

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 ★★☆☆ modulaire 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



TENNIS OPEN



RÈGLE COMPLÈTE

BUT DU JEU

Le jeu consiste à marquer un maximum de points afin de gagner des jeux, des sets et le match en suivant les règles du tennis et en combinant hasard et stratégie.

PRINCIPES

Il s'agit de faire progresser la balle par-dessus le filet, d'un côté à l'autre du court, à l'aide de dés.

A TENNIS OPEN RGWAFO® tous les coups du tennis existent (service, volée, passing, amortie, lob, smash...). Les joueurs suivent les tactiques du jeu de tennis aussi bien dans la relance de la balle que dans leur placement sur le terrain. La stratégie est fondamentale. Elle diffère selon la surface sur laquelle on joue grâce au découpage original et spécifique des différentes surfaces du jeu (terre battue, gazon, ciment).

MATÉRIEL

- un stade
- 3 terrains de tennis avec leur filet :
 - 1 terrain rouge (terre battue : France)
 - 1 terrain vert (gazon : Grande Bretagne)
 - 1 terrain bleu (ciment : U.S.A. - Australie)
- 6 figurines qui représentent les tennismen et que les joueurs déplacent sur le court.
- 3 balles jaunes
- 2 séries de dés :
 - 3 "dés de service" à 12 faces : rouge pour la terre battue, vert pour le gazon, bleu pour le ciment. Chaque dé a sa propre numérotation.
 - 9 "dés d'échange" marqués de 1 à 6
- 3 tableaux de marque avec pions
- 1 tableau de tournoi

RÈGLES DU TENNIS OPEN R_GW_AF_O

Les points se comptent comme au tennis. La partie se joue au choix en 3 ou 5 sets, en simple ou en double.

En formule OPEN, les joueurs choisissent leur surface (terre battue, gazon, ciment). Les perdants sont éliminés. Les vainqueurs se rencontrent jusqu'à ce que l'un d'eux gagne la finale.

En formule GRAND CHELEM, les joueurs jouent successivement sur les 3 différentes surfaces. Le vainqueur est celui qui remporte le plus de parties.

SIMPLE AU TENNIS OPEN R_GW_AF_O

Les joueurs déplacent la balle et leur tennisman sur 3 zones : volée, défense, fond de court.

VOLÉE

Zone comprise entre le filet et la ligne de service, soit divisions :

- 1, 2, 3 terre battue
- 1, 2, 3, 4 ciment
- 1, 2, 3, 4, 5 gazon

DÉFENSE

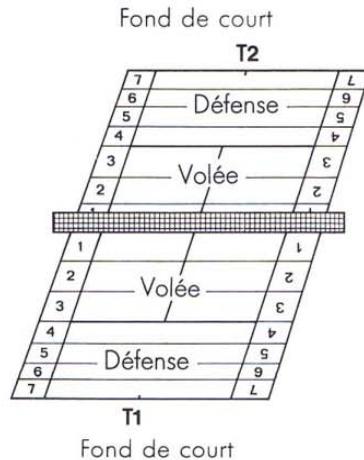
Zone comprise entre la ligne de service et celle de fond de court, soit divisions :

- 4, 5, 6, 7 terre battue
- 5, 6, 7 ciment
- 6, 7 gazon

FOND DE COURT

Zone située au-delà de la ligne de fond de court.

Exemple : terre battue



DÉBUT DE PARTIE

Chaque joueur choisit son tennisman et le place sur son fond de court. On tire au sort celui qui va servir en premier. Le premier service se fait à droite, comme au tennis.

SERVICE

Il se joue avec le dé de service propre à la surface choisie (rouge pour la terre battue, vert pour le gazon, bleu pour le ciment).

Le service change de camp après chaque jeu.

Chaque joueur a droit, comme au tennis, à deux tentatives pour réussir son service.

Si le dé de service indique :

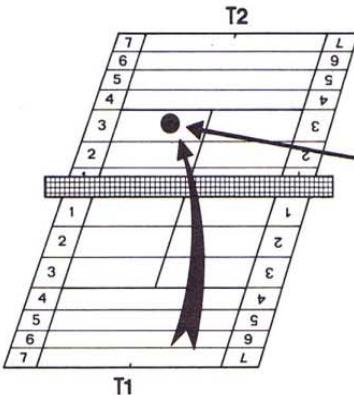
- L → LET ● le serveur relance le dé pour une nouvelle tentative.
- F → FAUTE ● le serveur relance le dé pour une deuxième tentative.
S'il fait à nouveau faute, il y a double faute, l'adversaire gagne le point.
- A → ACE ● le serveur marque immédiatement le point. **Il ne peut y avoir Ace après une tentative faute.** On relance le dé.

