

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



LE TEN BREAK

Vous êtes en possession d'un jeu passionnant vous replongeant dans toutes les situations que vous pouvez rencontrer lors d'une partie de tennis.

C'est exactement cela! Une partie de TEN BREAK est une véritable partie de tennis, et par conséquent, une suite de situations dont il vous faudra sortir.

Bravo! Un service gagnant vous donne l'avantage, mais attention votre adversaire se prépare déjà à vous faire un retour gagnant. Cette fois, l'échange se prolonge... Gare à la montée au filet, suivie d'une volée gagnante.

Heureusement, un passing, le long de la ligne, vous sauve d'une situation compromise.

Les jeux défilent, vous gagnez le premier set. Restez concentré, car la partie peut être longue (3 ou 5 sets).

Débutants, détendez-vous avec vos amis ou en famille, jouez au TEN BREAK. Ses règles sont simples, et vous réaliserez une partie amusante.

Professionnels, exploitez pleinement vos facultés tennistiques et tactiques, car TEN BREAK est un jeu intelligent, donc un jeu pour vous.

Pour tirer le maximum de ce jeu, lisez attentivement les pages suivantes, elles vous aideront à réussir tous les coups du tennis.

COMPOSITION DU JEU

1. Un support représentant un court de tennis, permettant de jouer une partie simple ou double.
2. Un jeu de 80 cartes spéciales comprenant:
 - 27 cartes "SERVICE-RETOUR" - "SERVICE-RETURN"
 - 12 cartes "COUP DROIT-VOLEE" - "FOREHAND-VOLLEY"
 - 12 cartes "REVERS-MONTEE" - "BACKHAND-NET POSITION"
 - 12 cartes "LOB-AMORTI" - "LOB-DROP SHOT"
 - 3 cartes "SERVICE GAGNANT-RETOUR GAGNANT" - "ACE-WINNING RETURN"
 - 3 cartes "VOLEE GAGNANTE-PASSING" - "WINNING VOLLEY-PASSING"

3 cartes "LOB GAGNANT-AMORTI GAGNANT" - "WINNING LOB-WINNING DROPSHOT"

3 cartes "FAUTE" - "FAULT"

5 cartes "PENALITE" - "PENALTY" (faute de pied, geste antisportif, attitude incorrecte.

3. Un sabot distributeur-récepteur de cartes à deux alvéoles.

4. Une figurine balle de tennis.

5. Un marqueur tableau d'affichage du score.

6. Deux dés pour le "toss".

7. Une règle du jeu.

Chaque carte, sauf FAUTE et PENALITE, offre deux possibilités.

Le joueur en posant la carte dans le sabot doit annoncer clairement laquelle des deux il utilise.

(Ex: SERVICE ou RETOUR, COUP DROIT ou VOLEE, etc.)

LEXIQUE TEN BREAK - TERMES TECHNIQUES DU TENNIS

SERVEUR: Joueur qui met en jeu.
SERVER

RELANCEUR: Joueur qui reçoit le service.
STRIKER

SERVICE: Carte permettant de mettre en jeu. La balle se déplace en diagonale et atterrit dans le carré de service de son adversaire. Les joueurs servent alternativement à droite, puis à gauche à la fin de chaque point.

Cartes devant être opposées à la carte "SERVICE":

- Les cartes "RETOUR"
"COUP DROIT"
"REVERS"
"VOLEE"

Ces Cartes ne servent qu'à permettre de poursuivre l'échange.

- La carte "RETOUR GAGNANT", et le point est marqué par le relanceur.

- La carte "FAUTE", et le serveur doit servir une deuxième fois. Si le relanceur rejoue une carte "FAUTE" sur le second service, il y a double faute, et le point est acquis au relanceur.

- La carte "AMORTI GAGNANT". Point marqué par le relanceur.

- La carte "PENALITE" que le relanceur doit toujours déposer et annoncer pendant que le serveur prend sa 6ème carte. Point marqué par le relanceur.

RETOUR: RETURN

Carte permettant de poursuivre l'échange contre:

- "SERVICE"
- "COUP DROIT"
- "REVERS"
- "VOLEE"

Cartes à opposer à la carte RETOUR:

- "COUP DROIT"
- "REVERS"
- "VOLEE"
- "LOB"
- "AMORTI"

Poursuite de l'échange

ou

- "VOLEE GAGNANTE"
- "PASSING"
- "LOB GAGNANT"
- "AMORTI GAGNANT"
- "FAUTE"

Le joueur qui joue l'une de ces cartes marque le point.

COUP DROIT:
FOREHAND

Carte permettant de poursuivre l'échange contre:

- "RETOUR"
- "COUP DROIT"
- "REVERS"
- "VOLEE"

Cartes à opposer à la carte COUP DROIT:

- "REVERS"
- "VOLEE"
- "LOB"
- "AMORTI"

Poursuite de l'échange

ou

- "VOLEE GAGNANTE"
- "PASSING"
- "LOB GAGNANT"
- "AMORTI GAGNANT"
- "FAUTE"

Le joueur qui joue l'une de ces cartes marque le point.

