

LIVRET DES RÈGLEMENTS / (GENERAL RULES BOOKLET)

A. LA CHAMBRE DES JOUEURS – CONTENU DU JEU

40 cartes FRAPPEUR/OFFENSIVE
40 cartes LANCEUR/DÉFENSIVE
5 cartes LANCEURS équipe locale
5 cartes LANCEURS équipe de l'extérieure (Visiting team)
3 cartes RETRAITS
3 cartes SUR LES BUTS
1 planche de jeu EXTRA INNINGS

1 Feuille de pointage EXTRA INNINGS / 1 crayon
3 marqueurs de coureurs
1 livret de référence CARTE LANCEUR
1 livret de référence carte OFFENSIVE/DEFENSIVE
1 livret de règlements
1 guide Départ Rapide AU JEU

B. L'ALIGNEMENT - DESCRIPTION DES CARTES LANCEUR

Les "CARTES LANCEUR" sont divisées en deux catégories - **PUISSANCE** et **CHANGEMENT DE VITESSE**.

CATÉGORIE PUISSANCE (ROUGE)

Rapide à l'intérieur
Rapide à l'extérieur
Glissante mordante

CATÉGORIE CHANGEMENT DE VITESSE (BLEU)

Courbe lente
Changement de vitesse

Maintenant que vous avez vu les différentes cartes de lanceurs, référez-vous au livret de référence "CARTE LANCEUR" et essayez une **SÉQUENCE DE LANCER**. Lorsque vous aurez compris les PRISES, BALLEES et COUPS SÛRS, prière de retourner ici et lire le reste des règlements avant le début de la partie.

Les cartes supplémentaires de "LANCEUR" (faisant partie du jeu de cartes OFFENSIVE/DÉFENSIVE) sont jouées pendant la séquence de lancers dans la série des cartes d'actions mais seulement après des types de lancers spécifiques.

"Atteint d'un lancer" – Joué seulement après une balle – Ne peut pas être contré.

"Mauvais lancer" – Joué seulement après une balle – Peut être contré par "Super bloqué" ou "Super bloqué + Pris à contre-pied".

"Élan retenu" – Joué seulement après une prise – Contré par "Prise sur décision".

"Fausse balle" – Joué seulement après une prise – Contré par un "Ricochet".

"Amorti sacrifice" et "Ballon sacrifice" – Joués seulement après une prise mais jamais après une 3e prise.

C. L'ALIGNEMENT DE FRAPPEURS – CARTE FRAPPEUR/OFFENSIVE et CARTES LANCEUR/DÉFENSIVE

CARTE FRAPPEUR/OFFENSIVE

Circuit (**CARTE COUP SÛR**) - 2 cartes
Triple (**CARTE COUP SÛR**) - 1 carte
Double (**CARTE COUP SÛR**) - 2 cartes
Simple (**CARTE COUP SÛR**) - 8 cartes
Frappe-et-court (**CARTE COUP SÛR OPTIONNELLE**) - 1 carte
Amorti suicide (**CARTE COUP SÛR OPTIONNELLE**) - 1 carte
Erreur - 1 carte
Plus d'un but + Erreur - 1 carte
Feinte irrégulière - 1 carte
Double vol - 1 carte
But volé - 3 cartes
Étire - 3 cartes
Ballon sacrifice - 1 carte
Amorti sacrifice - 2 cartes
Frappeur suppléant - 1 carte
Atteint d'un lancer - 1 carte
Mauvais lancer - 1 carte
Élan retenu - 4 cartes
Fausse balle - 5 cartes

CARTES LANCEUR/DÉFENSIVE

Super attrapé - 2 cartes
Long Ballon - 1 carte
Roulant et retiré au 1er but - 7 cartes
Optionnel (Retiré au 2e but) - 4 cartes
Double jeu - 3 cartes
Retiré en tentative de vol - 2 cartes
Pris à contre-pied au 1er but - 1 carte
Pris à contre-pied au 2e but - 1 carte
Super relais - 4 cartes
Retiré au marbre - 1 carte
But sur balles intentionnel - 1 carte
Prise sur décision - 7 cartes
Ricochet - 2 cartes
Super bloqué - 1 carte
Super bloqué + Prise à contre-pied - 1 carte
Changement de lanceur - 2 cartes

D. STRATEGIE - OFFENSIVE/DEFENSIVE "SERIE DE CARTES D'ACTION"

Toutes les cartes FRAPPEUR/OFFENSIVE et LANCEUR/DÉFENSIVE sont de couleurs différentes pour une identification facile. Par exemple, la carte "Simple" est bleue de même que toutes les cartes pouvant la battre ("Roulant", "Optionnel", "Double jeu"). Les cartes de "Amorti Suicide" et "Frappe-et-court" ont également un ombrage de bleu car elles peuvent être jouées au lieu d'un simple selon la stratégie du joueur.

Toutes les cartes ont un losange sur le coin supérieur gauche montrant si le FRAPPEUR ou le COUREUR est SAUF ou RETIRÉ au moment de jouer la carte. Le carré vert signifie SAUF alors que le ROUGE signifie RETIRÉ. Sur le devant de chaque carte offensive, on retrouve une ligne rouge fine entre l'image et le texte. Sur les cartes DÉFENSIVE, cette ligne est bleue rendant les cartes plus faciles à identifier.