Si le dé de service indique un chiffre : 1, 2, 3, 4 ou 5

- le serveur place la balle de l'autre côté du filet, sur la division désignée par le "dé de service".

Exemples de services (terre battue)

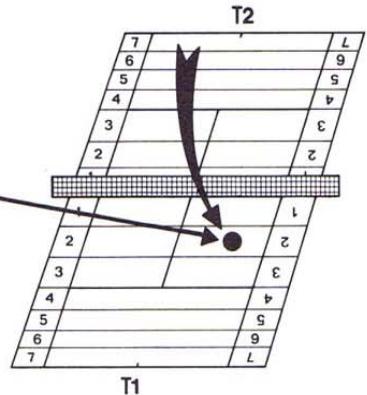
1^{er} exemple



Tennisman T1 serveur,
le dé de service indique 3

2^e exemple

Position de la balle après le service.



Tennisman T2 serveur,
le dé de service indique 2

Après son service, le serveur peut se placer où il veut sur le court.

RETOUR DE SERVICE

Comme au tennis, le joueur reste au fond du court pour retourner le service. Ce n'est qu'après avoir retourné la balle qu'il choisira d'y rester ou de pénétrer sur le court ou de monter à la volée.

Le retour de service ne peut se jouer qu'avec 2 ou 3 dés d'échange. On fait progresser la balle vers le joueur adverse d'autant de divisions que le total des points indiqué par les dés.

Dans tous les cas **le retour est gagnant s'il tombe dans les pieds de l'adversaire**, c'est-à-dire si la balle tombe exactement sur la division que ce dernier occupe, ou sur une division située derrière l'adversaire.

Dans les autres cas l'échange va se poursuivre selon les règles classiques des échanges expliquées ci-après.

ÉCHANGES

1. Placement du joueur POUR relancer la balle

a) **Sur une balle courte** qui tombe dans la zone de volée, c'est-à-dire entre le filet et la ligne de service, **le joueur se place sur la division située immédiatement derrière le rebond**, c'est-à-dire derrière la division où tombe la balle.

b) **Sur une balle longue** qui tombe dans la zone de défense, c'est-à-dire entre la ligne de service et la ligne de fond de court, **le joueur est obligé de se maintenir en fond de court** avant de relancer la balle.

Voir cas particuliers lob et smash.

2. Relance de la balle

Après s'être placé en position pour relancer la balle, le joueur va utiliser au choix 1, 2 ou 3 dés d'échange, selon qu'il veut tenter une balle courte ou longue, une amortie, un passing ou un lob. Il fera ce choix en fonction de sa position et de celle de son adversaire sur le court. Après avoir lancé les dés, il fait progresser la balle vers l'adversaire d'autant de divisions que le total des points indiqués par le (ou les) dé(s).

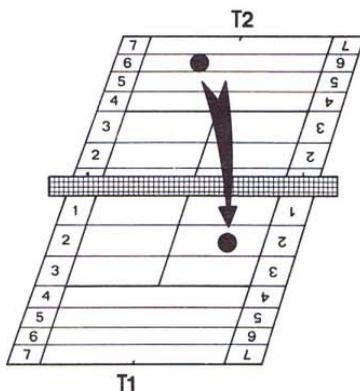
Un nombre trop petit : la balle va dans le filet et l'adversaire gagne le point. Un nombre trop grand : la balle est trop longue et sort ; l'adversaire gagne le point.

3. Placement du joueur APRÈS avoir relancé la balle

Après avoir relancé la balle à l'aide des dés, le joueur va devoir se placer au mieux sur le terrain.

Si au moment de la relance il est en position de volée (sur une division située entre le filet et la ligne de service), il peut avancer ou reculer de 1 ou 2 divisions.

Exemple d'échange (terre battue)
Déplacement de la balle



T2 a fait 7 avec deux dés d'échange

Si au moment de la relance il est en position de défense (sur une division située entre la ligne de service et la ligne de fond de court), il peut également avancer ou reculer de 1 ou 2 divisions.

