

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PERF TENNIS

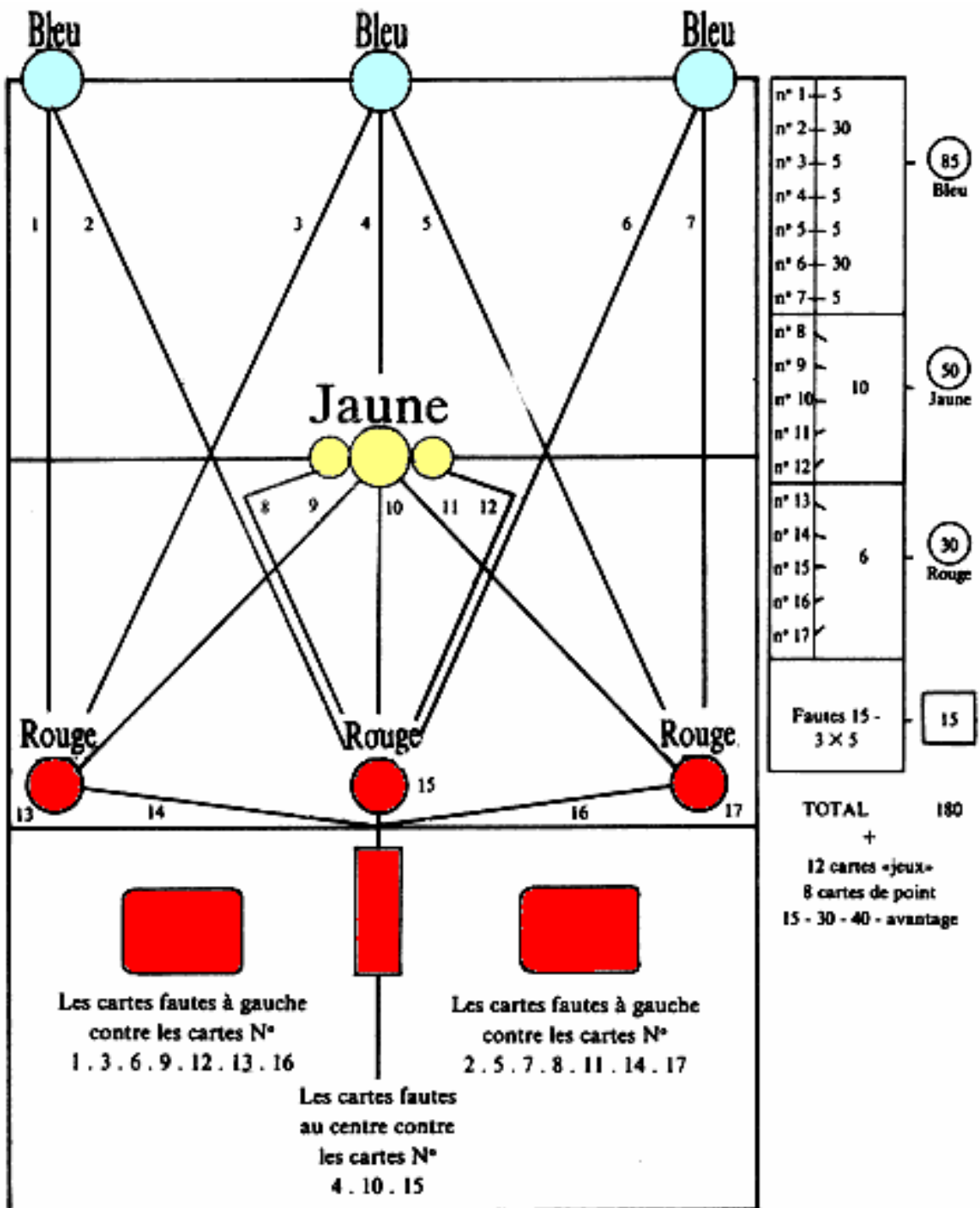
Jeu de 200 cartes

© Création Finov – Linaudière 85700 Pouzauges

1) BUT DU JEU :

La partie se déroule comme un match de tennis classique, avec tous ses coups. Le but étant d'obtenir un set gagnant soit 6 jeux ; avec une différence de 2 jeux (ex. : 6/4 ou 8/6). En cas d'égalité de jeu à 6/6 vous avez le recours au tie-break.