VOLEE:
VOLLEY

Carte permettant de poursuivre l'échange contre:

- "COUP DROIT"
- "REVERS"
- "LOB"
- "AMORTI" (La VOLEE n'est jouable contre l'AMORTI qu'a condition de jouer avant une carte MONTEE).

Cartes à opposer à la carte VOLEE:

- "RETOUR"
- "COUP DROIT"
- "REVERS"
- "VOLEE"
- "LOB"
- "AMORTI"

Poursuite de l'échange.

ou

- "VOLEE GAGNANTE"
- "PASSING"
- "LOB GAGNANT"
- "AMORTI GAGNANT"
- "FAUTE"

Le joueur qui joue l'une de ces cartes marque le point.

**REVERS:
BACKHAND**

Carte permettant de poursuivre l'échange contre:

- "SERVICE"
- "COUP DROIT"
- "REVERS"
- "VOLEE"
- "LOB"
- "AMORTI" (Le REVERS n'est jouable contre l'AMORTI qu'à condition de jouer avant une carte MONTEE).

Cartes à opposer à la carte REVERS:

- "COUP DROIT"
- "REVERS"
- "VOLEE"
- "LOB"
- "AMORTI"

Poursuite de l'échange.

ou

- "VOLEE GAGNANTE"
- "PASSING"
- "LOB GAGNANT"
- "AMORTI GAGNANT"
- "FAUTE"

Le joueur qui joue l'une de ces cartes marque le point.

**MONTEE:
NET POSITION**

Carte utilisable seulement quand l'adversaire a joué un AMORTI simple, et devant obligatoirement être suivie de:

- "COUP DROIT"

- "REVERS"
- "VOLEE"
- "LOB"
- "AMORTI"

Poursuite de l'échange

ou

- "VOLEE GAGNANTE"
- "PASSING"
- "LOB GAGNANT"
- "AMORTI GAGNANT"

Point gagné par le joueur qui avait utilisé la carte MON-TEE.

LOB:
LOB

Carte permettant de poursuivre l'échange contre:

- "COUP DROIT"
- "REVERS"
- "VOLEE"
- "LOB"

Cartes à opposer à la carte LOB:

- "COUP DROIT"
- "REVERS"
- "VOLEE"
- "LOB"
- "AMORTI"

Poursuite de l'échange.

ou

- "VOLEE GAGNANTE"
- "PASSING"
- "LOB GAGNANT"
- "AMORTI GAGNANT"
- "FAUTE"

Le joueur qui joue l'une de ces cartes marque le point.

AMORTI:
DROPSHOT

Carte permettant de déposer la balle juste derrière le filet; l'adversaire doit opposer la carte "MONTEE" pour poursuivre l'échange. Dans le cas où il ne possède pas cette carte, le point est acquis au joueur ayant joué la carte "AMORTI".

SERVICE GAGNANT: WINNING SERVICE	Carte donnant directement le point au SERVEUR. Ne peut être jouée si l'adversaire joue avant une carte PENALITE.
RETOUR GAGNANT: WINNING RETURN	Carte jouée exclusivement en réponse à la carte "SERVICE", elle donne le point au RELANCEUR.
VOLEE GAGNANTE: WINNING VOLLEY	Carte marquant le point, sauf en retour de SERVICE.
PASSING: PASSING	Carte permettant de marquer le point, à tout moment, sauf en retour de SERVICE.
LOB GAGNANT: WINNING LOB	Carte permettant de marquer le point, sauf en retour de SERVICE.
AMORTI GAGNANT: WINNING DROP SHOT	Carte donnant le point au joueur qui l'a jouée, même sur le SERVICE.
FAUTE: FAULT	Carte mettant un terme à l'échange et donnant le point à celui qui l'a jouée sauf contre les Coups Gagnants ou contre une autre carte FAUTE.
PENALITE: PENALTY	<p>Faute de pied, geste antisportif, attitude incorrecte; Carte donnant le point à l'adversaire. Utilisable exclusivement avant que le SERVEUR ouvre le jeu.</p> <p>Celui qui annonce la carte PENALITE reprend ensuite une carte dans le distributeur et le SERVEUR peut jouer une carte SERVICE.</p> <p>On peut abattre deux fois de suite la carte PENALITE avant que le SERVEUR ait pu jouer, et l'on marque deux fois le point. Donc 15 puis 30, ou 30 puis 40, ou 40 puis JEU).</p> <p>La carte PENALITE est le seul cas où un joueur se retrouve avec 4 cartes en mains.</p> <p>Le SERVEUR qui a toujours 6 cartes doit rester passif et attendre que son adversaire prenne une autre carte dans le sabot.</p>

DEBUT DU JEU

Ce jeu se joue à 2 (simple) ou à 4 joueurs (double). Dans le cas du double, chaque coéquipier joue en alternance.

A la distribution, chaque joueur reçoit 5 cartes. Les adversaires se font face, le sabot est placé sur la table à côté du support (terrain de Tennis).