Si au moment de la relance il est en fond de court, il peut y rester, se placer en position de défense sur la division de son choix. Il ne peut monter directement à la volée d'une position fond de court que s'il a envoyé une balle longue en 6 ou 7.

4. Si l'adversaire est à la volée

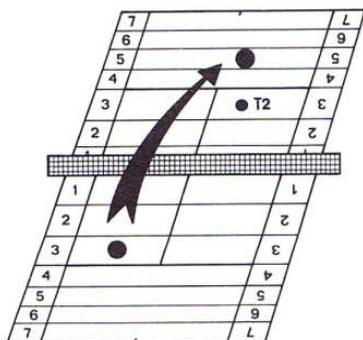
Si l'adversaire est à la volée, c'est-à-dire sur une division comprise entre le filet et la ligne de service, vous n'avez que **deux possibilités** : le **lob** ou le **passing**.

Passing : pour tenter le passing, vous devez obligatoirement utiliser 2 dés d'échange. **Vous gagnez le point** (passing gagnant) **si la balle tombe au-delà de la division occupée par le volleyeur.**

Lob : pour tenter le lob, vous devez obligatoirement utiliser 3 dés d'échange. **Le lob est gagnant si votre balle tombe sur la division 7.**

Dans tous les autres cas, l'échange continue.

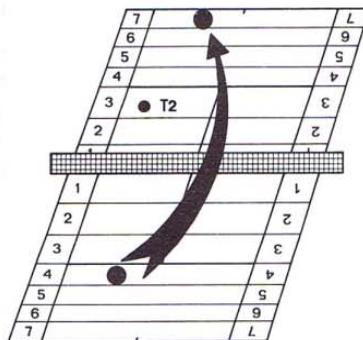
PASSING-SHOT.



T1

T1 a fait 7 avec 2 dés d'échange. Il gagne le point car la balle tombe derrière T2 qui est à la volée. C'est un passing-shot gagnant.

LOB



T1

T1 a fait 10 avec 3 dés d'échange. La balle tombe sur la division 7 : il y a lob gagnant et T1 marque le point.

5. Si l'adversaire est en position de défense

Si l'adversaire est en position de défense, vous marquez le point si vous réussissez à envoyer la balle au-delà de la division qu'il occupe.

Si votre balle tombe exactement sur la division occupée par l'adversaire, celui-ci va tenter une **volée de fond de court**. Pour la **volée de fond de court**, le joueur reste sur la division qu'il occupe et ensuite il lance obligatoirement 2 dés d'échange (et 2 seulement).

Dans tous les autres cas, se conformer aux règles générales des échanges.

6. Si l'adversaire est en position fond de court

Si l'adversaire est en position de fond de court, vous relancez normalement la balle à l'aide de 1, 2 ou 3 dés d'échange en fonction de votre position et de votre volonté de jouer court ou long.

JOUEUR A LA VOLÉE

1. Monter à la volée

Un joueur en fond de court ne peut monter à la volée :

- qu'après le service,
- qu'après avoir envoyé une balle longue en 6 ou 7,
- que pour relancer une balle courte de l'adversaire qui tombe entre le filet et la ligne de service.

2. Jeu de volée

Quand vous êtes à la volée, vous volleyez toute balle qui tombe sur la division que vous occupez ou sur une division devant vous. Pour cela, vous placez d'abord votre joueur sur la division située juste derrière le rebond (division où tombe la balle) et vous choisissez de lancer le nombre de dés d'échange que vous voulez (1, 2 ou 3).

Volée gagnante : la volée est gagnante si le volleyeur renvoie la balle sur la division 7.

Un joueur en position de volée risque le passing ou le lob, c'est pourquoi il possède un certain nombre d'avantages qui lui permettent de conclure plus facilement le point et qui l'aide à atteindre la division 7 adverse.

Ces avantages permettent d'ajouter au choix, 1, 2 ou 3 points (bonus) au total indiqué par les dés.

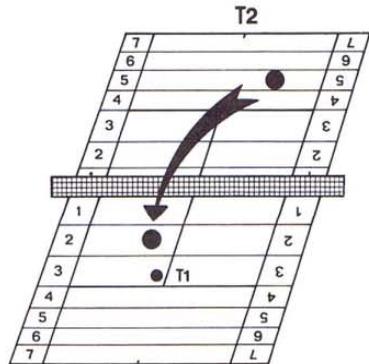
Sur une balle courte adverse, quand un joueur monte à la volée (il n'y était donc pas encore) il n'y a pas volée, et donc pas de bonus.

