

WorldWide

TENNIS



Règle du jeu





Bienvenue dans notre académie de tennis. Vous allez ici apprendre à maîtriser Worldwide Tennis, un jeu de cartes qui vous fera vivre toute l'excitation et la tension d'un match de tennis !

Nous vous recommandons de découvrir dans un premier temps les règles de base et de jouer vos premiers échanges dans un match d'initiation. Une fois les principes de base du jeu assimilés, vous pourrez alors passer aux règles avancées.

Prenez à présent votre raquette et rendez-vous sur le court : votre entraînement commence maintenant !

SOMMAIRE

INTRODUCTION

- 1 – But du jeu
- 2 – Nombre de joueurs
- 3 – Matériel

PRINCIPES FONDAMENTAUX

- 4 – Plateau de jeu et zones du court
- 5 – Lecture d'une carte

AVANT-MATCH

- 6 – Modes de jeu
- 7 – Mise en place

RÈGLES DE BASE

- 8 – Service
- 9 – Échange
- 10 – Jeu au filet
- 11 – Fin du point
- 12 – Changements de côté
- 13 – Cartes particulières
- 14 – Match d'initiation

RÈGLES AVANCÉES

- 15 – Utilisation des Étoiles
- 16 – Effets Topspin lift et Slice
- 17 – Cartes Joueur (*règle optionnelle*) Jeu en solo
- 18 – Mise en place du jeu en solo
- 19 – Gestion de votre adversaire

INTRODUCTION

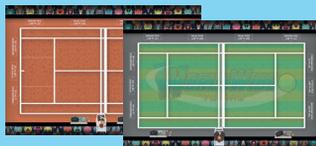
1 - BUT DU JEU

Dans Worldwide Tennis, vous incarnez un joueur de tennis avec un seul objectif : la victoire finale ! Selon le mode de jeu choisi, vous devrez l'emporter au cours d'un jeu décisif ou d'un match en 2 ou 3 manches gagnantes. Ces modes de jeu sont détaillés dans le paragraphe **6 - Modes de jeu**.

2 - NOMBRE DE JOUEURS

Comme pour le tennis dans la réalité, le jeu en simple est la discipline privilégiée dans Worldwide Tennis. C'est donc dans une configuration pour 2 joueurs que les règles du jeu vous seront expliquées. Il existe également un mode Solo, détaillé aux paragraphes **19 et 20**.

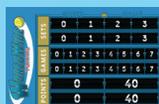
3 - MATÉRIEL



2 plateaux de jeu double-face



2 pions Joueur



1 tableau de score



1 pion circulaire jaune, représentant la balle de tennis.



6 jetons de score aux couleurs des différents pions joueurs. Ces jetons permettent de tenir le score sur le tableau prévu à cet effet.



12 jetons Étoile.



2 paquets de 65 cartes numérotées de 1A à 65A et de 1B à 65B



2 cartes Aide de jeu



1 dé à 20 faces (d20)



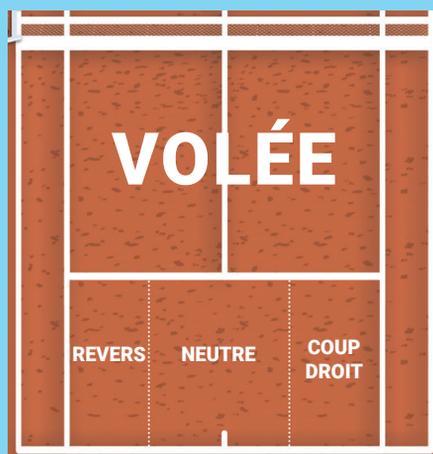
1 dé à 6 faces (d6), utilisé pour le jeu en solo.

