

BUTS SUR BALLE - Quatre BALLEs lors d'une présence au bâton. Le FRAPPEUR se rend au 1er but.

COUP SÛR - DEUX CARTES LANCEURS IDENTIQUES DÉPOSÉES AU MÊME MOMENT par les joueurs pendant la SÉQUENCE DE LANCERS (ex. "Changement devitesse" + "Changement de vitesse" ou "Glissante mordante" + "Glissante mordante").

COURSE SUR LES BUTS RETIRÉ- Lorsque la carte DÉFENSIVE jouée contre la carte OFFENSIVE jouée juste avant (Ex. "But volé" + "Retiré en tentative de vol" = RETRAIT).

MANCHES - Trois RETRAITS pour l'ÉQUIPE LOCALE plus trois RETRAITS pour l'ÉQUIPE VISITEUSE.

DEMI-MANCHE - Trois RETRAITS effectués par l'ÉQUIPE LOCALE ou l'ÉQUIPE VISITEUSE.

CARTES RETRAITS - Retournées sur la PLANCHE lorsque les 1er, 2e et 3e RETRAITS sont effectués.

CARTES COUREURS - Retournées pour suivre le DÉPLACEMENT DE JOUEURS sur les buts lorsque la PLANCHE n'est pas utilisée.

L'ÉDITION DES "PETITES LIGUES" / THE LITTLE LEAGUE EDITION

Pour les jeunes joueurs et pour ceux qui sont moins familiers avec les différentes situations plus avancées du baseball, nous vous suggérons de débiter avec l'Édition des Petites Ligues de XTRA INNINGS. Cette version suit toutes les règles de base du vrai jeu mais implique moins de cartes OFFENSIVES et DÉFENSIVE. De cette façon, vous pouvez apprendre la SÉQUENCE DE LANCERS de même que tous les jeux de base avant de considérer la version des "Grandes ligues". Les joueurs utilisent toujours les CINQ "CARTES LANCEUR" et la SÉQUENCE DE LANCERS demeure la même. Cependant, les paquets de cartes OFFENSIVE et DÉFENSIVE sont limités à VINGT cartes chacune, dont vous trouvez la liste ci-dessous.

CARTES OFFENSIVES

Circuit - (CARTE COUP SÛR) - 2 cartes
Triple - (CARTE COUP SÛR) - 1 carte
Double - (CARTE COUP SÛR) - 2 cartes
Simple - (CARTE COUP SÛR) - 8 cartes
Erreur - 1 carte But extra + Erreur - 1 carte
But volé - 3 cartes Étire - 2 cartes

CARTES DÉFENSIVES

Super attrapé - 2 cartes
Long Ballon - 1 carte
Roulant et retrait au 1er but - 6 cartes
Optionnel - 4 cartes
Double jeu - 3 cartes
Retiré en tentative de vol - 2 cartes
Super relais - 2 cartes

Les règles de jeu pour ces cartes et pour débiter le jeu en utilisant le **GUIDE DE DÉPART RAPIDE** sont pratiquement les mêmes à l'exception de ce qui suit:

1. Une partie complète dure seulement **CINQ MANCHES**.
2. Les joueurs ont **CINQ CARTES**, non SEPT, au début de chaque demie-manche.
3. Les joueurs doivent conserver un minimum de **DEUX** cartes au moment de dis carter et de piger au début de chaque demie-manche.
4. Si le nombre total de cartes est à **UNE** seule pendant le jeu, le joueur doit piger **UNE** carte du paquet OFFENSIVE ou DÉFENSIVE, afin de toujours conserver un minimum de **DEUX** cartes.

Toutes les autres règles concernant les cartes "COUPS SÛRS", où le joueur discarte et pige s'il n'a pas de carte "COUP SÛR" et toutes les situations de course sur les buts demeurent les mêmes. Lorsque vous aurez joué quelques parties dans la ligue junior, vous devriez être prêt à faire le saut dans les ligues majeures.