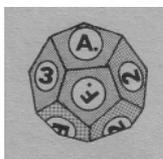




RÈGLE ABRÉGÉE POUR ENTRER D'EMBLÉE DANS LA PARTIE

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

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 prendre 1 dé

Amortie prendre 1 dé

Smash prendre 2 dés

Passing shot prendre 2 dés

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.