PRINCIPES FONDAMENTAUX

4 – PLATEAU DE JEU ET ZONES DU COURT

Sur le plateau de jeu, votre partie de terrain est divisée en quatre zones :

- zone Revers
- zone Neutre
- zone Coup droit
- zone Volée

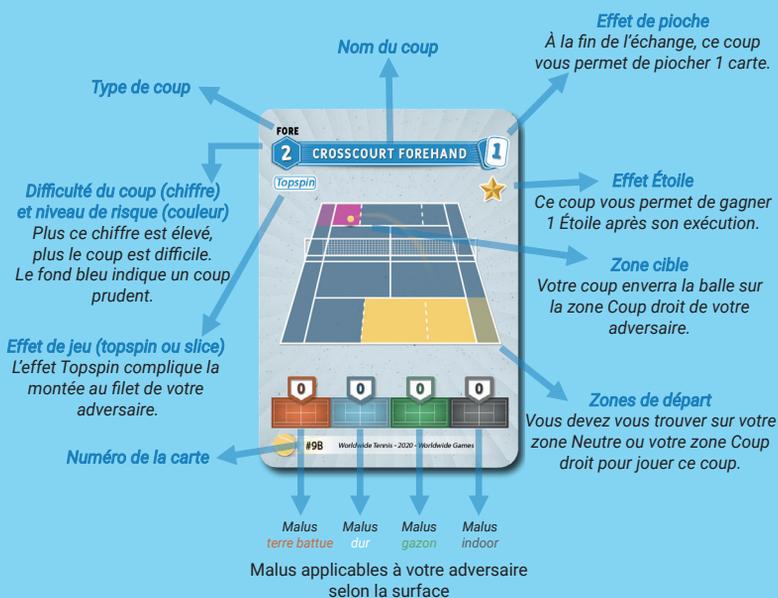


Worldwide Tennis propose une perception du terrain du point de vue d'un joueur droitier. Il s'agit là d'une simplification nécessaire pour une explication des règles du jeu la plus claire possible.

N'y voyez aucune discrimination à l'encontre des gauchers qui ont considérablement marqué l'histoire du tennis !

5 – PRÉSENTATION D'UNE CARTE

Chaque coup de tennis est représenté par une carte. Il est important que vous sachiez en décrypter les principales informations.



Les différentes icônes et leurs conséquences sur le jeu sont expliquées dans l'aide de jeu Iconographie. Consultez cette aide de jeu dès maintenant pour vous familiariser avec elles !

AVANT-MATCH

6 – MODES DE JEU

Il existe dans Worldwide Tennis deux modes de jeu. Avant de jouer, il vous faudra choisir le mode le plus adapté :

- Le mode **JEU DÉCISIF** pour une partie rapide.
- Le mode **MATCH COMPLET** pour une simulation totale et immersive.

A) Mode jeu décisif (± 15 minutes)

Ce mode est recommandé si vous n'êtes pas encore très à l'aise avec les règles du tennis.

Il consiste à simuler le jeu décisif d'une véritable partie de tennis. Le premier joueur arrivé à 7 points remporte la partie ! Un joueur doit compter au moins 2 points d'avance sur l'autre pour l'emporter.

Dans ce mode, quand le total du score est pair, le joueur au service sert vers la zone Coup droit de son adversaire.

Quand le total du score est impair, on change de serveur. Celui-ci sert vers la zone Revers de son adversaire.

B) Mode match complet (±1H30)

Ce mode est recommandé si vous êtes un expert et que vous souhaitez vous investir dans une longue partie.

Vous jouez ici un véritable match de tennis !

- **Pour gagner un jeu** : vous devez gagner 2 points. Le décompte sur un jeu est donc 0/40/jeu. Le serveur engage vers la zone Coup droit de son adversaire sur le premier point. Il engage vers la zone Revers de son adversaire sur le deuxième point. A 40/40, on joue un point décisif. Le relanceur décide alors de quel côté il souhaite jouer son retour.

- **Pour gagner une manche** : vous devrez, comme dans la réalité, gagner 6 jeux avec au moins 2 jeux d'écart avec votre adversaire et jeu décisif à 6/6.

- **Pour gagner un jeu décisif à 6 jeux partout** : le jeu décisif consiste à jouer selon l'enchaînement suivant des serveurs: A/B/B/A/A/B/B... Le premier joueur à avoir deux points d'avance sur son adversaire remporte le jeu décisif.

