

Étape terminée ? Rendez-vous sur l'application !

L'étape se termine immédiatement lorsqu'un joueur n'a plus de carte. Les cartes restantes dans les mains des joueurs vont constituer les écarts au classement.

Allez dans l'application et sélectionnez l'étape choisie par le coureur. Indiquez qui est le vainqueur de l'étape (il aura un bonus de 40 secondes). Ensuite pour chaque coureur renseignez le nombre et la valeur des cartes lui restant dans les mains.

- > Les petites de 1 à 6 font perdre 10 secondes par cartes
- > Les grosses de 7 à 12 font perdre 30 secondes par cartes.



L'application vous fait le calcul en temps réel du classement !

Les Jokers

Pour pimenter la course, il existe 3 jokers. Ils ne peuvent être joués qu'une seule fois dans la partie et sont ensuite défaussés.

Crevaisons : À jouer à n'importe quel moment même en dehors de son tour de jeu. Il crève un pneu du concurrent et lui fait passer son tour. Il peut être joué pour soi-même

Vitamines : À jouer à son tour de jeu, il permet de donner un petit coup de pouce en donnant une carte de son jeu qui n'arrange pas à un concurrent et en retour d'en piocher une, au hasard, dans son jeu. Vous ne pouvez pas remettre une vitamine au joueur qui vous l'a donnée au cours de cette étape.

Changement de braquet : À son tour de jeu cette carte vous permet une attaque et vous autorise à jouer autant de cartes que vous souhaitez (en respectant l'ordre des cartes).

Fin de la course

Suivant la formule choisie au départ (nombre d'étapes à jouer), la course se termine quand la dernière étape du dernier joueur a été jouée.

L'application vous donnera le vainqueur et toutes les statistiques : meilleur sprinter, meilleur en montagne.

Pour les pros du vélo

Une étape supplémentaire est disponible :

La voiture balai !

Nous déconseillons de mettre cette étape tant que vous ne maîtrisez pas le jeu. **En effet, dans cette étape, un seul objectif, terminer dernier !**

Le 1^{er} à perdre la course et donc le dernier joueur à avoir des cartes en mains gagne ! Petit bonus d'1 minute pour le dernier et 30 secondes pour l'avant dernier.

TAPE L'ÉTAPE!



7+

2-6
Joueurs

45
min

Vous en rêviez ?
« Tape l'Étape ! »
l'a fait !

Réalisez votre rêve de coureur et celui de joueur de cartes. Votre seul but ? Vous en débarrassez. Prenez de l'avance sur vos amis et gagnez la course !

Contenu de la boîte



48 cartes numérotées de 1 à 12 de 4 couleurs différentes :

Les « petites » : de 1 à 6 qui valent 10 secondes

Les « grosses » : de 7 à 12 qui valent 30 secondes



30 cartes ÉTAPES :

6 plaines ;
6 descentes ;
6 montagnes ;
6 contre la montre ;
6 voitures balai



24 cartes JOKER :

12 vitamines ;
6 crevaisons ;
6 changements de braquet



La règle du jeu



Une application pour suivre le classement



2 cartes récapitulatives

Principe du jeu

La course va se dérouler en une succession d'étapes avec chacune leur spécificité.

Au départ de chaque étape, tous les joueurs ont 8 cartes dans les mains et chaque joueur va jouer chacun son tour.

Pour remporter l'étape, il va falloir être le 1^{er} coureur à avoir posé toutes ses cartes avant les autres, plus vos concurrents garderont de cartes en mains, plus vous prendrez de l'avance au classement...

Rien n'est joué d'avance, tout peut basculer d'une étape à l'autre.

Plus qu'un jeu de rapidité, c'est bien votre stratégie qui vous fera gagner la partie.

Préparation - Échauffement

Prenez le nombre de cartes numérotées correspondant au nombre de joueurs :

3 joueurs : Cartes de 3 à 10 de 3 couleurs différentes ;

4 joueurs : Cartes de 3 à 10 de 4 couleurs différentes ;

5 joueurs : Cartes de 2 à 11 de 4 couleurs différentes ;

6 joueurs : Cartes de 1 à 12 de 4 couleurs différentes.

Pour une partie classique d'environ 1h à 4 joueurs, chaque joueurs prend devant lui 4 étapes (plaine, montagne, descente et contre la montre).

Les 4 joueurs feront tous leurs 4 étapes (soit 16 étapes). Une étape dure environ 4 minutes. La variation du choix d'étape permet de varier le temps de jeu. Vous pouvez ne prendre que 2 ou 3 étapes par joueurs pour réduire le temps de jeu.

D'autres formules possibles : tirer au sort 2, 3, 4, 5... étapes et ne faire que celle-là, avoir devant soit les 4 étapes mais n'en choisir qu'une par joueur.

Vous pouvez jouer 5 minutes ou 1 semaine... tout est possible !



Ouvrez l'application et rentrez le nom des joueurs ainsi que les étapes choisies

Déroulement du jeu

Les cartes numérotées sont distribuées face cachées par celui ayant fait le plus de chutes à vélo depuis le début de l'année. Les joueurs vont jouer chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre en déposant une seule carte à la fois d'une valeur supérieure ou inférieure à la carte de départ ou en ouvrant sur une autre couleur depuis la valeur de départ.

Choix de l'étape :

Le coureur qui a distribué choisit une des étapes disponibles devant lui suivant les cartes qu'il a en main. La carte étape sera ensuite défaussée :

Plaines : Départ au 6, une seule carte à la fois, possibilité de sprinter à la fin de l'étape en posant ses 2 dernières cartes.

Descente : Départ à la valeur la plus haute (3/4 joueurs : 10 ; 5/6 joueurs : 12)

Montagne : Départ à la valeur la plus basse (3/4 joueurs : 3 ; 5 joueurs : 2 ; 6 joueurs : 1)

Contre la montre : Choix de la valeur de départ, possibilité (et non obligation) de poser autant de cartes que l'on souhaite en respectant l'ordre des cartes.

Voiture balai : Départ au 6. Le principe change dans cette étape et il va falloir terminer la course en dernier et garder des cartes le plus longtemps possible.



Attention ! Si un joueur peut poser une carte, il est obligé de jouer !

Jouer les cartes :



Le coureur qui a choisi l'étape démarre en posant la carte correspondant à la valeur de départ de celle-ci de la couleur de son choix. (Exemple à 4 joueurs pour une plaine)

Le joueur suivant va pouvoir poser une carte d'une valeur supérieure de 1 ou inférieure de 1 en suivant l'ordre des chiffres :



Ou ouvrir à la valeur de départ sur une autre couleur :

Si un joueur ne peut pas jouer, il passe son tour. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un coureur pose sa dernière carte (ou ses dernières pour la plaine et le contre la montre) et termine instantanément l'étape. **À vous de trouver les bonnes stratégies pour coincer les autres coureurs !**

