

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Tennis

TENNIS se déroule, se joue, se marque à quelques petites exceptions près comme sur le court. C'est dire l'intérêt qu'il suscite parmi ses adeptes qui ressentent, en maniant astucieusement leurs cartes à défaut de raquette, les émotions du vrai tennis.

BUT DU JEU

Pour vaincre il faut remporter le set. Il est convenu, en effet, de disputer la partie en un seul set, soit en une manche.

MATÉRIEL

- 1 pion "Service" } Ces pions servent à indiquer l'endroit où doit se
1 pion "Balle" } trouver le "serveur" et celui où est tombée la
balle à la fin du coup.
- 27 cartes "Service" } Seules les cartes "Jeu" sont distribuées aux
55 cartes "Jeu" } joueurs. Les cartes "Service" restent en paquet
à la disposition du "serveur", comme nous
l'expliquons plus loin.
- 1 tableau de jeu représentant le court.

RÈGLES

Au tennis le décompte des points est particulier. Sa transposition dans le jeu de société ne souffre d'aucune difficulté comme on le voit à la lecture des précisions suivantes :

SET : Le set compte au moins 6 jeux. Le gagnant du set doit avoir aligné 2 jeux de plus que l'adversaire. En d'autres termes, s'il a gagné 6 jeux son adversaire n'en a pris que 4 au plus.

Exemple $\frac{6}{4} \frac{7}{5} \frac{8}{6}$ etc...

JEU : Le jeu est de 4 points qu'on annonce progressivement au fur et à mesure qu'ils sont remportés en disant : « 15 - 30 - 40 et Jeu ».

ÉGALITÉ : Quand les adversaires arrivent ensemble à 40 il y a "égalité". Le jeu est alors gagné par celui qui remporte le point suivant. (C'est l'exception à la règle officielle qui, à égalité à 40, oblige à gagner deux points de suite pour avoir le jeu.

PRÉPARATION

Séparez les cartes "Service" des cartes "Jeu".

Battez séparément les deux paquets.

Mettez le tableau de jeu (court) entre les joueurs.

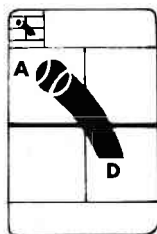
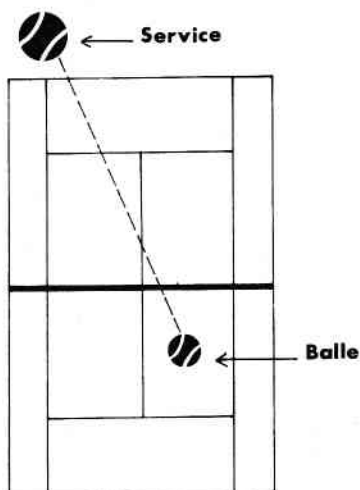
Désignez celui qui prend le service le premier et distribue les cartes.

EN SIMPLE

Un contre un

LE SERVICE

Pour désigner le "serveur" on opère de la façon suivante : L'un des joueurs retourne les cartes "Service" une à une et alternativement devant chacun.



Pour faire un "retour" le joueur peut abattre cette carte qui met la balle dans le camp adverse (A).

Le "serveur" a mis une "bonne balle" dans le rectangle adverse.

Celui qui le premier reçoit une carte "Parfait" prend le service. Il commence par distribuer 10 cartes "Jeu" à chacun. Le solde sert de Talon.

Il remet les cartes "Service" en paquet qu'il place à sa portée. Il pose le pion "Service" sur le côté droit extérieur du court et commence à "servir".

Pour ce faire il retourne la carte du dessus du paquet "Service". Cette carte donne toutes indications sur l'efficacité du coup :

Si c'est "Parfait", il marque le point (soit 15 si c'est le premier du jeu).

Si c'est "Faute", il retourne une deuxième carte. Si c'est de nouveau "Faute" il perd le point. Son adversaire marque.

Si c'est "Bonne balle", le serveur met la balle en jeu et son adversaire doit la renvoyer (en jouant une carte) ou passer.

LES ÉCHANGES

Un service "Bonne balle" signifie que la balle a passé le filet correctement et est tombée dans le rectangle adverse opposé à celui devant lequel elle a été lancée en diagonale.

Le jeu entre alors dans sa phase dynamique.

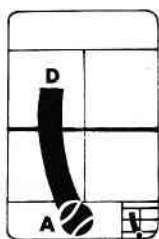
Les cartes "Jeu" que les adversaires tiennent en main sont utilisées pour les "retours".

Le joueur qui reçoit le service a plusieurs possibilités :

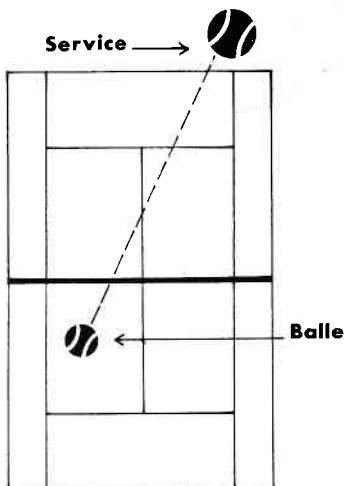
- 1°) **Passer**. Il défausse une carte "Jeu" pour en prendre une autre au Talon. Le serveur marque le point.
- 2°) **Faire un "Smash"**. Dans ce cas il gagne le point si le serveur ne contre-attaque pas avec une "**Imparable**" pour marquer.
- 3°) **Jouer "Out"** : Cela équivaut à une mauvaise balle. Le serveur prend le point.
- 4°) **Abattre une "Imparable"**... et marquer d'autorité.
- 5°) **Placer une carte spéciale**. (Cette carte est caractérisée par son diagramme en haut et à gauche). Elle indique le point de départ et d'arrivée de la balle. Le joueur, pour renvoyer, doit donc abattre une carte correspondant à l'impact et placer le pion "balle" à l'endroit indiqué sur la carte.