- **Pour gagner la partie** : Le premier joueur à gagner 2 ou 3 manches est désigné vainqueur (*selon ce qui a été convenu en début de partie par les joueurs*).

7 – MISE EN PLACE

Dans un premier temps :

a) Convenez ensemble de la surface sur laquelle se déroulera le match (terre, dur, gazon ou indoor) ainsi que du mode de jeu. Pour une première partie, nous vous recommandons de jouer sur dur.

b) Placez le plateau de jeu correspondant entre les deux joueurs.

c) Placez le tableau de score à côté du plateau et positionnez les marqueurs de score sur zéro.

d) Séparez le paquet numéroté #XX A du paquet numéroté #XX B et donnez un paquet à chaque joueur.

Dans un second temps :

e) Choisissez un pion Joueur et placez-le de votre côté du terrain.

f) Placez devant vous 5 jetons Étoile : 4 jetons faces visibles et 1 jeton face cachée.

Remarque : Le nombre d'Étoiles en début de partie peut varier, avec les règles avancées, si vous utilisez les cartes Joueur.

g) Prenez les 5 cartes Service de votre paquet (numérotées de #61 à #65) et placez-les faces visibles entre vous et le plateau de jeu, selon l'ordre croissant de la difficulté du coup (chiffre en haut à gauche de chaque carte).

h) Prenez dans votre main les 6 cartes présentant une icône « main de départ ».



i) Mélangez votre paquet, posez-le à droite du plateau et piochez 6 cartes supplémentaires. Vous démarrez donc la partie avec 12 cartes en main. Notez que votre main ne peut jamais comporter plus de 12 cartes.

j) Enfin, tirez à pile ou face pour déterminer le joueur qui engagera la partie au service.

Le match peut maintenant commencer !



RÈGLES DE BASE

8 - SERVICE

Chaque point commence par un service. Lorsque vous êtes au service, placez votre pion Joueur sur la zone Neutre de votre moitié de terrain. Votre adversaire se place sur sa zone Coup droit ou Revers en fonction du score (*voir 6 – Modes de jeu*).

Puis sélectionnez une des cartes Service étalées devant vous, en la décalant légèrement. Plus la difficulté du coup (chiffre en haut à gauche) de cette carte est élevée, plus le service est risqué et plus il a de chances de mettre votre adversaire en difficulté.

Lancez ensuite le d20.

- Si le chiffre obtenu au d20 est au moins égal à la difficulté de votre coup, le service est réussi et l'échange est engagé. Certaines cartes de service peuvent même vous permettre, si vous êtes chanceux au dé, de réussir un service gagnant (effet ACE de la carte). Dans ce cas, vous remportez automatiquement le point !

- Si le chiffre obtenu au d20 est inférieur à la difficulté de votre coup, vous manquez votre service. Vous pouvez tenter une deuxième balle en utilisant une nouvelle carte Service de votre choix. Si votre service est réussi, l'échange est engagé. Si vous échouez à nouveau sur ce deuxième service, vous commettez malheureusement une double faute et le point est perdu !

Exemple :

Nous sommes au premier point du match. Roger tente **un service de difficulté 13.**

Il lance le d20 et obtient un 19.

Le résultat est compris entre 18 et 20 : c'est un **ACE !** Roger remporte ce point.



Pour le deuxième point du jeu, Roger tente de nouveau **un service de difficulté 13.**

Il lance le d20 et obtient un 8 : ce service est faute.



Il tente ensuite une deuxième balle avec un service de **difficulté 4.**

Il lance le d20 et obtient un 12 : le service est réussi et l'échange peut s'engager. Comme nous sommes au deuxième point du jeu, la balle est envoyée vers la **zone Revers** de son adversaire.



9 – ÉCHANGE

Quand un joueur valide son service, l'échange est engagé. C'est au tour de son adversaire de jouer, et ainsi de suite jusqu'à ce que le point soit gagné (*voir 11 - Fin du point*).