Passing : comme nous l'avons vu plus haut, à la volée, vous vous exposez au passing. Il y a passing gagnant si votre adversaire avec 2 dés d'échange réussit à envoyer la balle derrière vous.

Lob : un lob ne peut être tenté que lorsque l'adversaire est à la volée. Le lob se tente toujours avec 3 dés d'échange et il y a lob gagnant si la balle tombe sur la division 7.

Smash : si vous êtes à la volée et si le joueur adverse tente un lob, vous avez la possibilité de smasher si la balle tombe sur une division située derrière vous (excepté si elle tombe sur la division 7 car il y aurait lob gagnant).

VOLÉE



T2 a fait 6 avec les dés d'échange. La balle va sur la division 2, juste devant T1 qui est en position volée. T1 pourra ajouter 1, 2 ou 3 points au total indiqué par les dés pour atteindre la division 7 et faire ainsi une volée gagnante. S'il n'atteint pas la division 7, l'échange continue.

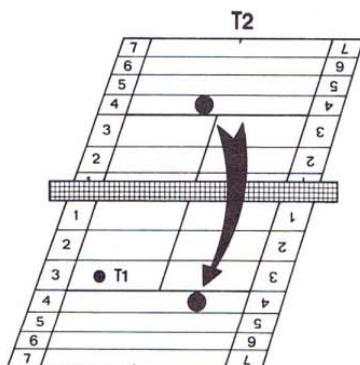
Dans ce cas :

1. Vous placez votre joueur exactement sur la division où tombe la balle.
2. Votre adversaire se place obligatoirement en fond de court.
3. Vous lancez 2 dés d'échange obligatoirement (et 2 seulement).
4. Ensuite vous pouvez choisir de retourner à la volée sur la division de votre choix, de reculer en fond de court ou de rester en défense.

Retour de smash : sur un smash votre adversaire ne peut utiliser qu'un seul dé d'échange (il y a donc smash gagnant en 7).

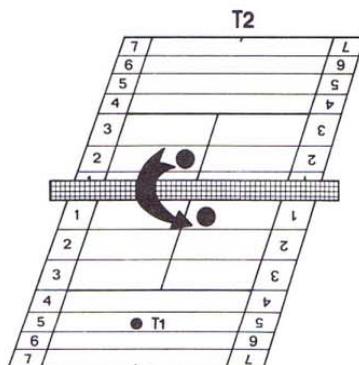
Amortie : l'amortie se joue avec un seul dé. Il y a amortie gagnante si la balle tombe sur la division 1 alors que l'adversaire est en position de défense ou fond de court.

SMASH



T2 a fait 7 avec 3 dés d'échange. La balle va sur la division 4, juste derrière T1 qui va smasher. Il annonce et joue avec 2 dés.

AMORTIE



T2 a fait 2 avec un dé d'échange. Il y a amortie car T1 n'est pas à la volée. T2 gagne le point.

DOUBLE AU TENNIS OPEN R_GWAF_O

Le double se joue :

- soit à deux joueurs et chacun déplace les deux tennismen d'une même équipe,
- soit à quatre joueurs et chacun déplace un tennisman.

Règles de base :

En double, les règles de base sont les mêmes qu'en simple.

Service : il se joue avec le dé de service propre à la surface choisie. Les tennismen servent à tour de rôle. La balle est déplacée en diagonale vers le receveur.

Échanges : ils se jouent avec 1, 2 ou 3 dés d'échange.

Déplacement des tennismen sur le court : comme en simple.

Particularités :

Alors qu'en simple les tennismen se déplacent sur toute la largeur du terrain, en double ils ne se déplacent que sur la moitié gauche ou droite du court.

Orientation de la balle : en double, chaque joueur avant de lancer les dés désigne l'adversaire sur lequel il va jouer. Ce dernier lance ensuite les dés pour jouer sur le tennisman adverse de son choix.

BREF RAPPEL SUR LA FAÇON DE JOUER ET DE COMPTER LES POINTS AU TENNIS

La balle doit être renvoyée de l'autre côté du filet, hors de portée du joueur adverse, sans quitter les limites du terrain. Le premier point est annoncé 15, le deuxième 30, le troisième 40.

