

## Variant: Endurance Mode

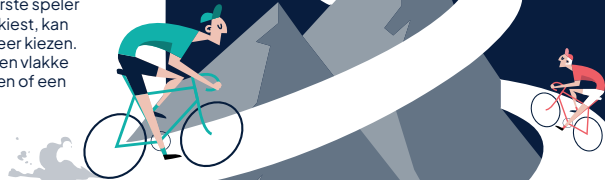
Als je een langere partij wilt spelen, kun je besluiten om een «endurance»-race te organiseren. Tijdens de voorbereiding van de race neemt elke speler een extra vitaminejoker en het gewenste aantal etappes (2, 3, 4, of 5 per speler).

Er zal een eetstop zijn halverwege de race: alle spelers kunnen hun reeds gespeelde jokers terugnemen.

Een etappe duurt gemiddeld 3 minuten. Voor een spel met 4 spelers en 4 etappes per speler, bestaat de race uit  $4 \times 4 = 16$  etappes, wat ongeveer 50 minuten duurt.

Bij het kiezen van de etappe, als de eerste speler in de eerste ronde een vlakke etappe kiest, kan hij deze in zijn volgende rondes niet meer kiezen. Andere spelers kunnen echter hun eigen vlakke etappe kiezen. Een race van vijf minuten of een week, alles is mogelijk!

# TAPE L'ÉTAPE!



Uitgegeven door: Editions Troisième Degré SARL - 48 rue de Collonges 71260 CRUZILLE FRANCE  
Geïllustreerd door: Studio Chaparché

# TAPE L'ÉTAPE!

7+ 20' sprint 3-6 spelers



## Doel van het spel

Het doel van Tape l'étape is om de race te winnen! Deze vindt plaats in een opeenvolging van etappes. Om een etappe te winnen, moet je de eerste renner zijn die al zijn kaarten heeft gespeeld; hoe meer kaarten je tegenstanders in hun handen houden, hoe groter het tijdsverschil dat je creëert!

## Inhoud van de doos



48 genummerde kaarten van 1 tot 12 in 4 verschillende kleuren.



24 Jokerkaarten met 3 soorten jokers: Vitamine, Lek, Versnelling.



30 etappe kaarten: Vlak, Afdalingen, Bergen, Tijdrif, Sweeper auto.



6 samenvattende kaarten.

## Vorbereiding – Warming-up:

De genummerde kaarten, de etappes en de jokers worden gescheiden. Er wordt een aantal genummerde kaarten gebruikt afhankelijk van het aantal renners:

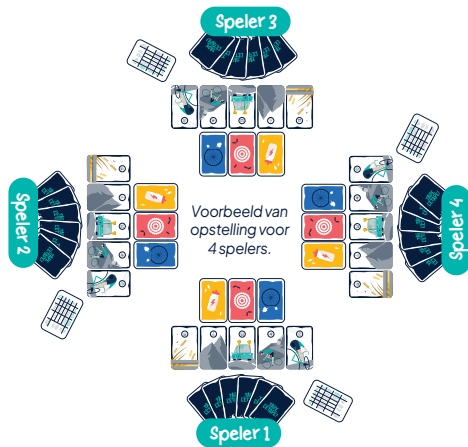
- > Bij 3 spelers: De kaarten van 3 tot 10 van 3 verschillende kleuren (Geel, Groen, Blauw).
- > Bij 4 spelers: De kaarten van 3 tot 10 van de 4 kleuren.
- > Bij 5 spelers: De kaarten van 2 tot 11 van de 4 kleuren.
- > Bij 6 spelers: De kaarten van 1 tot 12 van de 4 kleuren.

De overige genummerde kaarten worden terug in de doos gedaan en worden niet gebruikt. De genummerde kaarten worden geschud en omgekeerd aan alle spelers uitgedeeld. Deze kaarten vormen de hand van de spelers. Elke speler heeft dus 8 kaarten in de hand.