Dans l'échange, le tour de chaque joueur suit toujours un déroulement identique :

- **déplacement**
- **exécution du coup**
- **replacement / montée au filet**

A) Déplacement

La phase de déplacement intervient après un coup réussi par votre adversaire. Elle consiste à déplacer votre pion Joueur de la zone où il se trouve vers la zone où votre adversaire a envoyé la balle.

Si vous vous déplacez dans le sens vertical ou de deux zones dans le sens latéral, vous devez vous défausser d'une carte pour tenir compte de la fatigue générée par ce déplacement.

Exemple : vous devez vous défausser d'une carte pour déplacer votre Joueur de la zone Coup droit vers la zone Revers, ou bien depuis la zone Neutre vers la zone Volée.

B) Exécution du coup

Une fois votre déplacement effectué, vous devez choisir une carte à jouer pour envoyer la balle dans le camp de votre adversaire. **Vous ne pouvez jouer qu'une carte dont la zone de départ correspond à l'endroit où se trouve la balle** (et où vous vous êtes donc déplacé).

Votre coup est automatiquement réussi si votre adversaire a joué un coup prudent () et que vous jouez un coup prudent () ou risqué ().

Dans tous les autres cas, vous devez tester la réussite de votre coup. Pour cela, additionnez la difficulté de votre coup et le malus surface de la dernière carte jouée par votre adversaire, puis lancez le d20.

- si le résultat est inférieur :

vous commettez une faute et votre adversaire remporte le point.

- si le résultat est au moins égal :

vous réussissez votre coup et l'échange continue.

Lorsque vous réussissez un coup, déplacez la balle vers la zone cible indiquée par la carte jouée. Si plusieurs zones cibles sont indiquées sur votre carte, choisissez la zone vers laquelle vous souhaitez déplacer la balle.

Exemple :

Reprenons le cours du point évoqué dans l'exemple précédent. Roger avait validé un service de difficulté 4, vers la zone Revers de Rafael, son adversaire.

Positionné sur sa zone Revers (il s'agit du deuxième point du jeu), Rafael décide de prendre l'initiative avec une attaque de revers. Il en a la possibilité puisque la zone Revers est une des zones de départ de cette carte.

Face à un coup prudent (), Rafael joue un **coup risqué** () : il n'a donc pas à lancer le d20 et son coup est automatiquement validé. Il choisit d'envoyer la balle vers la zone **Coup droit** de son adversaire.

Roger se déplace vers sa zone Coup droit. Il ne souhaite pas prendre de risque sur ce coup et se contente de répondre par une défense de fond de court. Il en a la possibilité puisque la **zone Coup droit** est une des zones de départ de cette carte.

Ce coup prudent () répond à un coup risqué () : Roger doit donc lancer le d20 pour vérifier la réussite de son coup. Nous jouons sur terre battue et à **la difficulté du coup (0)**, il va falloir ajouter **le malus terre battue de la carte jouée par Rafael (3)**. Le score à atteindre est de $0 + 3 = 3$.

Roger lance le d20 et obtient 14 : son coup est validé ! Il envoie la balle vers la zone Neutre de Rafael et gagne 1 Étoile.



C) Remplacement / Montée au filet

Lors de cette phase, vous disposez de trois choix :

- rester sur la zone sur laquelle vous vous trouvez.

- monter au filet : déplacez votre pion vers la zone Volée.

Il n'est pas possible de déclarer une montée au filet si votre adversaire s'y trouve déjà.

- vous replacer : payez 1 Étoile (★) et déplacez votre pion vers la zone Neutre. Si vous vous replacez depuis la zone Volée, vous devez en plus vous défausser d'1 carte de votre choix.

Une fois ce choix, votre tour est terminé et la main passe à votre adversaire.

10 – JEU AU FILET

Lorsque vous vous trouvez sur la zone Volée, vous ne pouvez pas vous déplacer en phase A (Déplacement) de votre tour de jeu. Vous pouvez, en revanche, jouer des cartes Volée contre n'importe quel coup de votre adversaire, à l'exception du Lob.

Si vous vous trouvez sur la zone Volée et que votre adversaire joue une carte Lob, vous devez répondre par une carte Smash. À défaut, vous pouvez exceptionnellement vous déplacer en fond de court (et donc vous défausser d'une carte) pour poursuivre le point.