Perf-tennis se joue en simple, 2 joueurs, ou en double 2 x 2 joueurs.



Trajectoires de toutes les cartes du jeu

Composition du nombre de cartes par couleurs et par numéros.

Le terrain est matérialisé par le fond de la boîte

2) COMMENT COMPTER LES POINTS AU TENNIS

Au tennis il y a : les jeux, les sets, le tie-break, les avantages. Les matches se déroulent en deux sets gagnants.

LE JEU :

Au premier point du match il y a 15 ensuite 30- 40 et jeu ; ceci pour chaque joueur; donc il peut y avoir dans un jeu 15-0 15-15 30-15 ... à 40-40 il y a égalité, le joueur qui fait le point suivant obtient un «avantage» ; en cas de victoire sur le point suivant il y a jeu.

A «avantage» c'est l'adversaire qui fait le point ; il y a de nouveau égalité à 40.

LE SET :

Le joueur gagne le set lorsqu'il a 6 jeux avec un écart de deux jeux minimum : ex. : 6 jeux à 4.

A 6 jeux à 5, le joueur qui a 6 jeux gagne le jeu suivant ; il gagne le set par 7 jeux à 5.

A égalité de jeu à 6-6 les joueurs ont recours au tie-break.

LE TIE-BREAK :

Le joueur qui atteint le premier 7 points dans le jeu décisif (tie-break) est déclaré vainqueur de la manche, à condition qu'il ait deux points d'avance sur son adversaire.

Le joueur dont c'est au tour de servir, sert le premier point ; son adversaire servira le deuxième et troisième point puis chacun le fera alternativement à raison de deux points consécutifs. Dans le tie-break chaque point est compté 1 point et non pas. 15-30 ... comme dans un jeu «normal».

3) RÈGLE DU JEU

LA PRÉPARATION :

Chaque joueur ou équipe dispose de 10 cartes. Il pioche une onzième carte pour jouer. Après avoir joué ou s'être défaussé, il lui reste 10 cartes et ainsi de suite. Les joueurs sont face à face et placent leurs cartes l'une en face de l'autre de façon à reconstituer le terrain en entier. On joue ensuite en superposant les cartes chacun de son côté. Il est essentiel de bien mélanger ensemble les cartes N° de 1 à 17 et les cartes fautes avant de commencer la 1^{ère} partie et de séparer les cartes « jeu » 15 - 30 - 40 - « avantage » qui vous serviront à compter les points.

LE SERVICE :

Il est obligatoire pour commencer chaque point.

Le service s'effectue en fond de court et en diagonale indifféremment à gauche ou à droite ; avec possibilité de servir plusieurs fois du même côté. Pour chaque point vous avez droit à deux services.

- a) Votre service peut-être contré par votre adversaire avec une carte « faute ». Vous avez le recours du 2^{ème} service. Si votre adversaire vous remet faute il prend alors le point (15). Vous réservez pour le deuxième point et pour le jeu complet.
- b) Après avoir pioché, vous ne pouvez servir faute de carte (n° 2 ou n° 6) vous retournez une carte à votre convenance dans le sabot des défausses. Après avoir repioché, si vous ne pouvez toujours pas servir pour la même raison, vous perdez le point ; et vous continuez de servir pour la fin du jeu.

RÉCEPTION DE LA BALLE

A) Réception avec les cartes à zone bleue ou jaune.

Ces cartes jouent obligatoirement 2 fois. Une première fois pour recevoir la balle, une seconde fois pour la relancer. On reçoit la balle en prolongeant la trajectoire (ligne jaune) d'une façon parfaitement rectiligne. On retourne la balle avec la même couleur et à l'emplacement de la réception, seule la trajectoire peut être différente. Le service ne sera reçu que par ce type de carte celui-ci étant toujours repris du fond de court. (Bleu ou jaune).

B) Réception avec les cartes à zone rouge au filet.

Ces cartes ne jouent qu'une seule fois, car le joueur étant au filet la balle est contrée et retournée instantanément.

On frappe donc la balle au filet en bout de trajectoire.