Lorsque les adversaires totalisent le même nombre de points, on dit 15A, 30 A. Le point qui suit 40 rapporte un jeu, sauf si les deux joueurs se trouvent à égalité, dans ce cas il faut deux points consécutifs pour remporter le jeu. Après 40A, le point suivant est appelé avantage. Si le joueur bénéficiant de l'avantage marque le point suivant, il remporte le jeu. Dans le cas contraire, on revient à égalité.

Pour gagner un set il faut remporter six jeux, à condition que le gagnant ait deux jeux d'avance sur son adversaire.

Les parties peuvent se jouer en trois ou cinq sets. Est déclaré vainqueur dans les parties en trois sets, celui qui en remporte deux et dans les parties en cinq sets, celui qui en remporte trois.

Après chaque jeu le service change de camp (le serveur devient le relanceur et vice versa).

Dans le but de limiter la durée de la partie, il a été créé un jeu décisif appelé tie-break (sauf dans les tournois de Coupe Davis). Lorsque les joueurs se trouvent à 6 jeux partout, ils disputent alors un jeu terminal pour attribuer le set. Ce dernier jeu est gagné par celui des deux joueurs qui marque 7 points (avec deux points d'écart), les points étant alors comptés 1, 2, 3, 4 etc. et non plus 15, 30, 40, etc.

Dans le tie-break, le service (après avoir été exécuté une fois par le joueur à qui il revenait) est exécuté deux fois à tour de rôle au long du tie-break.

TENNIS OPEN

ReWaFo®

RÈGLE ABRÉGÉE

POUR ENTRER D'EMBLÉE DANS LA PARTIE

MONTEZ VOTRE JEU

- Ouvrez le stade.
- Placez-y le terrain choisi :
 - rouge (terre battue) : 3 divisions de service → longs échanges
 - ciment (mauve) : 4 divisions de service → jeu intermédiaire
 - vert (gazon) : 5 divisions de service → jeu rapide
- Montez le filet correspondant au terrain.
- Prenez le sachet contenant le dé 12 faces de même couleur que le terrain,
 - placez les joueurs aux extrémités du terrain,
 - tirez au sort le serveur et placez la balle à côté de lui,
 - donnez-lui le dé de service (ce dé 12 faces ne sert que pour le service).



L = Let

F = Faute

A = Ace

1, 2, 3 : N° des divisions de service terre battue

1, 2, 3, 4 : N° des divisions de service ciment

1, 2, 3, 4, 5 : N° des divisions de service gazon.

- placez les pions sur la ligne inférieure du tableau de marque,
- portez éventuellement les noms des participants sur le tableau de tournoi.

ET MAINTENANT, COMMENCEZ LA PARTIE (voir au dos)

Servez :

Lancez le dé 12 faces (il n'est utilisé que pour servir). Vous pouvez faire Let, Ace, Faute ou un chiffre et dans ce dernier cas vous placez la balle de l'autre côté du filet sur la division indiquée par le dé.

Pour **retourner le service :**

Prenez 2 ou 3 dés d'échange (dés blancs), additionnez les points, faites avancer la balle d'autant de divisions.

Et maintenant, **l'échange :**

Lancez au choix 1, 2 ou 3 dés, additionnez les points, faites avancer la balle d'autant de divisions.

Pour les coups particuliers tels que :

Lob prendre 3 dés

Retour de smash
Amortie } prendre 1 dé

Smash
Passing shot
Volée fond de court } prendre 2 dés

Placez-vous bien :

Vous vous placez pour renvoyer la balle puis pour la recevoir. Tenez compte des contraintes du jeu de tennis (ex. : on ne peut passer instantanément de la volée au fond du court). Voir règle complète "Placement du joueur".

Coups gagnants :

Passing gagnant : si vous envoyez la balle derrière le joueur adverse.

Amortie gagnante : si vous envoyez la balle sur la division 1 alors que l'adversaire est en défense.

Lob gagnant : si vous envoyez la balle sur la division 7 alors que l'adversaire est à la volée.

Volée gagnante : si vous envoyez la balle sur la division 7 alors que vous êtes à la volée. Voir "Volée" et ses bonus.

TENNIS OPEN RGWAFo a été conçu pour recréer tout à fait l'atmosphère du tennis.

Si vous étudiez bien sa règle complète, vous pourrez jouer tous les coups du tennis et vous retrouverez l'esprit et la stratégie du jeu.