

La plupart des cartes FRAPPEUR/OFFENSIVE et LANCEUR/DÉFENSIVE sont jouées APRÈS les lancers pendant la **SÉQUENCE DE LANCERS** dans la **SÉRIE DE CARTES D' ACTIONS**. Les cartes de **FRAPPEUR DOIVENT TOUJOURS ÊTRE JOUÉES APRÈS UN COUP SÛR**. Les autres cartes sont jouées selon la stratégie du joueur. Certaines cartes sont jouées après une balle (ex. Mauvais lancer et Atteint d'un lancer), d'autres seulement après une prise (ex. "Amorti sacrifice", "Fausse balle"). D'autres cartes peuvent être jouées après une balle ou une prise. **LES JOUEURS DOIVENT ATTENDRE UN MINIMUM D' UN LANCER ENTRE LE JEU D'UNE CARTE DE LA SÉRIE D' ACTION AVANT DE JOUER UNE AUTRE CARTE OFFENSIVE/DÉFENSIVE**. Après avoir joué une CARTE COUP SÛR (HIT CARD) dans plusieurs cas, les joueurs doivent attendre au prochain lancer avant de débiter une nouvelle **SÉRIE DE CARTES D' ACTIONS**. Cependant, il y a quelques exceptions. En OFFENSIVE, la carte „ Étire” est jouée immédiatement suite à un COUP SÛR si la DÉFENSIVE ne peut effectuer un retrait sur le jeu. La carte "Erreur" peut aussi être jouée immédiatement pour contrer une carte DÉFENSIVE. En DÉFENSIVE, le "Roulant et retrait au 1er but", l'Optionnel", "Double jeu", "Retiré en tentative de vol", "Super relais", "Super attrapé", "Long ballon" et "Retiré au marbre" sont jouées immédiatement pour contrer une carte OFFENSIVE. Le "but sur balles intentionnel" et le "Changement de lanceur" peuvent être joués à tout moment, même AVANT le premier lancer à un frappeur.

EXEMPLES DE "CARTES D' ACTION"

Exemple 1 - "But volé" (OFF) + "Retiré en tentative de vol" (DEF) = RETRAIT. Le joueur lance de nouveau.

Exemple 2 - "Double" (OFF) + "Étire" (OFF) + "Super relais" (DEF) + "Erreur" (OFF) = SAUF. Le joueur lance de nouveau.

Exemple 3 - "Double" – Coureur est SAUF au 2e but (si la DÉFENSIVE ne joue pas le "Long Ballon"). Le joueur lance à nouveau.

Dans l'exemple 3, après un "Double", la DÉFENSIVE NE PEUT PAS IMMÉDIATEMENT JOUER la carte "Prise à contrepied au 2e but", et l'OFFENSIVE ne peut pas jouer la carte "Amorti sacrifice" immédiatement. **ILS DOIVENT ATTENDRE QU'UN AUTRE LANCER SOIT EFFECTUÉ**. Pour plus d'informations sur les cartes, prière de consulter la "CARTE LANCEUR" et la carte de référence OFFENSIVE/DEFENSIVE.

E. RÈGLES DE LA CHAMBRE DES JOUEURS – LES NEUF RÈGLES DE BASE DE XTRA INNINGS

1. La plupart des cartes FRAPPEUR/OFFENSIVE et LANCEUR/DEFENSIVE sont jouées avec les "**CARTES D' ACTION**", entre les lancers, durant la séquence de lancers. Certaines cartes sont jouées seulement après une BALLE, d'autres seulement après une PRISE. Le reste des cartes est joué après une BALLE ou une PRISE. Le moment et la façon de jouer les cartes sont expliqués sur la "CARTE LANCEUR" et le livre de référence OFFENSIVE/DÉFENSIVE.

2. Les "**CARTES FRAPPEUR**" doivent être jouées. Si vous obtenez un COUP SÛR durant la séquence de lancers et obtenez un "Simple", "Double", "Triple", ou "Circuit" avec une carte OFFENSIVE en main, l'une d'elles **DOIT ÊTRE** jouée. L'"Amorti suicide" et le "Frappe-et-court" sont des cartes optionnelles de la série "FRAPPEUR" et sont joués selon la stratégie du joueur. L' "amorti sacrifice" et le "Ballon sacrifice" ne sont pas des "CARTES FRAPPEUR".

3. Si vous obtenez un COUP SÛR pendant la séquence de lancers alors que vous n'avez pas de "CARTE FRAPPEUR", vous devez discarter **UNE** carte et en piger une nouvelle sur le dessus du paquet FRAPPE/OFFENSIVE. Si vous pigez une "CARTE FRAPPEUR", elle **DOIT** être jouée immédiatement. Si vous ne pigez pas une "CARTE FRAPPEUR", l'offensive conserve la carte et obtient alors un "SIMPLE".