Attention : sur le premier coup exécuté en fond de court à la suite d'un Lob de votre adversaire, vous ne pouvez pas monter au filet.

11 – FIN DU POINT

A) Gain du point

Chaque point peut prendre fin de quatre manières différentes :

- un joueur valide une carte WINNER (*coup gagnant*) ou effectue un ACE : il gagne le point.
- un joueur commet une faute : son adversaire gagne le point.
- un joueur refuse de se déplacer pour jouer la balle : son adversaire gagne le point.
- un joueur ne peut pas jouer de carte depuis sa zone : son adversaire gagne le point.

B) Procédure de fin de point

Lorsqu'un joueur remporte le point, les étapes suivantes doivent être respectées par les deux joueurs avant de démarrer le prochain point :

a) Mise à jour du score

Déplacez les pions sur le tableau de score pour actualiser celui-ci.

b) Pioches

Faites le total des effets de pioche des cartes que vous avez jouées sur le dernier échange et piochez le nombre de cartes correspondant. Si votre pioche est épuisée, mélangez toutes les cartes de votre défausse.

Puis, si votre main comporte plus de 12 cartes, défaussez-vous des cartes de votre choix de manière à ce que votre main redevienne conforme.

Remarque : le nombre maximum de cartes en main peut varier, avec les règles avancées, si vous utilisez les cartes Joueur.

c) Défausse des cartes jouées

Placez toutes les cartes utilisées lors du point, à l'exception des cartes Service, dans votre défausse.

12 - CHANGEMENTS DE CÔTÉ

Le changement de côté n'a lieu que dans certains cas précis :

- **En mode jeu décisif** : tous les 6 points.
- **En mode match complet** : quand le total des jeux d'une manche est impair, sauf à 1/0, ainsi qu'à la fin d'un set.

Lorsque vous changez de côté, vous devez choisir entre deux options :

- **récupération** : piochez 1 nouvelle carte.
- **concentration** : gagnez 2 Étoiles.

En plus de ces deux options, le changement de côté est aussi le moment d'élaborer un **plan tactique** : vous pouvez payer 1 Étoile (★) pour récupérer une carte de votre choix depuis votre défausse.

13 – CARTES PARTICULIÈRES

a) Amorti

L'amorti ne peut être joué que si votre adversaire est en fond de court.

Il permet d'attirer votre adversaire au filet. Si le coup est réussi, votre adversaire devra donc se défausser d'une carte pour jouer son prochain coup ! (voir paragraphe 9 – Échange). Il pourra, en revanche, jouer son prochain coup sans condition de zone de départ (**NSZL**).

Mais ce coup redoutable, particulièrement efficace sur terre battue, a une contrepartie : vous devez payer 1 ★ pour pouvoir le tenter.

Notez qu'il existe également une carte Volée amortie, exécutable lorsque vous êtes en zone Volée.



b) Coup gagnant

Ce coup audacieux peut vous faire gagner immédiatement le point. Il fait partie de votre main de départ.



Sa difficulté se calcule de la manière suivante : 22 - la difficulté de l'ensemble des coups que vous avez validés précédemment (à l'exception du service). Par exemple, si vous avez validé un coup de difficulté 5 et un coup de difficulté 3, la difficulté du coup gagnant sera de $22 - 5 - 3 = 14$.

Cette carte ne vous permet de gagner d'Étoile que si vous réussissez votre coup gagnant.

Enfin, cette carte est recyclable : à la fin du point, vous la reprenez dans votre main au lieu de la placer dans la défausse.

14 – MATCH D'INITIATION

Avant de vous lancer dans la suite des règles du jeu, nous vous recommandons de jouer un match d'initiation avec les règles de base. Cela vous permettra d'apprendre en douceur les mécaniques essentielles de Worldwide Tennis.

Afin de préserver la simplicité et l'équilibre du jeu, ignorez pour ce premier match :

- les icônes ★ (pas de gain d'Étoile pendant l'échange)
- les icônes  et  .

