

Affentennis

door
Jürgen Kohl



Een tactisch behendigheidsspel voor 2 spelers vanaf 14 jaar

Inhoud

Een prachtig vormgegeven tennisveld, twee rackets (schieters), twee zéér ervaren bananenliefhebbende spelers/aapjes (Met dank aan LANG-FILM/Stuttgart, ©LANG-FILM, Stuttgart/Licentie: BULLYLAND, 73565 Spraitbach voor het vrijgeven van de aapjes-speelfiguren), een tennisbal, vier statuschips, een lobschans, een volley blok, een smash bord en dit regelboek. De bananen voor de spelers zijn niet inbegrepen.

1. Voorbereiding en techniek

Plaats het tennisveld op een tafel en zorg dat het vilt laken goed uitgestreken wordt, zodanig dat er geen kreukels zijn in het veld. Zeer belangrijk: de gekleurde strip onder het tennisveld (het net), moet ook recht uitgestreken worden. Om de racket te gebruiken trek je de schieter terug en plaats je deze dicht bij de bal. Kies je doel uit en laat de schieter snel los. Om de kracht aan te passen van je opslag of je terugspeelbal, is er een schaal op de achterkant van de schieter. De bal moet te allen tijde eindigen binnen het tennisveld. Zo niet, dan heb je een foute opslag uitgevoerd en gaat het punt naar je tegenstander. En dat wil je natuurlijk zeker niet! Indien we het ergens specifiek anders vermelden, gelden alle gangbare tennisregels voor het spelen en de scoretelling. Elke set wordt uitgespeeld tot 3 punten. De regels specifiek voor het tennis worden uitgelegd onder punt 12.

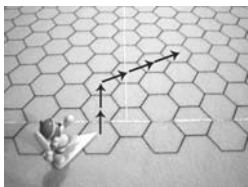
2. De tip van de spelerssokkel markeert zijn/haar positie

De tip van de spelerssokkel wordt gebruikt als een pijl om de positie van een speler aan te duiden op het tennisveld. De tip wordt ook gebruikt zodra de speler opzij geschoven moet worden om plaats te maken voor de racket. Je kan een rode kaart krijgen als je je tegenspeler bedreigt met deze tip, dus wees hier aub voorzichtig mee.

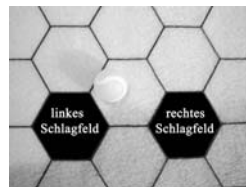


3. Na elke treffer kan de speler tot 5 stappen bewegen

Elke nieuwe match begint met het plaatsen van de aapjes op het tennisveld. Het serverende aapje wordt achter de opslaglijn geplaatst, het terugspelende aapje mag een willekeurige positie uitkiezen. De serverende speler moet de bal vanaf de basislijn spelen naar het diagonaal tegenoverliggend kwadrant aan de andere kant van het veld (bij het echte tennis bevindt dit servicegebied zich voor het net). Na elke treffer, opslag of terugspeelbal, kan een speler zijn aapje tot 5 vakken bewegen in iedere willekeurige richting op het hexagonaal veld (om een gunstige positie in te nemen). Het is zeker niet verplicht om al deze 5 stappen op te nemen.



4. Er zijn twee velden waarvan je de bal kan raken: forehand en backhand

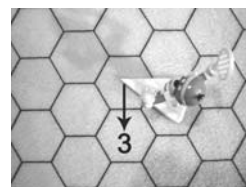


Om de bal te kunnen raken, moet je je aapje direct achter de bal positioneren en dit aan de linker- of de rechterkant. Deze 2 vakken zijn de “slagposities” en simuleren een forehand en een backhand. Het aapje moet altijd naar het dichtstbijzijnde vakje (van de 2 mogelijkheden) bewegen. Bevindt de tennisbal zich in een vakje direct voor het huidige vakje (waar je je momenteel in bevindt), dan heb je de keuze.

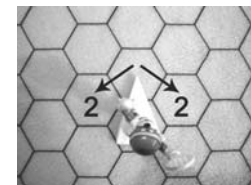
5. Je kan tot 6 punten gebruiken om tot bij de bal te geraken en je terugtrekken zal duur zijn



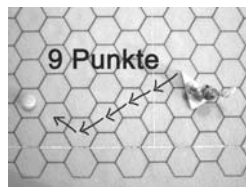
Om op de slagpositie terecht te komen, heeft je aapje 6 punten tot zijn beschikking en moet hij ook opletten voor de “terugtrek”-regel. Elke stap die je naar het net toe beweegt, kost je aapje één punt. Deze mag je ook gebruiken voor een diagonale beweging (zolang je aapje maar dicht bij het net geraakt). Om je diagonaal terug te trekken,



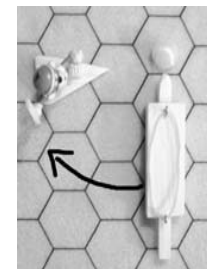
zal je meer inspanning moeten leveren en kost je dit 2 punten per stap. Het meest inspannende is een rechte terugtrekking : deze zal je 3 punten kosten per stap. Het is niet verplicht om al je punten op te gebruiken. Opmerking: deze “terugtrek” regels zijn enkel van toepassing als je naar de bal torent om deze terug te slaan. Hierna zal de beweging naar elk rondomliggend vakje slechts 1 punt per stap kosten (zie ook puntje 3).



