

Tennis

Le jeu de cartes passionnant de Parker Brothers

© 1975 Parker Brothers, Division of General Mills (Canada) Ltd.
C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7. Fabriqué au Canada

But du jeu

Gagner une manche complète. Une manche est terminée lorsqu'un joueur a gagné au moins six jeux avec une marge de deux jeux.

Équipement



1 paquet de cartes de service "Serve"



1 paquet de cartes de jeu "Play"



1 pion pour le serveur



1 jeton pour la balle

et un plateau de jeu représentant un court de tennis

Règle de base

La règle du jeu est très étroitement liée à la règle du vrai tennis. Si vous connaissez mal ce sport, nous vous conseillons d'étudier d'abord la section intitulée "Règle du jeu de tennis".

Chaque joueur commence avec une main de 10 cartes "Play". Lorsqu'un jeu est terminé, on procède à une distribution pour ramener le nombre de cartes à 10 au début de chaque nouveau jeu. Les deux jetons sont utilisés sur le plateau de jeu pour indiquer la position de la balle pendant chaque partie et celle du serveur au début de chaque jeu.

Tous les services s'effectuent en retournant la carte du dessus du paquet "Serve". Si on retourne une carte "Fault" (Faute de service), le serveur retourne une deuxième carte. Les cartes "Play" servent pour les renvois de balles qui sont effectués au cours d'un échange. En renvoyant une balle, un joueur peut effectuer un "Smash", (ce qui lui donne le point sauf si son adversaire le contre par un "Kill" (Balle sans réplique), un "Kill" (qui lui donne automatiquement le point) ou jouer une carte "Play" à diagramme. La carte "Play" à diagramme doit représenter la balle quittant l'endroit où elle avait été placée par la carte jouée précédemment. Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer une de

ses cartes, il peut passer son tour et, s'il le désire, défausser une carte ou jouer une carte "Out". Dans les deux cas, il concède le point à son adversaire.

La marque s'effectue comme dans une vraie partie de tennis, à une exception près: Le premier point gagné après une égalité à 40 gagne le jeu.

A la fin de chaque jeu, les mains sont complétées à 10 cartes et le service change de camp.

Règle de la partie de tennis — simple

But du jeu

Gagner une manche complète par une marge de deux jeux. Une manche comprend au moins 6 jeux, chaque jeu étant composé de 4 points (voir le paragraphe "La marque").

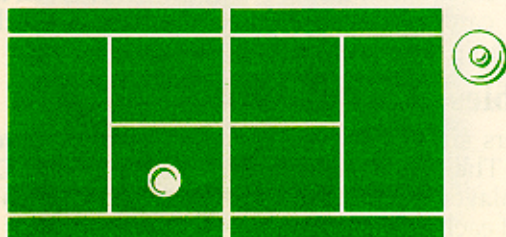
Utiliser le paquet de cartes "Serve" pour déterminer quel est le joueur qui sert le premier. Mélanger les cartes du paquet et distribuer les cartes face découverte, une par une, à chaque joueur. Le premier joueur qui reçoit une carte "Ace" sert le premier. Le serveur bat séparément les deux paquets de cartes puis distribue 10 cartes du paquet "Play" à son adversaire et à lui-même. Les joueurs ramassent leurs cartes et les disposent d'après les coups spécifiques. Il faut s'assurer que le petit diagramme est visible au coin supérieur gauche de la carte. Il est impossible d'ajouter des cartes à une main pendant un jeu.

Le service

Pour commencer, le serveur place le pion de service du côté droit de sa partie du court. Il retourne alors la carte du dessus du paquet de cartes "Serve". Les possibilités de service sont les suivantes:

- 1) Ace — le serveur marque immédiatement un point;
- 2) Fault — le serveur retourne une seconde carte. Si la deuxième carte est également une carte "FAULT", il perd automatiquement un point pour double faute;
- 3) In — le service est alors valable et la balle est en jeu. Le relanceur doit jouer une carte ou passer son tour.

Le service est bon lorsque le serveur a envoyé la balle dans l'avant-court droit de son adversaire. Un bon service est toujours frappé en diagonale du court. Lorsque ceci se produit, le serveur doit déplacer le jeton de balle en diagonale à travers le court jusqu'à l'endroit appro-



prié sur le court du relanceur.

C'est le même joueur qui sert pendant tout un jeu. Le service est fait alternativement à droite et à gauche du court. Par conséquent, le serveur doit penser à déplacer le pion du serveur d'un côté à l'autre du court avant chaque service.