RÈGLES AVANCÉES

Il est désormais temps de faire votre entrée parmi les pros ! Ces règles avancées vont donner une profondeur tactique plus importante à vos futurs matchs.

15 – UTILISATION DES ÉTOILES

Avant de lancer le d20 pour l'exécution de votre coup, vous pouvez payer 1, 2 ou 3 Étoiles pour modérer la difficulté de votre coup. Ce bonus diffère selon qu'il s'agit d'un service ou d'un coup exécuté dans le cadre d'un échange.

Service	★ : bonus -2	★★ : bonus -4	-
Échange	★ : bonus -3	★★ : bonus -5	★★★ : bonus -7

Exemple : reprenons le cours de notre point. Décidé à l'emporter, Rafael tente un coup droit gagnant !



Il s'agit d'un coup audacieux (🔴) : Rafael doit obtenir 12 au d20 pour valider la réussite de son coup.

Afin d'augmenter ses chances de réussite, Rafael décide de payer 2 Étoiles pour obtenir un bonus -5. La difficulté de son coup est donc de $12 - 5 = 7$.

Rafael lance le d20 et obtient 9. Le coup est par conséquent validé et le point est remporté par Rafael !

16 – EFFETS TOPSPIN ET SLICE

Certaines cartes présentent des effets **Topspin** ou **Slice**. Lorsque vous validez une carte présentant un effet, cet effet a des conséquences sur le prochain tour de votre adversaire.

- **Topspin** : votre adversaire doit se défausser d'1 carte s'il monte au filet sur son prochain coup.
- **Slice** : votre adversaire doit lancer le d20 s'il joue un coup risqué (🟠) ou audacieux (🔴), quel que soit le coup auquel il répond. De plus, la difficulté de son coup est augmentée de 2.

Attention : si votre adversaire se trouve au filet, le slice n'a aucun effet sur lui.

Cas particulier des services

Au service, les effets ne s'appliquent pas de manière automatique. Vous devez annoncer votre effet avant de lancer le d20. Notez par ailleurs que vous ne pouvez annoncer qu'un seul effet par service.

Si vous choisissez d'appliquer un effet sur votre service, la difficulté de ce service est augmentée de 1 ou de 2 selon les indications la carte Service.

17 – CARTES JOUEUR (RÈGLE OPTIONNELLE)

Vous pouvez choisir une carte Joueur en début de partie. Cette carte modifie les règles du jeu :

- quant au **nombre de cartes** dans votre main de départ (*chiffre en haut à droite*).
- quant au **nombre d'Étoiles** (*faces visibles et faces cachées*) au début du jeu.

Une carte Joueur modifie également la composition de votre deck. En début de partie, vous devez retirer de votre paquet jusqu'à 6 cartes dont les références sont indiquées sur votre carte Joueur. Cela influera sur votre style de jeu !

Enfin, une carte Joueur vous permet de bénéficier de certains pouvoirs et/ou pénalités, tous détaillés sur la carte.

Cas particulier de la capacité « Winner on XX »

Certains joueurs ont la faculté de réaliser des coups gagnants sur des coups précis, selon leurs jets de dé. Lorsque vous avez la possibilité de bénéficier de cette capacité mais que votre coup est validé automatiquement, vous pouvez :

- soit bénéficier de la validation automatique du coup, sans possibilité de coup gagnant.
- soit lancer le dé comme pour un coup normal. Vous pouvez ainsi réaliser un coup gagnant sur un lancer chanceux... au risque de commettre une faute.

Exemple :

La carte Joueur Roger présente la capacité Coup gagnant, sur les attaques de coup droit, pour un jet de dé compris entre 18 et 20.

En réponse à un coup prudent de son adversaire (malus de 0), Roger tente une attaque de coup droit, de difficulté 4. Il peut :

- soit bénéficier de la validation automatique de son coup.
- soit lancer le dé pour tenter de réaliser un coup gagnant.

Roger choisit de lancer le dé et obtient 2. C'est moins que le 4 requis, il commet donc une faute !

Jetons Étoile en début de partie.

