

Fin de l'étape :

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un coureur pose sa dernière carte et termine instantanément l'étape. À vous de trouver les bonnes stratégies pour coincer les autres coureurs !

Les cartes restantes dans les mains des autres joueurs vont constituer les écarts au classement. Allez dans l'application et sélectionnez l'étape choisie. Renseignez le nombre de cartes restant en main pour chaque joueur. Le décompte du temps diffère en fonction du type d'étape.

Pour les étapes plaine, montagne, descente et contre-la-montre, **le vainqueur gagne un bonus de 40 secondes**. Les autres concurrents perdent **10 secondes par petites cartes (valeur de 1 à 6)**, et **30 secondes par grosses cartes (valeur de 7 à 12)**.

Pour les étapes voiture-balai, le 1^{er} à perdre la course, et donc le dernier joueur à avoir des cartes en mains gagne. Il gagne un bonus de 1 minute, et l'avant-dernier un bonus de 30 secondes.



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

Étape suivante :

Le joueur situé à gauche de celui qui a débuté l'étape distribue et choisit à son tour une étape. La course continue selon le même principe.

Sprint : Après avoir joué une étape par coureur, terminez par une étape de montagne imposée ; pour cette étape finale le dernier joueur au classement débute.

Endurance : La partie continue jusqu'à ce que chaque joueur ait joué toutes ses étapes.

Fin de la course

Une fois toutes les étapes jouées, l'application vous donne le vainqueur et les classements (général, meilleur sprinteur, meilleur grimpeur).

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 retournés.

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

Vitamine : À son tour de jeu, il permet d'échanger une carte de son jeu avec une carte tirée au hasard dans la main d'un concurrent. Celui-ci ne peut pas riposter par une vitamine au même joueur au cours de la même étape. Après avoir utilisé une vitamine, le joueur peut jouer immédiatement.

Changement de braquet : À son tour de jeu, il permet une attaque en autorisant à jouer autant de cartes que souhaité (en respectant l'ordre des cartes).

Variante : À la mi-course, c'est l'heure du ravitaillement, chaque joueur peut récupérer un joker au choix.

Création : Editions Troisième Degré SARL - 48 rue de Collonges 71260 CRUZILLE FRANCE
Illustration : Studio Chaperoné
Imprimeur : Essentiels - 44170 ABBARETZ - Fabriqué en France

TAPE L'ÉTAPE!



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

Tape l'Étape est une course de vélo par étapes. En vous débarrassant de vos cartes plus vite que vos adversaires, prenez de l'avance 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 :
Plaine, Descente, Montagne, Contre la montre, Voiture balai



24 cartes JOKER :
Vitamine, Crevaision, Changement de braquet



Une application pour suivre le classement



6 cartes récapitulatives



Principe du jeu

La course se déroule en une succession d'étapes, avec chacune ses spécificités. Les coureurs se débarrassent de leurs cartes les uns après les autres.

Pour remporter l'étape il faut être le 1^{er} coureur à avoir posé toutes ses cartes ; plus vos concurrents gardent de cartes en mains, plus vous prenez d'avance au classement. Utilisez les jokers pour pimenter la course et rattraper votre retard ou conforter votre avance !

Pour une partie rapide, jouez en mode **sprint**, et pour une course plus longue et plus de rebondissements, jouez en mode **endurance**.

D'autres variantes sont possibles : tirer au sort 2, 3, 4, 5... étapes, prendre les 5 étapes mais n'en jouer qu'une sélection par joueur. Une course de cinq minutes ou d'une semaine, tout est possible !

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.

Les cartes numérotées sont distribuées face cachée par celui ayant fait le plus de chutes de vélo depuis le début de l'année. Les cartes joker et étapes sont posées face visible devant les joueurs ; chacune ne peut être jouée qu'une seule fois dans toute la partie et est alors retournée. Les cartes numérotées distribuées constituent la main de chaque joueur pour la première étape.

Sprint : chaque joueur prend une carte de chaque joker.

Endurance : chaque joueur prend une carte de chaque joker, une « vitamine » supplémentaire, et une sélection identique de cartes étapes en fonction de la durée de jeu souhaitée. Une étape dure en moyenne 4 minutes. Par exemple, pour une partie à 4 joueurs et 4 étapes chacun, la course comportera $4 \times 4 = 16$ étapes, soit environ 56 minutes.



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

Déroulement du jeu

Choix de l'étape :

Il existe 5 profils d'étapes, avec chacune ses spécificités :

Plaine : Départ au 6 ; on ne joue qu'une seule carte à la fois ; possibilité de sprinter à la fin de l'étape en posant ses deux dernières cartes.

Descente : Départ à la valeur la plus haute (3/4 joueurs : 10 ; 5 joueurs : 11 ; 6 joueurs : 12) ; une seule carte à la fois.

Montagne : Départ à la valeur la plus basse (3/4 joueurs : 3 ; 5 joueurs : 2 ; 6 joueurs : 1) ; une seule carte à la fois.

Contre la montre : Choix de la valeur de départ par le coureur ayant distribué ; possibilité (mais non obligation) de poser autant de cartes que l'on souhaite.

Voiture balai : Le principe est celui d'une plaine inversée : il va falloir terminer la course en dernier et garder des cartes le plus longtemps possible !

Sprint : Le coureur qui a distribué choisit une étape parmi ces 5 profils d'étapes.

Endurance : Le coureur qui a distribué choisit une des étapes parmi ses cartes étapes. La carte étape est ensuite retournée.

Déroulement de l'étape :



Le coureur qui a distribué débute l'étape en posant une carte de la valeur de départ de l'étape choisie.

Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, en déposant une seule carte à la fois (sauf spécificité de l'étape ou joker « changement de braquet ») d'une valeur directement supérieure ou inférieure à la carte de départ :



Si un joueur ne peut pas jouer, il passe son tour.



Tout au long de l'étape, des colonnes de cartes d'une même couleur (3 à 3 joueurs, 4 à 4 joueurs et plus) se forment ainsi petit à petit.



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