

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Les cartes vertes et rouges instantanées

Les cartes vertes et rouges instantanées ont un effet sur 1 (ou les 2 épiers en double) ou sur les 2 joueurs (ou les 4 en double). Cet effet est immédiat.

Lisez la carte, défaussez-la et réalisez l'action instantanée.



Crédits

Auteurs : Nico Goofinson, Loreck Goofniewsky,
Matteu Goofichini, Antti Goofalainen

www.goofsports.org

Illustrations : Loreck Goofniewsky

Réalisation et édition : Franck et Maxime Plasse

Les cartes vertes et rouges permanentes

Les cartes vertes et rouges permanentes ont un effet sur 1 joueur (ou les 2 d'une équipe en double). Cet effet dure jusqu'à ce qu'elles soient touchées par une balle adverse – voir plus loin.

Lisez la carte et placez-la sur la table, dans votre camp, à l'endroit indiqué par une croix en haut à droite du recto (glissez 1 jeton sous la carte – si vous n'avez plus de jetons disponibles, défaussez la carte de votre choix dans votre camp pour placer la nouvelle).



Cette carte se place dans la partie gauche de votre demi-table.



Cette carte se place dans la partie droite de votre demi-table.

Note : Placez les cartes à distance raisonnable du filet et des autres cartes déjà en jeu en laissant un espace vide correspondant environ à la taille d'une carte.

Les cibles

Les cibles offrent 1 bonus de 2 points à 1 joueur (ou les 2 d'une équipe en double). Cet effet se déclenche lorsqu'elles sont touchées par la balle du joueur qui les a posées.

Lisez la carte et placez-la sur la table, dans la partie gauche (de votre point de vue) de la demi-table adverse (glissez 1 jeton sous la carte – si vous n'avez plus de jetons disponibles, défaussez la carte adverse de votre choix pour placer la nouvelle).



Retirer une carte

Une carte en jeu (placée sur la table) est retirée (et placée dans le compartiment « défausse » de la boîte) si la balle rebondit dessus pendant un échange, volontairement ou involontairement. Les cartes touchées sont retirées à la fin de l'échange, et ce n'est qu'alors que leurs effets cessent.

Note : Le placement d'une carte est donc une action stratégique. Si votre adversaire n'aime pas le jeu long, placez vos cartes en bout de table !

Fin de partie

La partie se termine si l'un des deux joueurs atteint le score de 11 points avec 2 points d'écart. Il est déclaré vainqueur.

Glossaire

À la chinoise : Tenir sa raquette manche vers le haut, et caler le manche entre l'index et le pouce recourbés en forme de crochet.

Couper une balle : Orienter sa raquette de manière oblique pour donner un « effet » lorsque la balle rebondit.

Lobe : Frapper la balle du bas vers le haut.

Volée : Frapper la balle avant qu'elle n'ait effectué un rebond dans son camp.





Matériel

54 cartes (18 cartes vertes, 18 cartes rouges, 18 cartes orange)
14 jetons carrés

Mise en place

Retirez les jetons de la boîte et mettez-les dans le couvercle. Mélangez les cartes et placez-les face cachée dans le compartiment de la boîte. L'autre compartiment accueille les cartes éliminées face visible. Placez l'ensemble au pied du filet, la boîte d'un côté de la table de ping-pong et le couvercle de l'autre. Munissez-vous de raquettes et de balles.

But du jeu

Goof Pong est un jeu mêlant ping-pong et cartes à jouer. Le principe est le même que celui du ping-pong « classique » : renvoyer la balle avec la raquette dans le camp adverse (la demi-table de l'adversaire) de manière à ce que l'adversaire ne puisse pas faire de même dans votre camp (votre demi-table).

La partie

La partie se déroule selon les règles habituelles du ping-pong.

Piocher une carte

Lorsque le service change de joueur (après qu'un même joueur a servi 2 fois de suite), celui qui vient de marquer le point tire une carte et la lit à voix haute :

Les cartes vertes lui confèrent un pouvoir.

Les cartes rouges donnent un handicap à l'adversaire.

Les cartes orange imposent à tous les joueurs (des 2 camps) un défi *Goof* à réaliser lors de l'échange de balle suivant.

Note : *Si vous jouez en double (à 2 contre 2), les effets des cartes vertes et rouges s'appliquent non pas à 1 joueur, mais aux 2 joueurs (de l'un ou l'autre camp, en fonction des cartes).*

Les cartes orange

Les cartes orange ont un effet sur les 2 joueurs (ou les 4 en double). Il dure jusqu'à la fin de l'échange qui va commencer.

Lisez la carte, défaussez-la et jouez l'échange en suivant les règles du défi. Pendant cet échange, l'effet des cartes déjà posées sur la table est suspendu.

Le ping pong version Goof pong !

Une partie se joue en 11 points gagnants avec 2 points d'écart (quand un joueur atteint 11 points, l'écart entre son score et celui de son adversaire doit être supérieur à 1 point, sinon la partie se poursuit jusqu'à ce que cette condition soit remplie).

Un tirage au sort détermine quel joueur sert en premier. Chaque échange de balle (consistant à se renvoyer la balle jusqu'à ce que 1 point soit marqué) débute par une mise en jeu appelée « service ».

Servir

Les règles du service sont :

- Lancez la balle avec votre main libre et frappez la balle avec votre raquette.
- Vous devez faire rebondir la balle 1 fois dans votre camp et au moins 1 fois dans le camp adverse.
- Si la balle est passée dans l'autre camp en touchant le filet, le service est à refaire.
- Un service se fait en diagonale. Du point de vue du serveur, la balle doit rebondir une fois sur la partie droite de la table (dans son camp) puis une fois sur la partie gauche (dans le camp opposé), ou inversement.
- Le service est effectué en alternance par chacun des joueurs tous les 2 échanges de balle.
- Si le score atteint 10-10, le service est effectué en alternance à chaque échange de balle.

C'est au moment du changement de service que le joueur qui vient de marquer le point tire une carte *Goof Pong*.

Marquer des points

L'échange s'arrête, vous le remportez et marquez 1 point si :

- Votre adversaire laisse rebondir la balle 2 fois ou plus dans son camp.
- Votre adversaire frappe la balle alors qu'elle n'a pas rebondi dans son camp (volée).
- La balle envoyée par votre adversaire ne touche pas la table ou termine dans le filet.
- Votre adversaire pose la main (ou une autre partie du corps) sur la table.
- Votre adversaire oublie ou omet de réaliser une des actions imposées par les cartes en jeu.
- Dans le cas du jeu en double (à 2 contre 2), les équipiers n'ont pas renvoyé la balle à tour de rôle.

Note : *Tout « faux rebond » (sur une carte, un jeton, la boîte, un objet posé sur la table) fait partie du Goof Pong ! Le jeu continue !*

