discard pile. The effect of the card is then reflected on the gameboard:

- Playing a **Kilometre card** allows the player to advance their car by the corresponding number of spaces.
- Playing an **Attack card** allows the player to delay another player by placing the corresponding **Attack pawn** in front of their car.



- Playing a **Defence card** allows the player to cancel out an attack and remove the **Attack pawn** placed in front of their car.
- Playing a **Protection card** allows the player to clip the corresponding **Protection piece** on their car, thus preventing any opponents from attacking using a specific attack for the remainder of the game.
- If **no plays are possible**, the player shall discard one card to the discard pile section of the card tray. Cards in the discard pile are out of play for the remainder of the game. Play proceeds with the player to the left.



Megjegyzés: A köröd végén **mindig 6 lap legyen a kezekben!** Ha kevesebb lenne, akkor húzz annyi lapot, hogy a következő köröd kezdetén 6 lap legyen nálad.

Note: After each turn, a player must **always have six cards in their hand**. If not, the player must draw until they hold six cards at the beginning of their next turn.

Kilométerkártyák / Kilometre cards



Minden **Kilométerkártya** egy adott távolságot jelöl: **25, 50, 75, 100 vagy 200 km**.

A versenypálya **25 km-es szakaszokra** van osztva. Hogy a kisebb játékosok is könnyebben követhessék a játékot, a játéktáblán található egy segéd tábla is.

Ezen a táblán minden egyes kilométerkönnél piros négyzetek mutatják, hány mezőt kell előrelépni. Minden mérőföldkőhöz egy állatfigura is tartozik, amely segíti a számolást.

Például: A 100 kilométeres kártyához egy nyúl tartozik és 4 piros négyzet, vagyis 4 mezőt lép előre az autó.

Each **Kilometre card** represents a distance: **25, 50, 75, 100 or 200 km**. The track is divided into **25 km spaces**. To help younger players, the gameboard features a chart where the number of red squares on the numbered milestones represents the number of spaces to advance, as well as an associated animal. **For example, the 100-kilometre milestone features a rabbit and red squares, which indicates that the car advances 4 spaces.**



Támadó és Védekezőkártyák / Attack and Defence cards

Ha egy játékos szeretné lassítani egy ellenfelét, kijátszhat egy **„Sebességkorlátozás”** kártyát.

Ez a kártya bármelyik másik **4 Támadókártyával** együtt is kijátszható.

Egy játékos úgy is támadhat, hogy kijátszik egy **Támadókártyát** (a „Sebességkorlátozás” kivételével), és az ahhoz tartozó **Támadóbábút** az ellenfél autója elé helyezi.

Megjegyzés 1: Egy játékost **NEM LEHET** megtámadni **2 Támadókártyával** ugyanabban a körben, kivéve a **„Sebességkorlátozás”** kártyát, amely más **Támadókártya** mellett is kijátszható.

Megjegyzés 2: Az a játékos, akit megtámadtak, továbbra is megtámadhat másokat, vagy kijátszhat egy **Védekezőkártyát**, hogy eltávolítsa a **Támadóbábút**.

• Ha egy ellenfél kijátszik egy **Támadókártyát**, és egy **Támadóbábút** helyez az autód elé, akkor ki kell játszanod a megfelelő **Védekezőkártyát**, mielőtt újra kijátszanál egy Kilométerkártyát.

Players who want to slow down an opponent, he can play a **“Speed Limit”** card. This card can be played in combination with any of the other **4 Attack cards**.

A player can also attack an opponent by playing an **Attack card** (other than the “Speed Limit” card) and place the corresponding **Attack pawn** in front of the attacked car.

Note 1: A player **CANNOT BE** attacked with **2 Attack cards** in one turn except for the **“Speed Limit”** card which can be played in addition to any other **Attack card**.

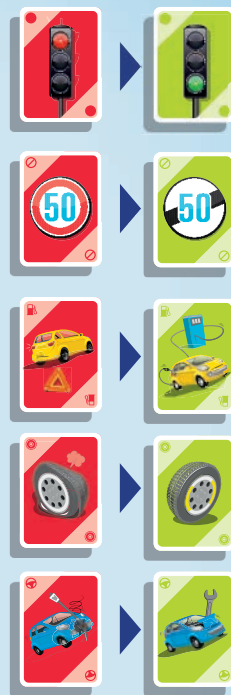
Note 2: A player who has been attacked can still attack an opponent or play a **Defence card** to remove the **Attack piece**.

• If an opponent plays an **Attack card** and places the **Attack pawn** in front of your car, you must play the corresponding **Defence card**, before you can play a **Kilometre card** again.

