

Affentennis

de
Jürgen Kohl



Un jeu d'adresse et de tactique pour 2 joueurs à partir de 14 ans

Matériel de jeu

Un terrain de tennis en tissu, deux raquettes, une balle, deux figurines-singes (Verwendung der Spielfigur "Äffle" mit freundlicher Genehmigung der LANG-FILM/Stuttgart. © LANG-FILM, Stuttgart/Lizenz: BULLYLAND, 73565 Spraitbach), quatre pions compteurs de points, une rampe de lob, une planchette de smash, un mur, un video CD et la règle de jeu.

1. Préparation du jeu et technique de lancers

Le court de tennis est posé bien à plat sur une table. Il est important de vérifier que la bande de tissu formant le "filet" soit également bien posé à plat, sur la table. Pour utiliser le lanceur de balle on place sa pointe juste derrière la balle. On vise puis on lâche la tirette. Une échelle graduée est représentée sur le lanceur et sert de repère pour les tirs. Si la balle ne reste pas dans le camp de l'adversaire, il y a faute et l'adversaire marque le point. Les règles du jeu et le décompte des points sont identiques au tennis. Une partie se joue en 1 set de 3 jeux. Toutes les règles spécifiques importantes au tennis sont expliquées au paragraphe 12.

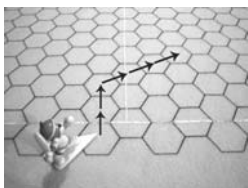
2. La pointe de la figurine indique la position sur le terrain

La pointe du socle de la figurine sert de flèche pour indiquer la position de la figurine sur le terrain. Elle sert également à changer si besoin est l'orientation du joueur.



3. Après chaque lancer, le joueur peut avancer de 5 pas

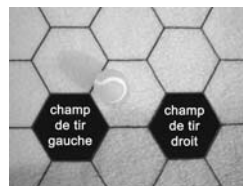
Chaque échange de balles débute avec le placement des deux singes: le lanceur sur un emplacement situé derrière la ligne de fond et le receveur sur un emplacement de son choix. Le lanceur doit frapper la balle à partir de la ligne de fond de son camp. Après chaque tir de la balle, le joueur peut (il n'est pas obligé) déplacer sa figurine de 5 cases dans la direction de son choix afin de bien positionner son singe.



4. Les deux emplacements de tir

Pour frapper la balle, le singe doit être placé dans un des deux espaces situés en diagonale derrière la balle. Ces deux espaces sont dénommés "champ de tir", et correspondent au coup droit ou au revers du joueur.

Pour atteindre la zone de tir, le singe doit se déplacer avec un minimum de pas.



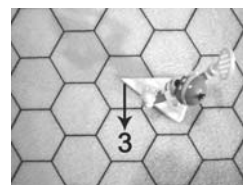
5. Pour réceptionner la balle un joueur bénéficie de 6 points de déplacement



Pour atteindre la zone de tir, le joueur qui doit réceptionner la balle dispose de 6 points de déplacement (les points se calculent en fonction du filet, la pointe de la figurine n'a pas d'importance):

Le déplacement du singe en avant en direction du filet coûte un point par zone de déplacement. Sont également comptabilisés pour 1 point les déplacements immédiatement latéraux (à gauche ou à droite) à partir de la zone de départ.

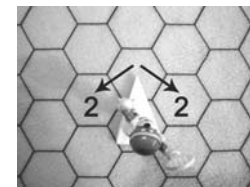
Modifier l'orientation du joueur d'un déplacement latéral (à gauche ou à droite) par rapport à l'arrière de la zone de départ coûte 2 points.



Un déplacement en arrière coûte 3 points.

Les points non utilisés sont perdus.

Attention: Ces règles de déplacement ne sont valables que pour le déplacement avant le tir. Après le tir, le joueur peut se déplacer directement de 5 cases (voir paragraphe 3).

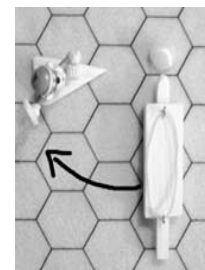


6. Si les 6 points autorisés ne suffisent pas pour atteindre la balle, le joueur peut "emprunter" des points y tir sous conditions particulières



Si le singe ne peut pas atteindre la zone de réception de la balle, il peut dans ce cas "emprunter" 5 points de déplacement. Mais il tire sous conditions particulières: la raquette doit être positionnée parallèlement par rapport aux côtés du court de tennis ou orienter extrémité du manche de la raquette vers le singe.

