

OFFENSIVE / DÉFENSIVE

LIVRET DE RÉFÉRENCE DES CARTES

(OFFENSE / DEFENSE

CARTE REFERENCE BOOKLET)

CIRCUIT / (HOME RUN)

Jouée durant la séquence de lancers après un "COUP SÛR".
Le FRAPPEUR et TOUS LES COUREURS marquent. Contré par "Super attrapé".

SUPER ATTRAPÉ (SUPER CATCH)

Jouée pour battre le "Circuit".
Le FRAPPEUR est RETIRÉ. Les COUREURS au 2e et 3e BASE avancent d'un but à l'exception du 3^e retrait.
"Erreur" – CIRCUIT devient un TRIPLE. TOUS LES COUREURS marquent.

TRIPLE / (TRIPLE)

Jouée pendant la séquence de lancers après un "COUP SÛR".
Le FRAPPEUR se rend au 3e but. TOUS LES COUREURS marquent.
Contré par le "Long ballon" – FRAPPEUR RETIRÉ.
La carte "Étire" peut aussi être jouée immédiatement après le "TRIPLE" si la DÉFENSIVE NE PEUT EFFECTUER UN RETRAIT SUR LE « COUP SÛR ».

LONG BALLON / (LONG FLY OUT)

Jouée pour battre le "Triple" – FRAPPEUR RETIRÉ.
Le COUREUR marque du 3e but, à l'exception du 3e RETRAIT.
Les autres COUREURS NE PEUVENT PAS avancer.
"Erreur" – TOUS LES COUREURS SONT SAUFS.

DOUBLE / (DOUBLE)

Jouée pendant la séquence de lancers après un "COUP SÛR".
Le FRAPPEUR se rend au 2^e but. TOUS LES AUTRES COUREURS avancent de deux buts.
Contré par "Long ballon" – FRAPPEUR RETIRÉ.
La carte "Étire" peut aussi être jouée immédiatement après le "Double" si la DÉFENSIVE NE PEUT EFFECTUER UN RETRAIT SUR LE « COUP SÛR ».
La "Prise à contre-pied au 2e" PEUT ÊTRE UTILISÉE SEULEMENT APRÈS LE PROCHAIN LANCER.

LONG BALLON / (LONG FLY OUT)

Jouée pour battre le "Double" – FRAPPEUR retiré.
Le COUREUR marque du 3e but, à l'exception du 3e RETRAIT.
Les autres COUREURS NE PEUVENT PAS avancer.
"Erreur" – TOUS LES COUREURS SONT SAUFS.

SIMPLE / (SINGLE)

Jouée pendant la séquence de lancers après un "COUP SÛR".
Le FRAPPEUR se rend au 1er but. TOUS LES COUREURS avancent d'un but. Contré par "Roulant"
(FRAPPEUR RETIRÉ au 1er but), "Optionnel" (COUREUR RETIRÉ au 2e) ou "Double jeu" (FRAPPEUR RETIRÉ au 1er – COUREUR RETIRÉ au 2e).
La carte "Étire" peut aussi être jouée immédiatement après un "Simple" si la DÉFENSIVE NE PEUT EFFECTUER UN RETRAIT au 1^{er} but ou au 2^e but sur le "COUP SÛR".
La "Prise à contre-pied au 1er" PEUT ÊTRE UTILISÉE SEULEMENT APRÈS LE PROCHAIN LANCER.

ROULANT (RETRAIT AU 1ER BUT) / (GROUND OUT, OUT AT 1st)

Jouée pour battre le "Simple". FRAPPEUR retiré au 1^{er} but.
LES COUREURS SUR LES BUTS avancent d'un but
"Erreur" – FRAPPEUR SAUF au 1er but

SIMPLE / (Single)

Joué pendant le COMPTE après un "COUP SÛR".
Le FRAPPEUR se rend au 1er but. TOUS LES AUTRES COUREURS avancent d'un but.

OPTIONNEL (RETRAIT AU 2E BUT) / (FIELDER'S CHOICE, OUT at 2nd)

Joué pour contrer le "Simple" avec un coureur au 1er but. Retire le COUREUR se rendant du 1^{er} au 2^e but.
"Erreur" – COUREUR SAUF au 2e but – FRAPPEUR SAUF au 1er but.
NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉ APRÈS la carte "Amorti suicide".

SIMPLE / (SINGLE)

Joué pendant le COMPTE après un "COUP SÛR".
Le FRAPPEUR se rend au 1er but. TOUS LES AUTRES COUREURS avancent d'un but.