- **PIROS LÁMPA:** Ez a **Támadókártya** megakadályozza, hogy ellenfeleid **Kilométerkártyát** játsszanak ki, amíg le nem tesznek egy „Zöld lámpa” **Védekezőkártyát**.
- **SEBESSÉGKORLÁTOZÁS:** Ez a **Támadókártya** megakadályozza, hogy ellenfeleid 50 km-nél nagyobb **Kilométerkártyát** játsszanak ki. Ezt a támadást egy „Nincs sebességhatár” **Védekezőkártyával** lehet semlegesíteni.
- **ELFOGYOTT AZ ÜZEMANYAG:** Ez a **Támadókártya** megakadályozza, hogy ellenfeleid **Kilométerkártyát** játsszanak ki, amíg le nem tesznek egy „Benzin” **Védekezőkártyát**.
- **DEFEKT:** Ez a **Támadókártya** megakadályozza, hogy ellenfeleid **Kilométerkártyát** játsszanak ki, amíg le nem tesznek egy „Pótkerék” **Védekezőkártyát**.
- **BALESET:** Ez a **Támadókártya** megakadályozza, hogy ellenfeleid **Kilométerkártyát** játsszanak ki, amíg le nem tesznek egy „Autójavítás” **Védekezőkártyát**.
- **RED LIGHT:** This **Attack card** prevents your opponents from playing a **Kilometre card** until they play a **“Green Light” Defence card**.
- **SPEED LIMIT:** This **Attack card** prevents your opponents from playing **Kilometre cards** higher than 50 km. This card is cancelled out by the **“No speed limit” Defence card**.
- **OUT OF PETROL:** This **Attack card** prevents your opponents from playing a **Kilometre card** until they play a **“Petrol” Defence card**.
- **FLAT TYRE:** This **Attack card** prevents your opponents from playing a **Kilometre card** until they play a **“Spare Tyre” Defence card**.
- **ACCIDENT:** This **Attack card** prevents your opponents from playing a **Kilometre card** until they play a **“Car Repair” Defence card**.

ATTACK CARDS TÁMADÓ KÁRTYÁK

DEFENCE CARDS VÉDEKEZŐ KÁRTYÁK



Védelemkártyák / Protection cards

A **Védelemkártyák** a játék végéig védelmet nyújtanak a hozzájuk tartozó támadásokkal szemben. A kijátszásuk (saját körödben) több előnnyel jár:

- A **Védelemkártya** kijátszásával megelőzheted, hogy ellenfeleid megtámadjanak az adott típusú támadással.
- Ha már van egy **Támadóbábu** az autód előtt, és játszod a hozzá tartozó **Védelemkártyát**, annak hatása azonnal érvénybe lép: a támadás megszűnik, és a bábu azonnal eltávolítható.
- Amint kijátszol egy **Védelemkártyát**, azonnal húzhatsz egy újabb kártyát, és egy teljes új kört játszhatasz le rögtön utána.
- Miután kijátszottál egy **Védelemkártyát**, ne felejtsd el az autódra rögzíteni a hozzá tartozó **Védelemjelzőt**.

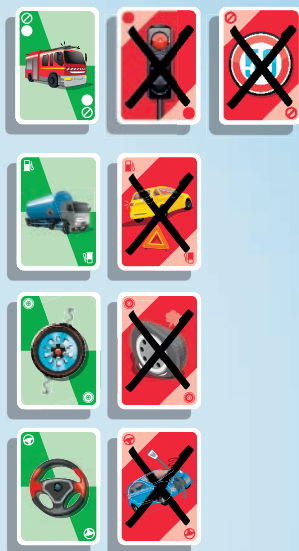
Protection cards make players immune to the corresponding attack until the end of the game. Playing these cards (in your turn) gives several advantages:

- Play a **Protection card** to prevent your opponents from attacking you with a specific attack for the duration of the game.
- If there is an **Attack pawn** placed in front of your car and you play the corresponding **Protection card**, the **Protection card** immediately negates the effect of the attack, enabling you to remove the **Attack pawn**.
- Upon playing the **Protection card**, the player may immediately draw another card and take another full turn.
- Once you have played a **Protection card**, don't forget to clip the corresponding **Protection piece** on your car.

- **ELSŐBBSÉGADÁS:** Miután kijátszod ezt a **Védelemkártyát**, az ellenfeleid nem támadhatnak meg sem **„Piros Lámpa”**, sem **„Sebességkorlátozás” Támadókártyával**.
- **ÜZEMANYAGSZÁLLÍTÓ:** E kártya kijátszása után nem támadhatnak meg **„Nincs benzin” Támadókártyával**.
- **DEFEKTBIZTOS GUMI:** Ez a kártya védelmet nyújt a **„Defekt” Támadókártyával** szemben.
- **GYAKORLOTT SOFŐR:** Ezzel a **Védelemkártyával** védetté válsz a **„Baleset” Támadókártya** ellen.

**PROTECTION
CARDS
VÉDELEM-
KÁRTYÁK**

**BANNED
ATTACK CARDS
KIVÉDHETŐ
TÁMADÓKÁRTYÁK**



- **RIGHT OF WAY:** Once you play this **Protection card**, your opponents cannot attack you with a **“Red Light” Attack card** or a **“Speed Limit” Attack card**.
- **PETROL TANKER:** Once you play this **Protection card**, your opponents cannot attack you with an **“Out of Petrol” Attack card**.
- **PUNCTURE-PROOF TYRE:** Once you play this **Protection card**, your opponents cannot attack you with a **“Flat Tyre” Attack card**.
- **DRIVING ACE:** Once you play this **Protection card**, your opponents cannot attack you with a **“Accident” Attack card**.