Cartes en main en début de partie.

Pouvoirs du joueur.

Cartes à retirer du deck avant le match.

JEU EN SOLO

Worldwide Tennis vous permet de jouer contre un joueur virtuel dont les réactions sont totalement gérées par le jeu.

Dans ce mode, vous jouez vos propres cartes comme vous le feriez dans un match à deux joueurs. Le comportement de votre adversaire est quant à lui automatisé (*voir 19 - Gestion de votre adversaire*).

18 – MISE EN PLACE DU JEU EN SOLO

- a) Choisissez la surface sur laquelle se déroulera le match (terre, dur, gazon ou indoor)
- b) Placez le plateau de jeu devant vous.
- c) Placez le tableau de score à gauche du plateau et positionnez les marqueurs de score sur zéro.
- d) Placez les deux pions Joueurs de part et d'autre du terrain, en zone Neutre.
- e) Placez devant vous 5 jetons Étoile : 4 jetons faces visibles et 1 jeton face cachée.
Votre adversaire n'a pas de jeton Étoile.
- f) Séparez le paquet numéroté #XX A du paquet numéroté #XX B.
- g) Le paquet B sera celui de votre adversaire.
Retirez les cartes Service (#61 à #65) de ce paquet puis constituez les piles suivantes :
 - 1 pile comprenant les cartes numérotées de #1 à #12 (la pile Coup droit)
 - 1 pile comprenant les cartes numérotées de #13 à #24 (la pile Revers)
 - 1 pile comprenant les cartes numérotées de #25 à 37 (la pile Attaque)

- 1 pile comprenant les cartes numérotées de #38 à #47 (la pile Défense)
- 1 pile comprenant les cartes numérotées de #48 à #60 (la pile Volée)

h) Mélangez chaque pile puis disposez-les autour de la partie de terrain de votre adversaire, conformément aux indications inscrites sur le plateau.

i) Le paquet A sera votre paquet pour la partie. Retirez les 5 cartes Service de ce paquet (numérotées de #61 à #65) et placez-les faces visibles entre vous et le plateau de jeu, selon l'ordre croissant de la difficulté du coup (chiffre en haut à gauche de chaque carte).

j) Prenez dans votre main les 6 cartes présentant une icône « main de départ ». 

k) Mélangez le reste de votre paquet, posez-le à droite du plateau et piochez 6 cartes supplémentaires. Vous démarrez donc la partie avec 12 cartes en main. Notez que votre main ne peut jamais comporter plus de 12 cartes.

l) Enfin, tirez à pile ou face pour déterminer qui de vous ou de votre adversaire virtuel engagera la partie au service.

Le match peut maintenant commencer !

19 – GESTION DE VOTRE ADVERSAIRE

a) Lancers de dé

Lancez le d20 pour le compte de votre adversaire chaque fois que cela serait nécessaire dans une partie à 2 joueurs.

b) Services

Votre adversaire tente toujours :

- un service de difficulté 10 en première balle.
- un service de difficulté 4 en deuxième balle.

À chaque service de l'adversaire, lancez simultanément le d6 et le d20 :

- le d6 permet de déterminer l'effet du service de votre adversaire.
 - si vous obtenez 1 ou 2 : le service n'a pas d'effet.
 - si vous obtenez 3 ou 4 : le service est lifté (*effet Topspin*).
 - si vous obtenez 5 ou 6 : le service est slicé.
 - le d20 permet de déterminer la réussite du service de votre adversaire (*comme dans les règles à 2 joueurs*).
- De plus, si le résultat du dé est de 15 ou 16, votre adversaire monte au filet.