DOUBLE JEU / (DOUBLE PLAY)

Joué pour contrer le "Simple" avec un COUREUR au 1^{er} but.
Retire le COUREUR se rendant au 2e but et le FRAPPEUR se rendant au 1^{er} but après le "Simple".
Avec 2 RETRAITS et avec un COUREUR au 1er but, le "Double jeu" peut être utilisé après un "Simple" pour terminer la manche.
"Erreur" – COUREUR RETIRÉ au 2e but – FRAPPEUR SAUF au 1er but.
NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉ APRÈS la carte "Amorti suicide".

FRAPPE-ET-COURT (Carte "FRAPPEUR" optionnelle) / (HIT 'N RUN, Optional "HIT CARD")

Joué pendant le COMPTE après un "COUP SÛR".
L'OFFENSIVE a SEULEMENT un COUREUR au 1er but.
Le FRAPPEUR se rend AUTOMATIQUEMENT au 1er but. Le COUREUR du 1^{er} but se rend au 3^e but.
NE PEUT PAS ÊTRE CONTRÉ.
NE PEUT PAS ÊTRE JOUÉ AVEC DES COUREURS AU 2e et/ou 3e but.
La carte "Étire" NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉE APRÈS la carte "Frappe-et-court".

AMORTI SUICIDE (Carte "FRAPPEUR" optionnelle) / (SQUEEZE PLAY, Optional "HIT CARD")

Joué pendant le COMPTE après un "COUP SÛR" avec un COUREUR au 3e but.
Le COUREUR marque du 3e but. Le FRAPPEUR est RETIRÉ au 1^{er} but.
TOUS LES COUREURS avancent d'un but.
Contré par la carte "Retiré au marbre". COUREUR RETIRÉ au MARBRE, FRAPPEUR SAUF au 1er but.
NE PEUT PAS ÊTRE JOUÉ AVEC DEUX RETRAITS.
Le "Double jeu" et "Optionnel" NE PEUVENT PAS ÊTRE JOUÉS APRÈS LA CARTE "Amorti suicide".
La carte "Étire" NE PEUT PAS ÊTRE JOUÉE APRÈS la carte "Amorti suicide".

RETIRÉ AU MARBRE / (OUT AT HOME)

Joué pour contrer la carte "Amorti suicide".
Le COUREUR est RETIRÉ au MARBRE – FRAPPEUR est SAUF au 1er but.
"Erreur" – COUREUR est SAUF au MARBRE – FRAPPEUR SAUF au 1er but.
NE PEUT PAS ÊTRE JOUÉ POUR CONTRER le "Ballon sacrifice" AVEC UN COUREUR au 3e but, OU "Étire" APRÈS le "Triple".

ÉTIRE / (STRETCH)

Peut être joué immédiatement après un "Simple", "Double" ou "Triple" pour faire avancer d'un but le FRAPPEUR ou le COUREUR LE PLUS PRÈS DU MARBRE, SI LA DÉFENSIVE NE PEUT EFFECTUER DE "RETRAIT" SUR LE "COUP SÛR".
Contré par le "Super relais" – FRAPPEUR ou COUREUR LE PLUS PRÈS DU MARBRE RETIRÉ.
NE PEUT ÊTRE JOUÉ APRÈS UN "Frappe-et-court" OU "Amorti suicide".

SUPER RELAIS / (GREAT THROW)

Joué pour contrer la carte "Étire" – FRAPPEUR ou COUREUR LE PLUS PRÈS DU MARBRE RETIRÉ.
"Erreur" – tous les COUREURS sont SAUFS.
NE PEUT PAS ÊTRE JOUÉ POUR CONTRER le "Ballon sacrifice"

BUT VOLÉ / (STOLEN BASE)

Joué à tout moment pendant le COMPTE après le premier lancer.
L'OFFENSIVE doit avoir un COUREUR au 1er but et/ou 2e but.
Le COUREUR LE PLUS PRÈS DU MARBRE avance d'un but. Contré par la carte "Retiré en tentative de vol".
Peut être joué après la 3e PRISE avec moins de 2 RETRAITS.
Peut être joué après le "Élan retenu" ou la "Prise sur décision".
NE PEUT ÊTRE UTILISÉ POUR VOLER LE MARBRE.

