

9. Tous les "COUPS SÛRS" sont d'un BUT à L'AUTRE. Les coureurs avancent d'UN BUT sur un "Simple", DEUX sur un "Double", TROIS sur un "Triple" et MARQUE sur un "Circuit".

F. JOUER EN VOYAGE - "CARTES RETRAITS", "CARTES SUR LES BUTS" et BALLE ET PRISES

XTRA INNINGS peut aussi se jouer sans la PLANCHE DE JEU OFFICIEL XTRA INNINGS. Pour jouer en voyage, il y a trois cartes "SUR LES BUTS" qui vous permettent de suivre le mouvement des joueurs sur les buts. Les cartes sont placées face vers le bas et retournées lorsque les COUREURS se rendent sur les buts. Les trois cartes "RETRAITS" sont placés face vers le bas, sur la planche de jeu, et sont retournées à mesure que le premier, deuxième et troisième RETRAITS effectués. Les points sont marqués sur la **FEUILLE DE POINTAGE**. Cependant, les PRISES et BALLEES dans le COMPTE doivent être mémorisées par les joueurs pendant le jeu.

G. JOUER À XTRA INNINGS À QUATRE JOUEURS

Même si le baseball est joué entre deux équipes, il est possible de jouer XTRA INNINGS à quatre joueurs au lieu de deux. Les joueurs d'une même équipe alternent à chaque demi-manche jouée à l'OFFENSIVE et en DÉFENSIVE. Le joueur en DÉFENSIVE lors de la première manche devient celui responsable de l'OFFENSIVE lors de la 2e manche et ainsi de suite tout au long de la partie. De plus, pendant la "SÉRIE DE CARTES D'ACTION", les joueurs de la même équipe peuvent discuter de stratégie autant en OFFENSIVE qu'en DÉFENSIVE. Cependant, durant la SÉQUENCE DE LANCER, il est mieux pour le joueur en DÉFENSIVE et le joueur en OFFENSIVE de choisir une "CARTE LANCEUR" eux-mêmes dans le but de conserver un bon rythme pendant la partie.

INDEX DES TERMES DU JEU XTRA INNINGS / (XTRA INNINGS BASEBALLGLOSSARY)

"SÉRIES DE CARTE D'ACTION" - Toute combinaison de cartes OFFENSIVE et DÉFENSIVE jouée après un lancer.

Exemples: 1. "But volé" (OFF) + "Retiré en tentative de vol" (DEF) + "Erreur" (OFF) = **FIN DE LA SÉRIE.**

2. "Double" (OFF) + "Étire" (OFF) + "Super relais" (DEF) = **FIN DE LA SÉRIE.**

3. APRÈS une "Balle" - "Mauvais lancer" (OFF) + "Super bloqué" (DEF) = **FIN DE LA SÉRIE.**

LES DEUX JOUEURS DOIVENT ATTENDRE UN MINIMUM D'UN LANCER APRÈS CHAQUE "COUP SÛR" ET ENTRE CHAQUE "SÉRIE DE CARTE D'ACTION" (Ex. Après un "Double", la DÉFENSIVE NE PEUT PAS jouer la "Prise à contre-pied au 2e but", ni l'OFFENSIVE ne peut jouer le But volé". Les joueurs doivent attendre après le PROCHAIN LANCER.

ÉQUIPE LOCALE - Débute la partie comme LANCEUR et en DÉFENSIVE.

ÉQUIPE DE L'EXTÉRIEUR - Débute la partie comme FRAPPEUR et en OFFENSIVE.

"**CARTES LANCEUR**" - Sont utilisés par les deux joueurs pendant la SÉQUENCE DE LANCERS (2 paquets de 5 cartes).

"**CARTES LANCEUR**" ADDITIONNELLES - Sont jouées pendant la SÉQUENCE DE LANCERS et la "SÉRIE DE CARTES D'ACTION" mais seulement après certains lancers (BALLEES ou PRISES).

CARTES OFF/DEF - 2 paquets de 40 cartes jouées par l'OFFENSIVE et la DÉFENSIVE après les BALLEES et PRISES durant la SÉQUENCE DES LANCERS.

"**COUPS SÛRS**" - "Circuit", "Triple", "Double" et "Simple" (si vous n'avez pas de cartes "COUP SÛR", voir les **RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX À LA SECTION E, NUMÉROS 2, 3, 4 ET 5**).

"**COUPS SÛRS**" OPTIONNELLES - "Amorti suicide" et "Frappe-et-court".

LANCER -Lorsqu'un joueur choisit une "CARTE LANCEUR" et la dépose, face vers le haut, sur la planche de jeu au même moment.

COMPTE - Le nombre de BALLEES et de PRISES au FRAPPEUR pendant la présence au bâton.

PRISE - Toute combinaison de "**CARTE LANCEUR**" **PUISSANCE (ROUGE)** + "**CARTE LANCEUR**" **EFFET(BLEU)** déposée par les joueurs pendant la SÉQUENCE DE LANCERS.

RETRAIT AU BÂTON - Trois PRISES lors d'une présence au bâton. FRAPPEUR est RETIRÉ.

BALLE - Toute combinaison de deux „**CARTES LANCEUR**" **PUISSANCE (ROUGE)** ou deux "**CARTES LANCEUR**" **EFFET(BLEU)** déposée par les joueurs, mais PAS EXACTEMENT LE MÊME LANCER (ex. "Rapide intérieure" + "Glissante mordante" ou "Courbe lente" + "Changement de vitesse").