Elke speler ontvangt ook 3 jokerkaarten: 1 vitaminekaart, 1 versnellingkaart en 1 lekkaart, plus 5 etappekaarten (1 van elk profiel). De Joker- en Etappekaarten worden zichtbaar voor elke speler neergelegd. Tot slot ontvangt elke speler een samenvattingskaart.

Nu is het tijd om je eerste pedaalslag in de race te maken!

Voor een klassieke partij (de «sprint»-modus in de app) verloopt de race in 4 etappes, waarbij elke speler een etappe kiest.



## Ranking

De genummerde kaarten van 1 tot 6 voegen 10 seconden straf toe voor elke resterende kaart.

De genummerde kaarten van 7 tot 12 voegen 30 seconden straf toe voor elke resterende kaart.

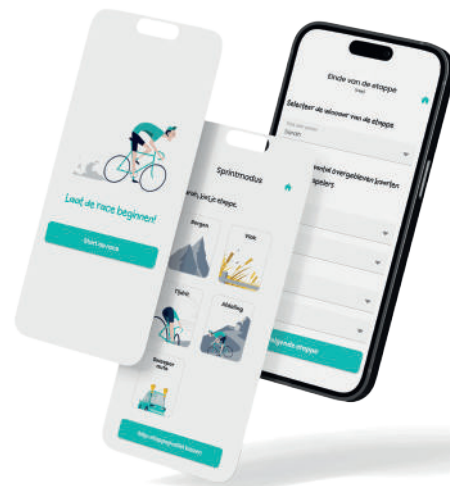
De winnaar van de etappe krijgt ook een bonus van 40 seconden op de andere spelers.

Uitzondering: Tijdens een sweeper wagon etappe ontvangt de laatste speler die zijn kaarten legt een bonus van 1 minuut, terwijl de voorlaatste 30 seconden ontvangt. De andere spelers ontvangen niets. Om de tijden bij te houden, raden we aan onze speciale app te gebruiken door de QR-code te scannen of naar:

[https://tapeletape.com/calculateur/te\\_gaan](https://tapeletape.com/calculateur/te_gaan)



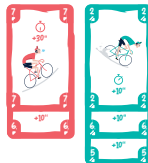
De app berekent het klassement in real-time voor je.





### Vlak

De speler die deze etappe heeft gekozen, moet een kleurkolom starten met een 6.



Spelers moeten vervolgens een kaart spelen die direct hoger of lager is dan de kaarten die al zijn gespeeld, of een nieuwe kolom starten met een 6. Het is ook mogelijk om te sprinten in een vlakke etappe, wat betekent dat een speler zijn laatste twee kaarten in één beurt kan leggen (op een of meerdere kleuren).



### Tijdrif

De speler die deze etappe heeft gekozen, bepaalt de startwaarde voor de kolommen.

Alle spelers hebben de mogelijkheid (maar niet de verplichting) om zoveel kaarten als ze willen te spelen tijdens hun beurt.

Spelers moeten een kaart spelen die direct hoger (indien mogelijk) of lager (indien mogelijk) is dan de kaarten die al zijn geplaatst of een nieuwe kolom starten met de gekozen startwaarde.



### Sweeper auto

Deze etappe is ongebruikbaar. Om te winnen, moet je de laatste zijn die zijn laatste kaart speelt, niet de eerste! De etappe wordt gespeeld als een vlakke etappe.

De speler die deze etappe heeft gekozen, moet een kleurkolom starten met een 6.

Spelers kunnen vervolgens een kaart spelen die direct hoger of lager is dan de kaarten die al zijn geplaatst of een nieuwe kolom starten (met een 6).

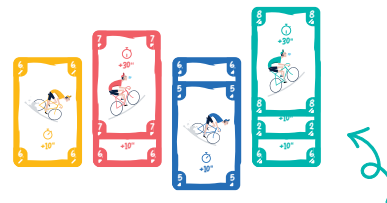
De etappe eindigt zodra alle spelers geen kaarten meer in de hand hebben. Als een speler kan spelen, moet hij dat ook doen.