RETIRÉ EN TENTATIVE DE VOL / (CAUGHT STEALING)

Joué pour contrer le "But volé" – COUREUR RETIRÉ.
"Erreur" – COUREUR SAUF.
NE PEUT PAS ÊTRE JOUÉ POUR CONTRER LA CARTE "Amorti suicide".
LA DÉFENSIVE DOIT ATTENDRE UN LANCER AVANT DE POUVOIR JOUER LES CARTES "Prise à contre-pied".

DOUBLE VOL / (DOUBLE STEAL)

Joué à tout moment pendant le COMPTE après le premier lancer.
L'OFFENSIVE doit avoir des COUREURS au 1er but et 2e but.
Les deux COUREURS avancent d'un but.

Peut être joué après la 3e PRISE avec moins de 2 RETRAITS.
Peut être joué après le "Élan retenu" ou la "Prise sur décision".

RETIRÉ EN TENTATIVE DE VOL / (CAUGHT STEALING)

Joué pour contrer le "Double vol" – LE COUREUR LE PLUS PRÈS DU MARBRE EST RETIRÉ.
"Erreur" - COUREUR LE PLUS PRÈS DU MARBRE EST SAUF.

FEINTE IRRÉGULIÈRE / (BALK)

Joué pour contrer SEULEMENT la "Prise à contre-pied au 1er but".
Tous les COUREURS avancent d'un but.
Le COMPTE demeure le même.

PRISE À CONTRE PIED AU 1ER OU 2E BUT / (PICK-OFF at 1st or PICK-OFF at 2nd)

Le COUREUR est RETIRÉ au 1^{er} ou au 2^e but. "Erreur" – COUREUR est SAUF au 1er ou au 2e but.
Avant de jouer la "Prise à contre-pied", la DÉFENSIVE doit TOUJOURS attendre un minimum d'un lancer après un "COUP SÛR" et entre la "SÉRIES DE CARTES D'ACTION" OFF/DEF.
NE PEUT ÊTRE JOUÉ APRÈS le "Élan retenu", "Prise sur décision", "Fausse balle" ou "Ricochet".

FRAPPEUR SUPPLÉANT / (PINCH HITTER)

Joué avant n'importe quelle présence au bâton.
L'OFFENSIVE pige DEUX nouvelles cartes.
Les nouvelles cartes peuvent être jouées SEULEMENT à la PROCHAINE présence au bâton.
NE PEUT ÊTRE JOUÉE SI LE JOUEUR DÉTIENT SEPT CARTES OFFENSIVES.

ERREUR / (ERROR)

Joué par l'OFFENSIVE pour battre la plupart des CARTES DÉFENSIVES – le COUREUR est SAUF
(ex. Roulant, optionnel, retire en tentative de vol, pris à contre-pied au 1er et au 2e but, super relais, retire au marbre, super attrapé, long ballon et double-jeu).
NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉ POUR BATTRE "Great Scoop", " Super bloqué et prise à contre-pied " OU "Ricochet"

Exception A. "Super attrapé" bat le "circuit" – FRAPPEUR est RETIRÉ.
"L'erreur" bat le « super attrapé » - Le « circuit » devient un TRIPLE.
TOUS LES COUREURS comptent.

Exception B. "L'erreur" bat le « double-jeu » - COUREUR est RETIRÉ au 2^e mais SAUF au 1er.

Exception C. "L'erreur" bat le "double vol" – SEULEMENT LE COUREUR LE PLUS PRÈS DU MARBRE est RETIRÉ.

BUT EXTRA / (XTRA BASE)

Peut SEULEMENT être joué après la carte "ERREUR". TOUS LES COUREURS avancent d'un but.
NE PEUT ÊTRE JOUÉE SEULE.

BUT SUR BALLES INTENTIONNEL / (INTENTIONAL WALK)

Peut être joué AVANT le premier lancer ou à n'importe quel moment pendant la séquence de lancers.
Le FRAPPEUR se rend automatiquement au 1er but.
Utilisé par la DÉFENSIVE pour un « double-jeu » ou « optionnel » potentiel.

CHANGEMENT DE LANCEUR / (PITCHING CHANGE)

Peut être joué AVANT le premier lancer ou à n'importe quel moment pendant la séquence de lancers.
La DÉFENSIVE doit conserver au moins DEUX cartes et peut piger jusqu'à CINQ nouvelles cartes pour un maximum de SEPT cartes.
Peut être utilisé seulement UNE fois au cours des cinq premières manches.
Peut être utilisé à tout moment pendant le reste de la partie, selon la stratégie du joueur.