Une fois que la balle a été sur le court du relanceur, le relanceur dispose des possibilités suivantes pour renvoyer la balle:

1. Il peut refuser de jouer une carte et il peut passer son tour. S'il choisit ces possibilités, il peut défausser une carte de sa main ou ne pas jouer du tout. Il concède ainsi un point au serveur.
2. Il peut jouer une carte "Smash". Ceci lui donne le point **sauf** si le serveur répond par une carte "Kill". (On ne peut contrer un "Smash" qu'avec un "Kill").
3. Il peut jouer une carte "Out", ce qui donne le point au serveur.
4. Il peut jouer une carte "Kill" et gagner le point.
5. Il peut jouer une carte de renvoi à diagramme. Ces cartes indiquent le passage de la balle de l'endroit où elle a été frappée à un endroit spécifique du court de l'adversaire. Le coup doit partir de l'endroit où la balle a été placée par le serveur. Après avoir joué une carte de renvoi, le joueur doit déplacer le jeton de balle dans la partie du court de son adversaire comme illustré sur la carte.

Le serveur dispose à son tour d'une des cinq possibilités de réponse, et l'échange continue ou prend fin selon la carte jouée. Un joueur marque un point lorsque son adversaire ne peut pas lui renvoyer la balle.

La partie continue

A la fin de chaque jeu, les cartes non utilisées des deux paquets sont données au nouveau serveur. Avant le début de la partie dans chaque nouveau jeu, le serveur distribue le nombre de cartes de jeu qu'il faut, à lui et à son adversaire, pour que chaque main soit de 10 cartes. On ne peut pas ajouter de cartes pendant un jeu. Le paquet de cartes "Play" est battu à nouveau seulement lorsqu'il est impossible de distribuer une main complète à chaque joueur au commencement d'un nouveau jeu. Lorsqu'il ne reste plus qu'une carte dans le paquet "Serve", il faut battre à nouveau les cartes utilisées et les ajouter sous le paquet de cartes, face en dessous.

Les doubles — pour 4 joueurs

Les partenaires sont côte à côte, face à leurs adversaires de l'autre côté du court. Le serveur distribue 7 cartes du paquet "Play" à chaque joueur. Les mains sont complétées à 7 cartes au début de chaque nouveau jeu.

Les deux partenaires qui relancent défendent leur moitié de l'avant-court. On peut échanger des cartes avec son partenaire au début de chaque jeu de façon que tous les joueurs disposent de la force maximale dans leur propre boîte de service. N'importe lequel des deux partenaires peut contrer le coup avec un "Smash", un "Kill", un "Out" ou une carte "Shot" de renvoi partant de l'arrière-court. Les partenaires peuvent se consulter pendant tout le jeu.

Chaque partenaire sert pendant un jeu entier en alternance pendant toute la durée de la manche. Les services et les coups de renvoi suivent les règles du simple. Tous les deux jeux, il faut rebattre les cartes du paquet "Play" et du paquet de cartes de défausse qui ne sont pas tenues par les joueurs.

La marque

On marque les points de la façon suivante: 0, 15, 30, 40 et point de jeu (point gagnant). En cas d'égalité à quarante (40-40), le joueur qui marque le premier point gagne le jeu.

Lorsqu'un joueur a gagné 6 jeux il a gagné la manche, seulement et **seulement** s'il a gagné avec une marge de 2 jeux. Par exemple: Les deux joueurs ont gagné chacun cinq jeux. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait deux jeux d'avance.

Conseils

Comme dans une vraie partie de tennis, le serveur a un avantage en force parce qu'il n'utilise pas de cartes de sa main pour mettre la balle en jeu.

Un joueur peut choisir de ne pas renvoyer la balle (ce qui lui coûte un point) à n'importe quel moment, qu'il ait la possibilité ou non de renvoyer la balle. Cette tactique du refus a pour but d'empêcher un joueur de trop affaiblir la main de son adversaire. Un joueur peut également utiliser cette tactique pour bluffer et tromper son adversaire qui est peut-être à la recherche d'une faiblesse dans sa main. On a également la possibilité de défausser une carte qu'on ne désire pas à n'importe quel moment.

Il est conseillé de conserver les cartes "Smash" et les cartes "Kill" car elles sont très utiles dans les situations de jeu critiques.

Il faut toujours veiller à ce que sa main soit bien équilibrée. Si un joueur perd un point parce qu'il s'est débarrassé de toutes ses cartes ou qu'il a accumulé un trop grand nombre de cartes inutilisables, c'est qu'il a mal équilibré sa main.

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toute demande de renseignements en ce qui concerne cette règle. Adresse: Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7.