6. Je aapje kan tot 5 punten lenen om tot een moeilijke bal te geraken



Kan je aapje de gewenste locatie niet bereiken met de 6 beschikbare punten, dan kan je tot 5 extra punten “lenen”. In dit geval zal je aapje de bal “onder dwang” spelen. Dit wilt zeggen dat je je racket enkel parallel met de zijlijnen mag plaatsen of deze mag draaien tot je aapje en niet verder! Na deze slag “onder dwang” zal je aapje enkel nog de overblijvende stappen mogen afleggen. Bijvoorbeeld : indien je acht punten nodig had om de bal te bereiken, dan blijven er nog slechts 3 punten over om je volgende verdedigingspositie te bereiken. Indien het voorvalt dat je meer dan 11 punten nodig zal hebben om de bal te bereiken, dan feliciteer je je tegenstander met een perfect gespeelde bal.



7. Het opzetten en wegnemen van een VOLLEY BLOK kost je aapje steeds twee punten

Na een treffer, kan je ook een volley blok neer plaatsen in plaats van je terug te trekken van het net. Het opzetten van een volley blok kost je twee punten van de gebruikelijke vijf die je aapje verkrijgt na elke succesvolle treffer. Plaats dit blok direct voor je aapje, zodanig dat de zwarte pijl het hexagonaal vakje raakt waar je aapje zich momenteel op bevindt. Nadat je tegenstander de bal gespeeld heeft, moet je de volley blok verwijderen, wat je weer twee punten kost.



8. Je bevriest zodra je de VOLLEY BLOK raakt

Probeer om zeker niet de volley blok te raken, anders verlies je al je overblijvende stappen om je beter te positioneren of om je eigen volley blok te plaatsen. Raakt je bal echter deze blok en komt deze tot stilstand buiten het tennisveld of binnen jouw eigen helft, dan mag je zeker weer je tegenstander feliciteren met deze prachtige beweging. Komt de bal echter tot stilstand in de helft van je tegenstander, dan moet deze zijn blok verwijderen en gaat het spel gewoon verder.

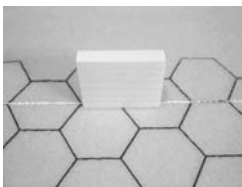
9. Gebruik de LOBSCHANS om een LOB te spelen

Een lob (een hoge bal over je tegenstander) kan kostenlos gespeeld worden. Om een lob te spelen, neem je de lob ramp, plaats je deze op de volley blok van je tegenstander en speel je vervolgens de bal. Al de gewone regels blijven nog steeds gelden.



10. Smash zodra je bij het net staat en niet “onder constraint” staat

Je mag smashen, zodra je aapje zich op een hexveld bevindt dat zich minstens halverwege (of verder) in jouw helft bevindt en jouw aapje niet “onder constraint” staat. Je mag hierna het smash bord op de basislijn van je tegenstander plaatsen. Een smash wordt gespeeld zoals een gewone slag. Raakt je bal het smash bord en valt deze om, dan krijg je het punt en het applaus van het publiek. Anders gaat het spel gewoon verder en gelden de gangbare regels.



11. Bijkomstige regels en tips

Een bal is goed gespeeld indien deze de lijn bedekt (gezien van bovenaf). Komt de bal exact tot rust tussen twee hexagonale velden, dan zal de beslissing mogen geveld worden door de speler die naar de bal moet toelopen. De aapjes zijn een onderdeel van het spel en beïnvloeden soms de positie waar de bal tot rust komt. Onafhankelijk van dit gegeven, is de speler die de bal gespeeld heeft verantwoordelijk voor het eindresultaat. Opmerking: De aapjes staan soms in de weg als je een bal wenst te spelen. Je kan je aapje aan de kant schuiven, zolang de tip van de spelerssokkel maar naar het juiste hexagole veld wijst.



12. Regels voor de opslag en de scores

Iedere bal start met een opslag vanaf de basislijn naar het diagonaal tegenoverliggend kwadrant aan de andere kant van het net. Slaag je hier niet in, dan heb je nog recht op een tweede opslag. Lukt het hier nog niet mee, dan verlies je een punt. De eerste opslag start aan de basislijn aan de rechterkant van de centrale lijn. De terugspeelbal en alle volgende opslagen, kan je naar een willekeurige positie spelen in het veld van je tegenstander. Na deze bal, slaat deze zelfde speler terug op van zijn linkerkant. Iedere bal resulteert in een punt voor de speler. De puntentelling gaat van 0, 15, 30, 40, game. Dit wil zeggen dat je tenminste vier punten nodig hebt om een “game” (zoals dit in tennis heet) te winnen. Let er ook op dat je twee punten meer moet hebben dan je tegenstander om de “game” te winnen. Bij een score van 40:40 (de zogenaamde deuce) moet je tenminste twee bijkomstige ballen spelen om te winnen. De speler die scoort bij een deuce, krijgt een voordeel en de statuschip schuift naar “Vorteil”. Het recht op de opslag wijzigt na elke “game”. De spelers wisselen van opslagveld af na de eerste opslag en hierna na elke tweede “game”. Een set is gewonnen bij een score van 3:0 of 3:1. Bij een score van 3:2, gaat het spel gewoon verder tot 4 “games” om de set te vervolledigen. Er wordt geen beslissingswedstrijd gespeeld.



Bezoek www.affentennis.com om de regels te bespreken, om meer te weten te komen over toernooien of toekomstige uitbreidingen voor dit spel.

Handgemaakt in Duitsland met veel zorg en toewijding
© Jürgen Kohl, 75015 Bretten 2006
Vertaling door: Dimitri Giakouvakis