Certaines cartes à zone rouge indiquent une trajectoire, d'autres, sans trajectoire, laissent à l'adversaire le choix de reprendre à sa convenance. Dans tous les cas, la trajectoire ou la zone rouge doivent aboutir à une autre trajectoire ou zone de l'adversaire.

C) Réception avec les cartes « faute » à rectangle rouge.

Ces cartes placées dans l'axe de la trajectoire de son adversaire sont gagnantes à tous les coups pour celui qui les place.

COMMENT MARQUER UN POINT :

Le point se joue jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de carte correspondante au jeu ; il a perdu le point. Ou lorsqu'un joueur place une carte « faute », il a gagné le point.

LES VARIANTES :

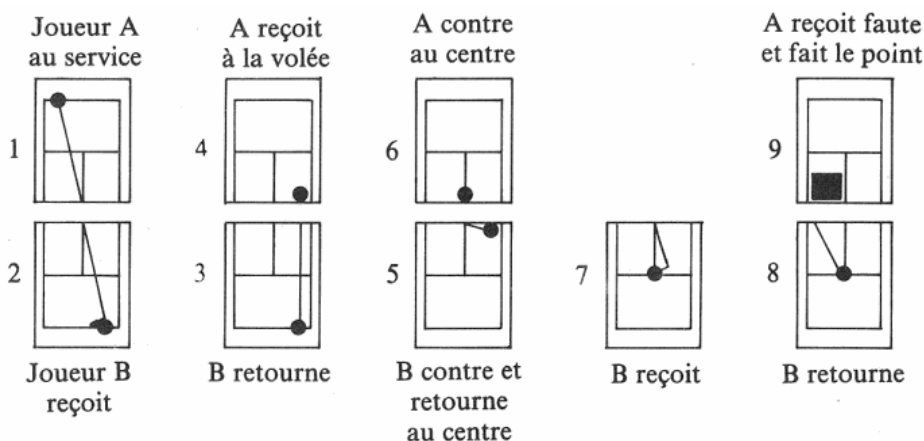
Utilisation d'annonce lors de la pose d'une certaine carte.

Ex. : en posant une carte à zone rouge, on annonce « amorti » l'adversaire ne pourra reprendre la balle qu'en avant du court (carte jaune ou rouge).

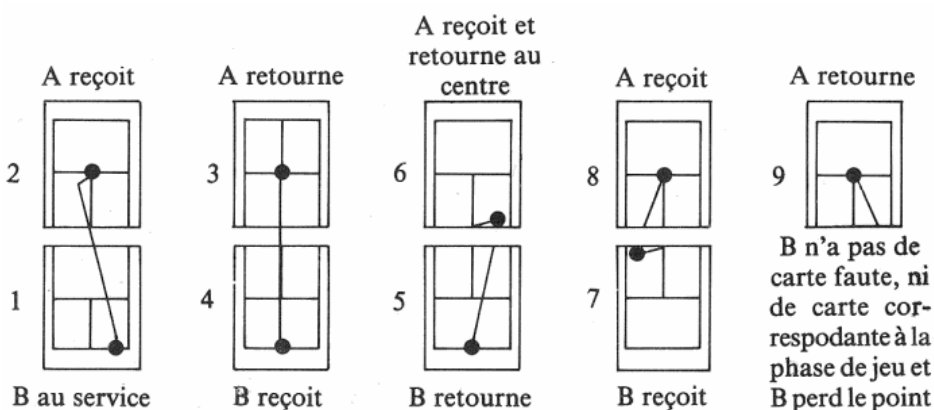
Ex. : en posant une carte à zone rouge, on annonce « lob » l'adversaire ne pourra reprendre la balle qu'en fond de court (carte jaune ou bleu).

EXEMPLES DE JEU :

Reconstituez une phase de jeu à l'aide des cartes numérotées correspondantes et dans l'ordre de l'exemple.



Autre exemple :



TRÈS IMPORTANT

Votre trajectoire ou votre zone de couleur doit obligatoirement aboutir à une autre trajectoire ou une autre zone adverse quand vous recevez.

Création Finov
La Linaudière
85700 POUZAUGES
© tous droits réservés