

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 (Bourgogne du sud), 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



NATIONALE 7

LAPALISSE

REGLES DU JEU

2 à 4 joueurs - 15 à 60' - à partir de 8 ans

CONTENU DU JEU :

Un plateau de jeu - 23 tuiles "route" - 1 pion "repère" - 4 voitures
4 tuiles "vérité" - 4 pions "gendarmerie" - 8 cubes - Une règle de jeu

BUT DU JEU : Sur la Nationale 7, au volant de votre voiture, vous allez traverser la ville de Lapalisse dans laquelle vous devrez réaliser 2 achats et trouver une vérité. Une fois ces actions réalisées vous devrez être le premier à quitter la cité des vérités pour gagner la partie.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE DU JEU

1. Chaque joueur prend une voiture et 2 cubes de même couleur.

2. Le dernier joueur à être passé à Lapalisse prend le pion "repère"

La couleur des flèches en sortie de ville fixe la direction à prendre pour quitter la ville en fin de partie.

3. PLACEMENT DES TUILES "ROUTE"

Laisser en dehors du plateau 4 tuiles "route": => 1 "camion" et les 3 "vérité".

Placer aux 2 entrées de la ville 1 tuile double vierge (sans voiture dessinée)

A tour de rôle, en partant du joueur qui a le repère, placer les autres tuiles une à une depuis les 2 tuiles mises aux entrées de la ville.

4. PLACEMENT DES VOITURES

A tour de rôle en partant du joueur qui a le repère, chacun place sa voiture sur la 1^{ère} case d'une des 2 entrées de ville ou sur la 2^{ème} case si la 1^{ère} est déjà occupée.



5. PLACEMENT DES CUBES

Chaque cube sera placé sur un des 18 lieux repérables par un numéro d'adresse. En partant du joueur qui a le repère et dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun place 1 cube d'un autre joueur jusqu'à ce que tous soient posés.

*Il est interdit de poser un cube sur un lieu attachant à un dessin de voiture.
*Il ne peut y avoir qu'un cube par lieu.

6. PIONS "GENDARMERIE"

Les 4 pions "gendarmerie" sont placés faces cachées à côté du plateau.

Pour gagner, vous devrez récupérer vos 2 cubes, une "vérité" et quitter Lapalisse par la sortie de ville de votre couleur (flèches).

TOUR DE JEU

1. Le joueur qui a le repère prend une des tuiles non utilisées et pousse avec celle-ci une ligne de tuiles depuis une des 2 entrées de la ville puis il déplace sa voiture.
2. A tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre les autres joueurs déplacent leur voiture.
Un joueur qui n'a pas le repère et dont la voiture n'a aucun déplacement autorisé possible compense son immobilisation en poussant une ligne de tuiles.
3. Le repère change de main.

1. POUSSER UNE LIGNE DE TUILES

Exemples:



2. DEPLACEMENTS

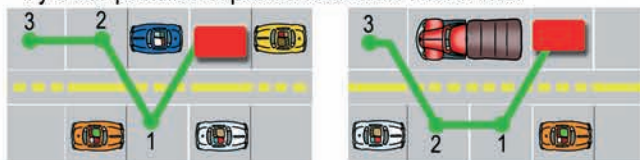
Chaque joueur peut décider de ne pas bouger sa voiture ou de réaliser un déplacement d'une à 3 cases. Il y a 3 types de déplacements : autorisés, interdits et à risque.

2.1 Déplacements autorisés

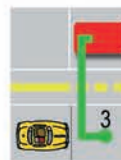
Déplacement droit



Un dépassement est autorisé si, à la hauteur de la voiture doublée, il y a des pointillés et pas de voiture sur l'autre voie.



Demi-tour au rond-point

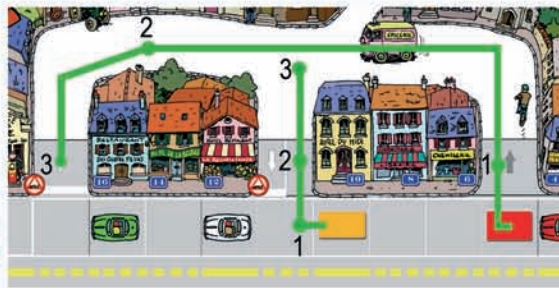


Le demi-tour est autorisé si, à la hauteur de la voiture, il y a des pointillés et pas de voiture sur l'autre voie.
Attention le demi-tour coûte les 3 points d'un déplacement!



