

# TAPE L'ÉTAPE!

7+ 20' sprint 3-6 joueurs



## 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 **1<sup>er</sup> coureur à avoir posé toutes ses cartes** ; plus vos concurrents gardent de cartes en mains, plus vous créez des écarts !

## Matériel :



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



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



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



6 cartes récapitulatives.



Scannez pour découvrir les règles du jeu

English rules  
De regels in het nederlands

## 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 :

- > À 3 joueurs : Les cartes de 3 à 10 de 3 couleurs différentes (Jaune, Vert, Bleu).
- > À 4 joueurs : Les cartes de 3 à 10 des 4 couleurs.
- > À 5 joueurs : Les cartes de 2 à 11 des 4 couleurs.
- > À 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.

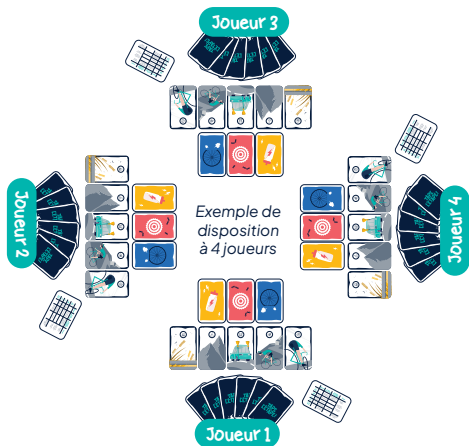
Les cartes numérotées sont ensuite mélangées et distribuées face cachée à tous les joueurs.

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 crevaison et 5 cartes étapes (1 de chaque profil).

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

Enfin, chaque joueur reçoit une carte récapitulative.



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

Pour une partie classique, chaque joueur choisit une fois le profil d'étape (soit 4 étapes à 4 joueurs).

## 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).

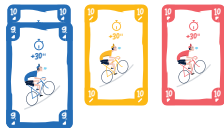


Les joueurs doivent ensuite jouer une carte directement supérieure aux cartes déjà posées sur l'une des colonnes de couleur ou démarrer une nouvelle colonne par la valeur la plus basse.



### 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 doivent ensuite jouer une carte directement inférieure aux cartes déjà posées sur l'une des colonnes de couleur ou démarrer une nouvelle colonne par la valeur la plus haute.

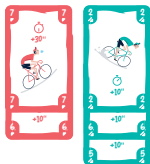
Il arrive parfois de faire un mauvais départ

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).



## Plaine

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



Les joueurs doivent ensuite jouer une carte directement supérieure ou inférieure aux cartes déjà posées ou démarrer une nouvelle colonne par un 6. Il est possible de sprinter sur une étape de plaine, c'est à dire 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. Les joueurs doivent jouer une carte directement supérieure (si possible) ou inférieure (si possible) aux cartes déjà posées ou démarrer une nouvelle colonne à 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 ! L'étape se déroule comme une étape de plaine. Le joueur qui a choisi cette étape doit commencer une colonne de couleur par un 6. Les joueurs

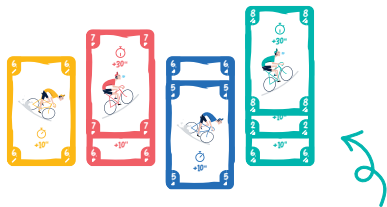
pourront ensuite jouer une carte directement supérieure ou inférieure aux cartes déjà posées ou démarrer une nouvelle colonne (par un 6). L'étape s'arrête une fois que tous les joueurs n'ont plus de cartes en main. Si un joueur peut jouer, il doit poser.

## Déroulement de la course

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<sup>ère</sup> 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<sup>er</sup> 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, la retourne face cachée et pose la 1<sup>ère</sup> carte.

La course se termine une fois toutes les étapes terminées (celles choisies par chaque joueur).

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

## Les jokers

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



**Crevaïson**

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 choisie 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.

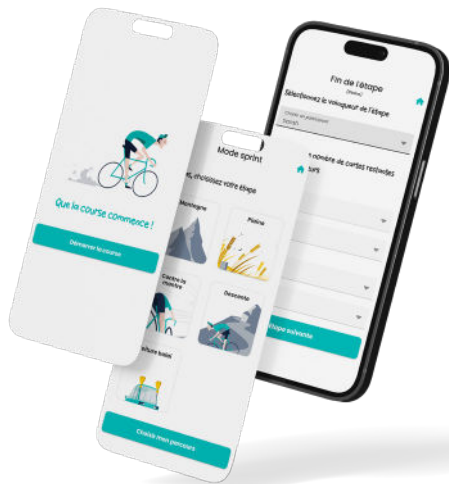
Exception : Dans le cadre d'une étape voiture-balai, le dernier à avoir posé ses cartes remporte une bonification de 1 minute, l'avant-dernier 30 secondes. Les autres joueurs ne remportent rien.

Afin de comptabiliser 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<sup>er</sup> joueur choisit au 1<sup>er</sup> tour une étape de plaine, il ne pourra plus la choisir à ses prochains tours. Toutefois, les autres joueurs pourront choisir « leur » étape de plaine.

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

# TAPE L'ÉTAPE!®