Attention : *l'application d'un effet augmente la difficulté du service.*

Exemple : *Votre adversaire tente un service de difficulté 10 en première balle. Vous lancez donc 1d6 et 1d20 et obtenez 5 (d6) et 10 (d20). Compte tenu de l'effet slicé, la difficulté n'est plus de 10 mais de $10+2=12$. Le service de votre adversaire n'est donc pas réussi : il devra tenter une deuxième balle.*

c) Échanges

Pour déterminer la carte jouée par votre adversaire pendant un échange, appliquez les règles suivantes, par ordre décroissant de priorité :

- **votre adversaire est au filet** : piochez depuis la pile Volée.
- **vous êtes au filet** : piochez depuis la pile Défense.
- **vous et votre adversaire êtes en fond de court** :
 - piochez depuis la pile Coup droit si vous avez ciblé la zone Coup droit.
 - piochez depuis la pile Revers si vous avez ciblé la zone Revers.
 - piochez depuis la pile Neutre si vous avez ciblé la zone Neutre.

Exemple : Vous et votre adversaire êtes au filet. Vous appliquez la règle « piochez depuis la pile Volée » car elle prime sur la règle « piochez depuis la pile Défense ».

Lorsqu'une des piles de votre adversaire est épuisée, reconstituez cette pile en utilisant les cartes correspondantes qui se trouvent dans la défausse.

d) Choix des zones cibles

Lorsque votre adversaire a le choix entre plusieurs zones cibles, sélectionnez la zone cible en fonction du résultat obtenu au d20 pour l'exécution du coup (indications Even/Odd).

- **si le résultat du d20 est pair** : votre adversaire cible la zone Coup droit.

- **si le résultat du d20 est impair** : votre adversaire cible la zone Revers.

Si l'exécution du coup ne nécessitait pas de d20, lancez le d20 pour déterminer la zone cible.

e) Carte WINNER #37

Lorsque votre adversaire tire la carte WINNER #37 depuis sa pile Attaque, il remporte le point automatiquement sans lancer le d20.

f) Fautes directes en défense

Lorsque que votre adversaire tire une carte Défense qui n'est pas jouable (les zones de départ ne correspondent pas à l'endroit où se trouve la balle), placez cette carte dans la défausse et tirez une nouvelle carte. Si cette nouvelle carte n'est pas jouable, il commet une faute directe : vous gagnez immédiatement le point.

g) Déplacements

Il arrive que votre adversaire effectue un déplacement qui conduirait, dans une partie à 2 joueurs, à défausser une carte. Dans ce cas, la difficulté de tous ses coups à venir dans cet échange est augmentée de 1.

Cette pénalité est cumulative. Ainsi, si votre adversaire a, dans l'échange, effectué 3 déplacements qui auraient nécessité une défausse, la difficulté de ses coups à venir dans cet échange est augmentée de 3.

h) Montées au filet

Votre adversaire monte automatiquement au filet :

- lorsqu'il obtient 15 ou 16 au service.
- lorsqu'il joue une carte comportant l'icône 

i) Carte Smash

Lorsque votre adversaire tire une carte Smash depuis la pile Volée et que vous n'avez pas joué de Lob, mettez cette carte de côté : cette carte Smash est dite « active ». Tirez ensuite une nouvelle carte depuis la pile Volée pour poursuivre le point.

Lorsque votre adversaire est au filet et que vous jouez un Lob :

- **si votre adversaire a une carte Smash active**, il joue automatiquement cette carte.
- **si votre adversaire n'a pas de carte Smash active**, il pioche une carte depuis sa pile Volée.

- s'il s'agit d'un Smash, il joue cette carte normalement.
- s'il s'agit d'une Volée, mettez cette carte à la défausse. Votre adversaire se déplace en fond de court pour poursuivre l'échange.

j) Pioches et Étoiles

Votre adversaire ne dispose pas d'une main de carte à gérer ni d'Étoiles. Par conséquent, ignorez pour ce qui le concerne les icônes  ainsi que la phase de pioche à la fin d'un point.

REMERCIEMENTS

Guillaume remercie :

**PROTOTYPE
WORK IN PROGRESS**

CREDITS

Worldwide Tennis - Première édition - 2020

Création et développement : Guillaume LUTON

Playtests et corrections : Cécile DUVAL

Graphisme : Léo BLANDIN

Illustrations : Nicolas FERRU (*ferrugraphiste.com*)

Traduction : Armelle REINACH (*akalita.fr*)

Édition : Worldwide Games (*worldwidegames.fr*)