Le serveur doit, à son tour, choisir l'une de ces cinq options.

Les échanges continuent ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse plus retourner la balle. Il laisse le point à l'adversaire.



L'adversaire doit repartir, avec une carte spéciale, de l'endroit où se trouvait la balle (en D).



Le coup terminé, le serveur change de côté.

Les cartes utilisées sont mises à la défausse.

Quand le point est pris, le serveur change de côté : S'il était à droite du court il pose le pion "Service" à gauche et joue dans l'autre rectangle adverse en diagonale.

Le jeu terminé, le service passe à l'adversaire qui reconstitue les "mains" des joueurs de façon à ce qu'ils aient de nouveau 10 cartes "Jeu". S'il n'y a plus assez de cartes disponibles, il remet celles qui ont été utilisées avec les autres, les bat soigneusement et forme un nouveau Talon. Il agit de même avec les cartes "Service" quand il n'en reste qu'une au paquet et le pose devant lui.

EN DOUBLE

Deux contre deux

Les partenaires se placent côte à côte en face des adversaires, de part et d'autre du court.

Le "serveur" distribue 7 cartes "Jeu" à chacun.

Chaque joueur défend à la réception le rectangle qu'il a devant lui. Il a aussi le droit de renvoyer une "Bonne balle" où qu'elle tombe dans la partie arrière du court.

Avant de jouer, les joueurs peuvent échanger leurs cartes de façon à équilibrer leur "main". En cours de partie, ils ont la faculté de se consulter sur la tactique à prendre.

Le "serveur" garde le service pendant toute la durée d'un jeu complet.

Il passe ensuite à l'un des adversaires et alterne entre les équipes.

Après chaque jeu, les cartes utilisées sont battues avec celles du Talon et redistribuées s'il y a lieu de façon à ce que chacun ait 7 cartes en main.

Les autres dispositions de la règle ne changent pas.

LA MARQUE

Nous savons qu'au tennis pour compter les points gagnants on annonce : « 15 - 30 - 40, **et jeu** » s'il n'y a pas "égalité" à 40. Ce qui équivaut à compter : 1 point, 2 points, 3 points, **4 points ou jeu**. Notre exemple, commenté sur deux jeux, illustre cette particularité de la marque, valable aussi bien en SIMPLE qu'en DOUBLE.

IMPORTANT : Après chaque point noter que le "serveur" change de côté.

PREMIER JEU

Le serveur (A) abat un bolide "Parfait" et prend le premier point
 Son adversaire (B) après échange de balles, abat un "Smash" et marque
 Le serveur fait une double "faute" (2 cartes "Faute"). B marque
 Le serveur sert une "Bonne balle". Son adversaire passe. A marque
 Le serveur sert encore une "Bonne balle". B abat un "Smash". A contre-attaque avec une "Imparable" et marque
 A fait une première "Faute". Il joue ensuite "Bonne balle" renvoyée par B avec une carte spéciale que A ne reprend pas. B égalise à
 Le serveur prend le point et le "Jeu" avec une carte "Parfait"

A		B	
Points	Jeux	Points	Jeux
15			
		15	
		30	
30			
40			
		40	
	Jeu		
DEUXIÈME JEU			
15			
30			
		15	
		30	
40			
	Jeu		

DEUXIÈME JEU

Le service passe à B qui, avec une balle "out", perd le point après un retour adverse
 B fait une double "faute". A marque
 B sert une "Bonne balle" remise en jeu par A avec une carte spéciale. B abat une "Imparable" et marque.....
 B envoie une "Parfait" que A laisse passer. (30 partout)
 Sur une "Bonne balle" de B, A répond par une carte spéciale que son adversaire retourne. B joue "out". A marque
 B joue une "Bonne balle". A, avec une "Imparable", prend encore le "jeu"

La partie continue ainsi avec des fortunes diverses jusqu'à ce que le joueur (ou l'équipe) remporte le set et le match.

CONSEILS ET PRÉCISIONS

Le serveur possède l'avantage de pouvoir utiliser les cartes "Service" pour introduire la balle en jeu. Ce qui ne veut pas dire qu'il gagne automatiquement puisque son adversaire peut avoir dans sa "main" des cartes gagnantes, surtout après quelques échanges.

Le fait de passer donne le point à l'adversaire. Il permet souvent de conserver de bonnes cartes pour reprendre l'avantage aux coups suivants. De plus, il désoriente l'adversaire qui ne sait plus très bien évaluer votre "main".

Il est quelquefois opportun de défausser une carte inutile au cours d'un jeu mais jamais quand l'adversaire est à 40. Ce serait lui donner le point et le jeu.

Les cartes "Smash" et "Imparable" sont prépondérantes. Il ne faut les utiliser qu'à bon escient si vous êtes en mauvaise posture et sur le point de perdre.

Au cours des échanges, il est bon de jouer surtout les cartes spéciales de placement des balles afin de conserver les bonnes cartes pour marquer.