Cependant, cela peut être contré par la carte "Roulant et retrait" "Optionnel" ou "Double jeu", en DÉFENSIVE, selon la situation de course.

4. Lorsque le l'équipe à l'OFFENSIVE a discarter et pige une carte car elle n'a pas de carte "FRAPPE", la **DÉFENSIVE A LE CHOIX** de discarter et de piger une nouvelle carte au-dessus du paquet **DEFENSIVE AVANT D'EXÉCUTER LEUR JEU DÉFENSIF**. Cette carte, ou toute autre carte en main, peut être jouée afin de contrer la carte OFFENSIVE jouée précédemment.

5. Au cours de la "**SÉRIE DE CARTES D' ACTION**", si le nombre de cartes de l'OFFENSIVE ou la DÉFENSIVE tombe à **TROIS**, ce joueur doit toujours piger **UNE** carte au-dessus du paquet OFFENSIVE ou DÉFENSIVE afin de maintenir un minimum de **QUATRE** cartes OFFENSIVE ou DÉFENSIVE dans leurs mains. Dans ce cas, l'équipe adverse ne doit pas en piger de carte

6. Les joueurs doivent **TOUJOURS ATTENDRE UN MINIMUM D'UN LANCER ENTRE UNE "SÉRIE DE CARTES D' ACTIONS"** complétée avant de jouer une autre carte OFFENSIVE ou DEFENSIVE. Les joueurs doivent aussi attendre un minimum d'UN LANCER après les "COUPS SÛRS". Cependant, il existe certaines exceptions.

À l'OFFENSIVE, la carte "Étire" est utilisée immédiatement après un "COUP SÛR" si la DÉFENSIVE ne peut pas effectuer de RETRAIT sur le jeu. La carte "Erreur" peut être jouée immédiatement pour contrer la plupart des jeux DÉFENSIFS. En DEFENSIVE, le "Roulant et retrait au 1er but", "Optionnel", "Double jeu", "Retiré en tentative de vol", "Super relais", "Super attrapé", "Long ballon" et "Retiré au marbre" sont jouées immédiatement pour contrer le jeu OFFENSIF précédent.

EXEMPLE: Après un "Double", l'OFFENSIVE ne peut pas jouer le "But volé", ni que la DÉFENSIVE ne puisse jouer la "Prise à contre-pied au 2e but". **LES DEUX JOUEURS DOIVENT ATTENDRE QU'UN AUTRE LANCER NE SOIT EFFECTUÉ**. Le "But sur balles intentionnel" et "Changement de lanceur" peuvent être joués à tout moment, même AVANT le premier lancer du COMPTE.

7. LE LANCEUR ET LA DÉFENSIVE ont toujours priorité sur le FRAPPEUR et l'OFFENSIVE pendant toutes les "**SÉRIES DE CARTES D' ACTION**". Si l'OFFENSIVE a un coureur au 1er but et désire jouer la carte "But volé", mais que la DÉFENSIVE veut jouer une "Prise à contre-pied au 1er but", la DÉFENSIVE a priorité. Si l'OFFENSIVE a un COUREUR au 2e but et désire jouer un "Amorti sacrifice", mais que la DÉFENSIVE désire jouer une "Prise à contre-pied au 2e but", la DÉFENSIVE contre et le COUREUR EST RETIRÉ au 2e but. La DÉFENSIVE doit effectuer le jeu dans un temps raisonnable et une fois la carte jouée, elle ne peut pas être reprise.

8. À la fin de chaque demie-manche (3 RETRAITS), l'OFFENSIVE place ses cartes OFFENSIVE non-jouées face sur la table sur le côté, en prenant leurs cartes DÉFENSIVES de la manche précédente, peut discarter et piger jusqu'à **CINQ** nouvelles cartes sur le dessus du paquet DÉFENSIVE avant de débiter la **SÉQUENCE DE LANCERS**. La DÉFENSIVE dépose le reste des cartes DÉFENSIVE face sur la table sur le côté en prenant les cartes restantes OFFENSIVE de la manche précédente, peut dis carter et piger jusqu'à **CINQ** nouvelles cartes sur le dessus du paquet OFFENSIVE. Les joueurs doivent débiter chaque demis- manche avec un total de **SEPT** cartes. L'OFFENSIVE brasse toujours les cartes DÉFENSIVE et la DÉFENSIVE brasse toujours les cartes OFFENSIVE pendant la partie.