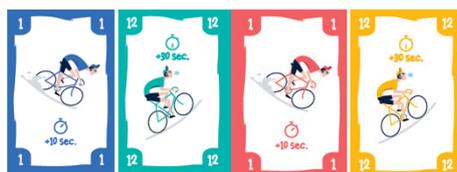


Règles Tape l'étape

Matériel :

- 48 cartes numérotées de 1 à 12 de 4 couleurs différentes.



- 30 cartes étapes avec 5 profils d'étapes : plaine, montagne, voiture balai, descente, contre la montre.



- 24 cartes Joker avec 3 types de joker : vitamine, changement de braquet, crevaillon.



- 1 QR Code pour accéder à l'application pour calculer le classement.



- 6 cartes récapitulatives.

	Départ	Ordre des cartes	Nombre de carte(s) à poser	Temps
Plaine	6	Croissant/ Décroissant	1 (sprint possible pour les 2 dernières cartes)	Gagnant : +40sec
Descente	Plus haute	Décroissant	1	Les autres : Grosse carte : +30sec
Montagne	Plus petite	Croissant	1	Petite carte : +40sec
Contre-la-montre	Au choix	Croissant/ Décroissant	Multiple	
Voiture balai	6	Croissant/ Décroissant	1	Dernier : +40sec Avant-dernier : -30sec

But du jeu :

L'objectif de Tape l'étape est de gagner la course ! Elle se déroule en une succession d'étapes. Pour remporter une étape, il faut être **le 1er coureur à avoir posé toutes ses cartes** ; plus vos concurrents gardent de cartes en mains, plus vous créez des écarts !

Préparation de la course :

Les cartes numérotées, les étapes et les jokers sont séparés.

On utilise un nombre de cartes numérotées suivant le nombre de coureurs :

- A 3 joueurs : Les cartes de 3 à 10 de 3 couleurs différentes (Jaune, Vert, Bleu).
- A 4 joueurs : Les cartes de 3 à 10 des 4 couleurs.
- A 5 joueurs : Les cartes de 2 à 11 des 4 couleurs.
- A 6 joueurs : Les cartes de 1 à 12 des 4 couleurs.

Les cartes numérotées restantes sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées.

Les cartes numérotées sont ensuite mélangées et distribuées face cachée à tous les joueurs. Elles constituent la main des joueurs. Chaque joueur a donc 8 cartes en main.

Chaque joueur reçoit également 3 cartes joker : 1 carte vitamine, 1 carte changement de braquet et 1 carte crevaision et 5 cartes étapes (1 de chaque profil).

Les cartes Joker et étapes sont placées face visible devant chaque joueur.

Joueur 3



Joueur 2



Joueur 1

Exemple de disposition à 4 joueurs

Joueur 4



C'est le moment de faire votre premier coup de pédale dans la course !

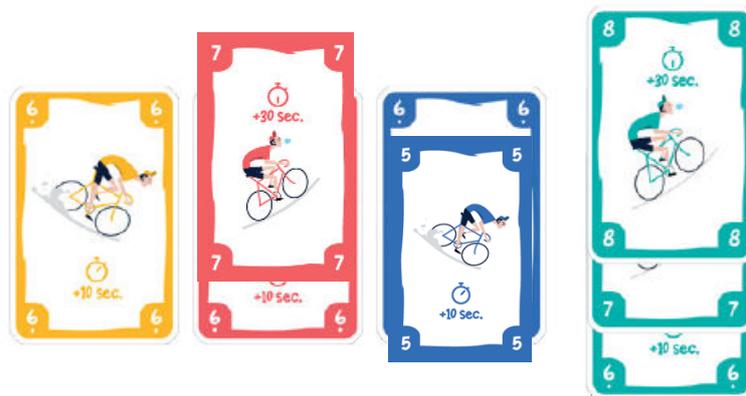
Déroulement :

Pour une partie classique (mode « sprint » dans l'application), la course se déroule en 5 étapes. Chaque joueur choisira une étape suivie d'une étape finale de montagne où le dernier du classement général commencera à jouer.

Le joueur ayant distribué :

- Choisi le profil d'étape qu'il impose aux autres joueurs parmi les 5 devant lui et la retourne.
- Pose ensuite sa 1^{ère} carte numérotée de sa main au centre de la table.

Les autres joueurs vont alors jouer à tour de rôle en posant une seule carte à la fois en complétant les colonnes de cartes de couleurs déjà posées.



Si un joueur peut jouer, il est dans l'obligation de le faire.

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

Un joueur peut également jouer un joker. Un joker n'est pas considéré comme un tour de jeu, il peut donc jouer un joker puis une carte numérotée et même plusieurs jokers d'affilée !

L'étape s'arrête lorsque le 1^{er} joueur a posé sa dernière carte. Les cartes restantes dans la main des autres joueurs constituent les écarts de temps.

Les cartes numérotées sont alors mélangées et redistribuées à l'ensemble des joueurs. Les cartes joker utilisées ne pourront plus être rejouées.

Le joueur, situé à gauche du joueur qui vient de choisir son profil d'étape au tour précédent, démarre ce tour-ci. Il choisit son profil d'étape et pose la 1^{ère} carte.

La course se termine une fois toutes les étapes terminées (celle choisie par chaque joueur et l'étape finale de montagne).