Le joueur qui réceptionne a un maximum de 11 points pour renvoyer la balle à son adversaire. Après un tir sous conditions, le joueur doit déduire ses points de déplacements empruntés de ses déplacements. S'il n'atteint pas la balle au bout des 11 points de déplacement, l'adversaire marque le point.



7. Poser et déposer le mur coûte à chaque fois 2 points

Après le tir, le joueur ayant lancé la balle peut poser le mur. Cette action coûte deux points. Le mur est placé directement devant le joueur et parallèlement au filet de telle sorte que la flèche noire touche la case où le singe se trouve. Une fois que l'adversaire a joué la balle, le mur doit être désinstallé ce qui coûte à nouveau deux points.



8. Si le mur est touché, il n'est plus possible de se déplacer

Dès que la balle touche le mur et qu'elle est hors-jeu ou dans une case du lanceur, l'échange de balle prend fin et le joueur du mur obtient le point.

Si la balle se trouve après cette action dans une case du joueur ayant posé le mur, le lanceur perd tous ses points de déplacement restants soit pour se déplacer ou pour poser le mur.

Si la balle ne touche pas le mur, le joueur l'ayant posé doit le retirer en dépensant 2 points.

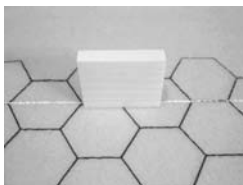
9. Effectuer un lob avec la rampe de lob

Cette action ne coûte aucun point. Pour effectuer un lob le joueur prend la rampe, la pose contre le mur de l'adversaire et joue la balle. Toutes les règles sont à appliquer.



10. Smash

Lorsqu'un singe tire d'une case qui se trouve au moins dans la moitié supérieure du court et sans conditions particulières il peut tenter un smash. Pour ce faire, il pose la planche de smash à un emplacement de son choix, sur la ligne de fond adverse. Si, en tirant, la planche tombe, le point est gagné. Dans le cas contraire, le jeu se poursuit selon les règles habituelles.



11. Règles particulières et conseils

La balle est considérée comme bonne quand vu de haut elle touche la ligne. Lorsque la balle est positionnée de manière indéterminée entre deux cases, c'est le joueur dont la balle est de son côté qui choisit la case.

Si la balle est hors-jeu après avoir touché le singe, c'est ce dernier qui marque le point.

Conseil: Lors du tir, le singe se trouve souvent sur la trajectoire. Pour éviter ce problème il est possible de bouger légèrement le singe tout en laissant la pointe de la figurine indiquer la case de placement.



12. Règles pour le service et comptage des points

Chaque échange de balle commence par un service qui doit être tiré dans le terrain diagonalement opposé. Si la balle ne reste pas dans ce carré, le joueur a droit à un deuxième essai. S'il joue encore de malchance, le point revient à l'adversaire. Le premier service démarre du côté droit du terrain pour arriver dans le côté gauche, opposé. Après le service, les joueurs doivent tirer dans le terrain de l'adversaire. Après le marquage d'un point, le même joueur tire du côté gauche dans le terrain de droite de l'adversaire et ainsi de suite.

Chaque fin d'échange se termine avec le gain de points par l'un des deux joueurs.

Le décompte s'effectue ainsi: 0, 15, 30, 40 par jeu. Il faut donc marquer 4 points pour gagner le jeu. En tout état de cause, il faut un écart de deux points entre les joueurs en cas d'égalité 40 à 40, deux autres échanges au minimum doivent avoir lieu. Le joueur qui lors d'une égalité marque le point obtient l'avantage. Dans ce cas, le décompte s'effectue comme si l'adversaire reculait au chiffre 30. Dans chaque jeu un seul joueur a le service. Le droit de servir change à chaque jeu. A chaque point le serveur change de carré de service.

Un joueur a gagné quand il a obtenu 3 à 0 ou 3 à 1. Le score 3 à 2 nécessite de jouer jusqu'à 4 jeux.

Consultez le site www.affentennis.com pour obtenir des éclaircissements quant aux règles, s'inscrire aux tournois ou s'informer sur les extensions du jeu.



Fait main avec amour en Allemagne
© Jürgen Kohl, 75015 Bretten 2006
Traduction de Cécile Dejardin