Mesterfogás! / Masterstroke

Ha valaki **Támadókártyát** játszik ki más ellen, és az adott játékos a kezében tartja a megfelelő **Védekezőkártyát**, akkor azonnal kijátszhatja azt, még akkor is, ha épp nem ő következik.

Ezt hangosan be kell jelentenie a következők szövege: **„MESTERFOGÁS”!**

A **„MESTERFOGÁS”** kiáltásával az alábbi előnyökhöz jutsz:

1. A kijátszott **Támadókártya** azonnal a dobópakliba kerül, és a **Támadóbábut** el kell távolítani az autó elől.
2. A játékos húzhat egy új kártyát a kártyatartóból, mivel az előzőt úgy játszotta ki, hogy előtte nem húzott új lapot (mivel nem az ő köre volt).
3. **A játékos azonnal újra játszhat!** Húzz még egy lapot a kártyatartóból, majd teljes értékű kört játszhat le, mintha ő következne. Ezután a játék a balra ülő játékosal folytatódik.

Fontos: Ha a támadó és a **„MESTERFOGÁS”**-t bemondó játékos között más játékosok is vannak, ők ezúttal kimaradnak a körből.

If an opponent plays an **Attack card** on a player and that player holds the corresponding **Protection card** in their hand, they immediately call out **“MASTERSTROKE”** and play the **Protection card**, even if it is not their turn to play.

Calling out **“MASTERSTROKE”** entitles the player to the following benefits:

1. Place the just-cancelled **Attack card** on the discard pile and remove the **Attack pawn** in front of your car.
2. Take a card from the card tray to replenish your hand, since you just played a card without first taking a card from the card tray.
3. **Play again immediately!** Take another card from the card tray and play as if it were your turn. After that, it is the player to your left who takes their turn. If there are other players between the attacker and the player who called out **“MASTERSTROKE”**, they lose their turn.



A játék megnyerése / Winning the game

Kétféleképpen lehet megnyerni a játékot:

1. A játékos akkor nyer, ha autójával **pontosan 1000 kilométert tesz meg**, és eléri a pálya végét. Fontos szabály, hogy az autó nem haladhat túl az 1000 kilométeren – a célvonalhoz pontosan kell megérkezni!

VAGY

2. **Ha elfogynak a kártyák a húzópakliból**, a játékosok megpróbálják kijátszani a kezükben maradt kártyákat. Amikor már senki sem tud több kártyát kijátszani, a verseny véget ér. A játékot az nyeri, akinek az autója a legtöbb kilométert tette meg a verseny során.



There are two ways to win the game:

1. When one player **makes it all the way to the end of the track** by completing a trip of **exactly 1000 kilometres**. A player's car cannot go over 1000 kilometres.

OR

2. In the event that **there are no more cards in the draw pile**, players must attempt to play out the remaining cards in their hands. Once all playable cards have been played, the race is over and the player whose car has travelled the largest number of kilometres is declared the winner!

Tudtad? / Did you know...

- A játék eredeti neve: „**Mille Bornes**”, melyet 1954-ben Edmond Dujardin alkotott meg Franciaországban. A játék rövid idő alatt nagy népszerűsége tett szert.
- „**Mille Bornes**” franciául annyit jelent „**1000 kilométer**” – ez körülbelül az a távolság, ez körülbelül a Párizs és Dél-Franciaország közti távolság, ahová a párizsiak hagyományosan nyaralni járnak.
- A „**borne**” szó a francia szlengben „mérőldkövet”, illetve út menti távolságjelző táblát jelent. Ezeket az út mentén rendszeresen kihelyezik, hogy jelöljék az út számát és a távolságokat.
- The original name of this game is “**Mille Bornes**”. It was created in France in 1954 by Edmond Dujardin and it quickly became very popular.
- In French, “**Mille Bornes**” means “**1000 kilometres**”. It is the distance between Paris and the south of France, where Parisians traditionally go on holiday.
- A “**borne**” (slang for “milestone” in French) is a signpost regularly placed on the side of a road to identify the road and to indicate the distances.



1110100830



Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 1954-2025 Dujardin
A Jumbo Group company.
jumboplay.com



Magyarországon forgalmazza/ Distributor:
Modell & Hobby Kft.
1097 Budapest, Könyves K. krt. 12-14.
Tel: 06-1/700-4230, info@modell.hu,
www.modellhobby.hu

Figyelmeztetés: Figyelmeztetés: A kis alkatrészek miatt 36 hónapnál fiatalabb gyermekek számára nem alkalmas. Fulladásveszély. A tartalom és a színek eltérhetnek a fényképeken láthatóaktól. Barcelonában tervezték. Kínában készült. Kérjük, őrizze meg ezt a tájékoztatót későbbi használatra.

Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference. The contents and colours may differ from those in the photographs. Designed in Barcelona. Made in China. Please keep this leaflet for future reference.