Le premier serveur est désigné par tirage au sort avec les dés. 6 bat 5 qui bat 4, qui bat 3, etc. Après avoir bien mêlé les cartes, il en distribue, une à une, face non visible, 5 à chacun des joueurs, en commençant par son adversaire. Il place ensuite le reste des cartes dans le sabot, face non visible. En double, les joueurs d'une même équipe peuvent se montrer leurs cartes, mais sans se les échanger.

La balle est placée sur la partie droite du court, côté SERVEUR.

Après chaque point, le service passe du côté droit au côté gauche, et inversement.

La balle se place toujours du côté opposé au joueur ayant joué la dernière carte.

Exemple: Le joueur A joue une carte, et place la balle du côté de son adversaire.

LE MATCH PEUT ALORS COMMENCER!

LE JEU

Le SERVEUR joue le premier.

Il prend au sabot la carte de dessus et, sans la laisser voir, l'ajoute aux 5 cartes déjà en sa possession. Il se trouve momentanément en possession de 6 cartes.

Il choisit l'une d'elles, et la joue en la plaçant, face visible, dans la seconde alvéole du sabot.

Si le SERVEUR ne possède pas de carte "SERVICE", il se défait d'une carte de son choix en la plaçant dans le sabot, face visible. Le RELANCEUR voyant que la carte n'est pas une carte SERVICE annonce: "FAUTE"!

Le SERVEUR prend alors une nouvelle carte dans le sabot et continue ainsi jusqu'à obtenir une carte "SERVICE" (n'oubliez pas que 2 FAUTES successives représentent une "DOUBLE FAUTE", et le RELANCEUR marque le point).

CHAQUE CARTE JOUEE DOIT ETRE ANNONCEE PAR LE JOUEUR AINSI QUE LE RESULTAT EVENTUEL OBTENU PAR LE JEU DE CETTE CARTE.

1er exemple: Le SERVEUR joue une carte "SERVICE GAGNANT", il place la balle dans le carré de service de son adversaire et annonce: "Service gagnant-point".

2e exemple: Le SERVEUR joue une carte "SERVICE". Il place la balle dans le carré de service de son adversaire et annonce: "SERVICE". Le RELANCEUR joue la carte "RETOUR GAGNANT", il place la balle dans l'angle opposé hors d'atteinte du SERVEUR et annonce: "Retour Gagnant-point".

Chaque point obtenu doit être noté sur le tableau de marque prévu à cet effet.

Chaque joueur doit d'abord prendre une carte au sabot avant de jouer, sauf si le RELANCEUR possède une ou plusieurs cartes PENALITE. Auquel (s) cas à chaque fois qu'il annonce PENALITE, il se retrouve avec seulement 4 cartes et doit prendre ensuite une carte ou sabot ce qui lui en fera 5.

Après chaque point, le SERVEUR replace la balle en position de service, à droite ou à gauche, selon qu'il a servi un nombre de points pairs ou impairs.

Exemple: Si deux points ont été joués, le service se fait à droite. Si trois points ont été joués, le service se fait à gauche.

Après chaque jeu, le service change de main. Le SERVEUR devient RELANCEUR. Et, inversement, le RELANCEUR devient SERVEUR. A ce moment, toutes les cartes sont rassemblées, mélangées, et le nouveau SERVEUR effectue une distribution des cartes comme précédemment.

LA PARTIE CONTINUE!

Les parties peuvent se jouer au meilleur des 3 sets (le vainqueur est celui qui a gagné 2 sets), ou au meilleur des 5 sets (le vainqueur est celui qui le premier a gagné 3 sets - exemple: la partie s'arrête au 4ème set si l'un des joueurs à gagné 3 sets et son adversaire 1 set.

DECOMPTE DES POINTS ET MARQUAGE

Le Score

Le premier point vaut 15, le deuxième 30, le troisième 40. Lorsque les adversaires totalisent le même nombre de points, on annonce les points en disant: 15 A ou 30 A, etc.

Le point qui suit 40 rapporte un jeu, sauf si les deux joueurs se trouvent à 40 A. Dans ce cas, il faut deux points consécutifs pour remporter le Jeu. Le premier point est appelé AVANTAGE; de 40 A ou "40 partout", on passe à AVANTAGE SERVICE (si le point est marqué par le SERVEUR), ou AVANTAGE DEHORS (dans le cas où il est marqué par son adversaire).

Si le joueur bénéficiant de l'AVANTAGE marque le point suivant, il remporte le jeu. Dans le cas contraire, on revient à 40 partout (40 A).

Pour gagner un SET, ou une MANCHE, il faut remporter SIX JEUX, à condition que le Gagnant ait Deux Jeux d'avance sur son adversaire.

Dans le cas où celui-ci a marqué Cinq Jeux, il faut que le joueur gagnant en remporte un Septième pour être vainqueur. Exemple: on peut gagner par 6 à 1, 6 à 2, 6 à 3, 6 à 4, mais pas par 6 à 5. Il faut faire 7 à 5 ou 8 à 6 ou 9 à 7, et ainsi de suite.