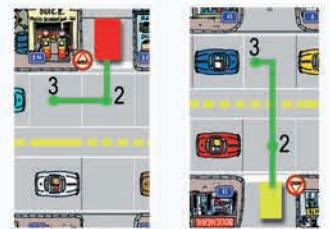
Les voitures peuvent passer par les rues de Lapalisse représentées en blanc sur ce dessin. La zone blanche correspond à 1 case. Plusieurs voitures peuvent être sur cette grande case. Les voitures entrent dans les rues de Lapalisse par les flèches grises en tournant sur leur droite. Même si la voiture n'a pas utilisé ses 3 points de déplacement, elle devra s'arrêter au stop.

*Il n'est pas possible de rentrer dans les rues de Lapalisse en tournant sur la gauche, c'est à dire en traversant la nationale 7.



SORTIES DE STOP

La sortie de stop coûte 2 points.



2.2 Déplacements interdits

En plus de la marche arrière et de la sortie de plateau, sont interdits tous les déplacements rendus impossibles par la présence d'un autre véhicule.



2.3 Déplacements à risque

Les déplacements à risque sont l'excès de vitesse, le franchissement d'une ligne continue et le non-respect du stop.

1. **Excès de vitesse** : réaliser un déplacement de 4 cases.

2. **Franchissement d'une ligne continue** : lors de dépassements ou d'un demi-tour



3. **Non-respect du stop**.

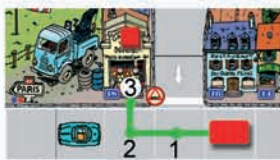


Si un joueur prend un de ces 3 risques, il doit retourner 1 jeton "gendarmérie" et le laisser visible. Sur les 4 pions il y a 1 gendarme et 3 personnages. Si un joueur retourne un personnage, il n'y a aucune conséquence. Si un joueur retourne le gendarme, sa voiture est posée sur la gendarmerie et il ne pourra pas la déplacer au prochain tour. Pour repartir, la voiture passera par la grande case des rues de Lapalisse et rejoindra un des 2 stops. Si un joueur cumule plusieurs risques dans un même déplacement, il retournera autant de pions "gendarmérie" que de risques encourus.

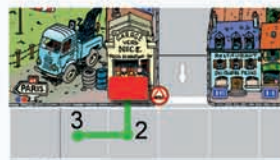
Lorsque le pion "gendarme" ou 3 pions "personnage" ont été retournés, les 4 pions sont retournés faces cachées et mélangés à nouveau.

RAMASSAGE D'UN CUBE

Il faut amener sa voiture jusqu'à un cube de sa couleur pour pouvoir le récupérer et le placer devant soi. Garer sa voiture coûte 1 point de déplacement et il faudra toujours attendre le tour suivant pour repartir. Lorsqu'une voiture repart après avoir pris 1 cube, la 1ère case coûte 2 pts.



Arrivée vers un cube



Départ suite à la prise d'un cube

RECUPERER UNE VERITE

Pour obtenir une vérité, il faut que votre voiture finisse son déplacement sur une tuile "vérité".



La vérité récupérée est placée devant le joueur. Un joueur ayant déjà sa vérité pourra la perdre

- si sa voiture passe de nouveau sur une tuile "vérité".
- si sa voiture reste sur la tuile vérité atteinte au tour précédent.

* Une voiture ne peut pas réaliser le dépassement d'une tuile "vérité".

CAS PARTICULIERS

- Si une voiture se gare pour récupérer un cube suite à un déplacement à risque et que le joueur retourne le gendarme, le cube n'est pas récupéré.
- Une voiture ne peut se garer que pour ramasser un cube de sa couleur.
- La voiture d'un joueur peut se retrouver "portée" en dehors du plateau suite à un mouvement des tuiles "route". Dans ce cas, la voiture est placée en limite extérieure du plateau à l'entrée de ville attenante.
- Une voiture arrêtée à un stop ou extérieure au plateau (comme écrit ci-dessus) ou prête à repartir après le ramassage d'un cube, ne pourra pas rester volontairement à l'arrêt si un déplacement autorisé est possible.
- Une tuile "route" ne quitte le plateau que si elle est totalement en dehors de celui-ci (cas des tuiles "doubles" qui peuvent être "à cheval").

FIN DE PARTIE

Le joueur qui quitte le plateau en 1er en ayant ses 2 cubes et une vérité remporte la partie. Le joueur pourra seulement dans ce cas utiliser un déplacement pour sortir de la ville. Toutefois, il doit quitter Lapalisse par la direction indiquée par la flèche de sa couleur.

Les voitures rouges et blanches devront quitter Lapalisse dans la direction de Paris pour gagner.



Les voitures jaunes et orange devront quitter Lapalisse dans la direction de Nice pour gagner.