À vous de trouver les bonnes stratégies pour coincer les autres coureurs !

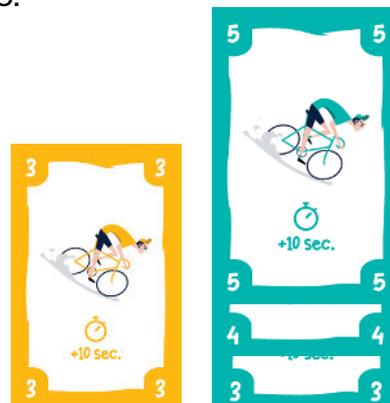
Choix de l'étape :

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



Montagne : Le joueur qui a choisi cette étape doit commencer une colonne de couleur par la valeur la plus basse. (à 3-4 joueurs : le 3 ; 5 joueurs : le 2 ; 6 joueurs : le 1).

Les joueurs pourront ensuite jouer une carte directement supérieure aux cartes déjà posées sur l'une des colonnes de couleur ou démarrer une nouvelle colonne.



Descente : Le joueur qui a choisi cette étape doit commencer une colonne de couleur par la valeur la plus haute. (à 3-4 joueurs : le 10 ; 5 joueurs : le 11 ; 6 joueurs : le 12).

Les joueurs pourront ensuite jouer une carte directement inférieure aux cartes déjà posées sur l'une des colonnes de couleur ou démarrer une nouvelle colonne.

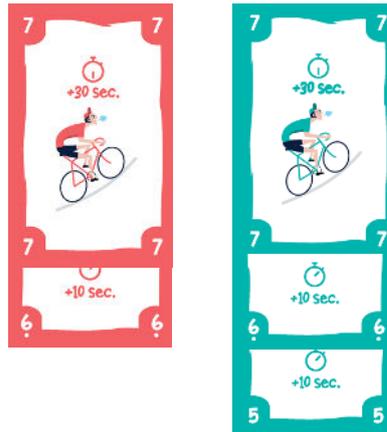




Plaine : Le joueur qui a choisi cette étape doit commencer une colonne de couleur par un 6.

Les joueurs pourront ensuite jouer une carte directement supérieure ou inférieure aux cartes déjà posées ou démarrer une nouvelle colonne par un 6.

Il est possible de poser les deux dernières cartes de sa main uniquement en un seul tour (sur une ou plusieurs couleurs).



Contre la montre : Le joueur qui a choisi cette étape définit la valeur de départ des colonnes.

Tous les joueurs ont la possibilité (mais pas d'obligation) de poser autant de cartes qu'ils souhaitent à chaque tour.

La pose est identique aux étapes de plaine, montagne et descente selon la valeur de départ choisie.



Voiture balai : Cette étape est insolite. Pour gagner, il faut être le **dernier** à poser sa dernière carte et non le premier ! Le joueur qui a choisi cette étape doit commencer une colonne de couleur par un 6. Les joueurs pourront ensuite jouer une carte directement supérieure ou inférieure aux cartes déjà posées ou démarrer une nouvelle colonne (par un 6). L'étape s'arrête une fois que tous les joueurs n'ont plus de cartes en main. Si un joueur peut jouer, il doit poser une carte.

Note : Il arrive parfois de faire un mauvais départ : si un joueur choisit un profil d'étape et ne peut pas jouer la carte de départ, il devra passer son tour (ce qui peut être intéressant lors d'une étape de voiture balai).

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.



Crevaison : À jouer à n'importe quel moment même en dehors de son tour de jeu. Il crève le pneu du coureur désigné 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 sa main 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 : Lors de son tour, le joueur peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite en suivant l'ordre de pose.

Le classement :

Les cartes numérotées de 1 à 6 infligent 10 secondes de retard par carte restante. Les cartes numérotées de 7 à 12 infligent 30 secondes de retard par carte restante. Le gagnant de l'étape remporte également une bonification de 40 secondes sur les autres joueurs.

Exception : Dans le cadre d'une étape voiture-balai, le dernier à avoir posé ses cartes remporte une bonification de 1 minute, l'avant-dernier 30 secondes. Les autres joueurs ne remportent rien.

Afin de comptabiliser plus facilement les temps, nous vous conseillons d'utiliser notre application dédiée en scannant le QR Code ou en se rendant sur <https://tapeletape.com/calculateur/>.



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

Variante mode Endurance :

Si vous souhaitez faire une partie plus longue, vous pouvez décider de réaliser une course « d'endurance ».

Lors de la préparation de la course, chaque joueur prend un joker vitamine supplémentaire et le nombre d'étapes souhaitée (2,3,4, 5 par joueur). Un ravitaillement aura lieu à la mi-course : tous les joueurs pourront reprendre leurs jokers déjà joués.

Une étape dure en moyenne 3 minutes. Pour une partie à 4 joueurs et 4 étapes chacun, la course comportera $4 \times 4 = 16$ étapes, soit environ 50 minutes.

Lors du choix de l'étape, si le 1^{er} joueur choisit au 1^{er} tour une étape de plaine, il ne pourra plus la choisir à ses prochains tours. Toutefois, le joueur situé à sa gauche pourra lui aussi choisir « son » étape de plaine.

Une course de cinq minutes ou d'une semaine, tout est possible !