## De voortgang van de race

De speler die heeft gedeeld:

- > Kiest het etappeprofiel dat hij aan de andere spelers oplegt van de 5 voor hem en draait deze om.
- > Speelt dan zijn eerste genummerde kaart uit zijn hand in het midden op tafel.

De andere spelers spelen dan om de beurt door één kaart tegelijk te spelen om de al gelegde kleurkolommen aan te vullen.



Als een speler kan spelen, is hij verplicht om dat te doen. Als een speler niet kan spelen, moet hij zijn beurt overslaan.

De etappe eindigt wanneer de eerste speler zijn laatste kaart heeft gespeeld.

De resterende kaarten in de handen van de andere spelers vormen de tijdsverschillen.

De genummerde kaarten worden dan geschud en opnieuw verdeeld aan alle spelers. Gebruikte jokerkaarten kunnen niet opnieuw worden gespeeld.

De speler links van de speler die in de vorige ronde zijn etappeprofiel heeft gekozen, begint deze beurt. Hij kiest zijn etappeprofiel, draait het om en speelt zijn eerste kaart.

De race eindigt zodra alle etappes zijn voltooid (die gekozen door elke speler). Een speler kan ook een joker spelen.

Een joker telt niet als een beurt, dus hij kan een joker spelen gevolgd door een genummerde kaart en zelfs meerdere jokers achtereenvolgens!

**Het is aan jou om de juiste strategieën te vinden om de andere rijders af te troeven!**

## De jokers

Om de race interessanter te maken, zijn er 3 jokers. Ze kunnen maar één keer in het spel worden gespeeld en worden daarna apart gelegd.



**Lek**

Te spelen op elk moment, zelfs buiten je beurt. Het maakt de band van de aangewezen renner lek en zorgt ervoor dat hij zijn beurt mist. Hij kan ook tegen jezelf worden gespeeld.



**Vitamine**

Tijdens je beurt kun je een kaart uit je hand ruilen met een willekeurige kaart uit de hand van een tegenstander. Laatstgenoemde kan tijdens dezelfde etappe niet met een vitamine tegen dezelfde speler terugslaan. Na het gebruik van een vitamine kan de speler onmiddellijk spelen.



**Versnelling**

Tijdens zijn beurt kan de speler zoveel kaarten spelen als hij wil, terwijl hij de volgorde van plaatsing volgt.

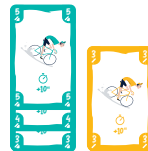
## Etappekeuze

Er zijn 5 verschillende etappeprofielen, elk met zijn eigen unieke kenmerken.



**Bergen**

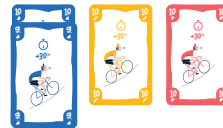
De speler die deze etappe heeft gekozen, moet een kleurkolom starten met de laagste waarde (voor 3–4 spelers: 3; voor 5 spelers: 2; voor 6 spelers: 1).



**Afdalingen**

De speler die deze etappe heeft gekozen, moet een kleurkolom starten met een 6.

Spelers moeten vervolgens een kaart spelen die direct hoger of



**Je maakt soms een slechte start!**

Als een speler een etappeprofiel kiest en niet in staat is om de startkaart te spelen, moet hij zijn beurt overslaan (wat voordelig kan zijn tijdens een sweeper wagon etappe).

Spelers moeten vervolgens een kaart spelen die direct hoger is dan de kaarten die al zijn geplaatst in een van de kleurkolommen of een nieuwe kolom starten met de laagste waarde.

lager is dan de kaarten die al zijn gespeeld, of een nieuwe kolom starten met een 6. Het is ook mogelijk om te sprinten in een vlakke etappe, wat betekent dat een speler zijn laatste twee kaarten in één beurt kan leggen (op een of meerdere kleuren).