

AU JEU ! – DÉBUT DE PARTIE / GUIDE DE DÉPART RAPIDE

(PLAY BALL! STARTING THE GAME) QUICKSTART GUIDE

Hey, amateurs de sports, **XTRA INNINGS** a mis sur pied toutes les stratégies du baseball dans cette forme unique de jeu de société. Les joueurs ayant une bonne connaissance du baseball comprendront très rapidement. Prenez un peu de temps pour regarder les cartes **OFFENSIVE** et **DÉFENSIVE**. L'utilisation de chaque carte est expliquée avec des couleurs facilitant l'identification. C'est maintenant le temps de vous présenter au marbre !! Si vous êtes dans l'embarras, référez-vous à la "**CARTE LANCEUR**" et au livret de référence **OFFENSIVE/DÉFENSIVE** de même qu'aux **RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX**.

1. Ouvrir l'emballage avec les trois **PIÈCES DE PLASTIQUE CARRÉS**. Prenez la petite feuille de cartes imprimées avec les trois coureurs et les séparer délicatement en trois parties le long des lignes perforées. Pliez chacune d'elles au milieu, le long de la ligne et insérez délicatement l'extrémité inférieure de chaque pièce dans chacune des pièces pliées dans la fente au haut de chaque pièce en plastique. Placez ces marqueurs sur la planche de jeu près du **MARBRE**.

2. Brasser les paquets de cartes **OFFENSIVE/DÉFENSIVE** et les placer, face vers le bas sur les endroits indiqués sur la planche de jeu **XTRA INNINGS**. Prendre les trois cartes "**RETRAITS**" et les placer, face vers le bas, sur la planche de jeu, entre les joueurs.

3. Chaque joueur coupe **UNE** carte du paquet **OFFENSIVE**. Le joueur avec la carte la plus haute devient **L'ÉQUIPE LOCALE** et commence le jeu en **DÉFENSIVE**. L'adversaire agira alors comme **ÉQUIPE VISITEUSE** et débutera au **BÂTON**. Référez-vous à la **SECTION C** (L'alignement des joueurs) afin de savoir quelle carte **OFFENSIVE** est plus élevée. Les cartes **OFFENSIVES** sont placées en ordre d'importance. La planche de jeu **XTRA INNINGS** est alors placée avec le **MARBRE** près de **L'ÉQUIPE LOCALE** pour le reste de la partie.

4. **L'ÉQUIPE LOCALE** prend alors cinq "**CARTES LANCEUR**" identifiées **ÉQUIPE LOCALE**, les place, face vers le bas sur le côté, et débutera alors comme en **DÉFENSIVE**. **L'ÉQUIPE VISITEUSE** prend également ses cinq "**CARTES LANCEUR**", les place face vers le bas sur un côté, et débutera à l'**OFFENSIVE**.

5. **L'ÉQUIPE LOCALE** prend le paquet de cartes **OFFENSIVES**, brasse les cartes et distribue **SEPT CARTES OFFENSIVES** à l'**ÉQUIPE VISITEUSE**. **L'ÉQUIPE VISITEUSE** prend le paquet de cartes **DÉFENSIVES** et distribue **SEPT CARTES DÉFENSIVES** à l'**ÉQUIPE LOCALE**.

6. Les joueurs prennent leurs cartes **OFFENSIVE/DÉFENSIVE**, les tenants à la manière poker. Ils planifient leurs stratégies et déposent alors les cartes, face vers le bas, sur le côté de la planche. Les deux joueurs prennent alors leurs "**CARTES LANCEUR**" et débute alors la **SÉQUENCE DE LANCERS**. Voir le livret de référence "**CARTE LANCEUR**" pour l'information utile sur le fonctionnement.

EXEMPLE DE "SÉRIE DE CARTE D'ACTION" (CARTES JOUÉES EN SÉRIE ENTRE LES LANCERS)

7. Les cartes **OFFENSIVE/DÉFENSIVE** sont jouées entre les lancers dans la "**SÉRIE DE CARTES D'ACTION**". Les cartes sont jouées face vers le haut sur la planche de jeu et jouées sur les places désignées à cet effet. Après le premier lancer, **TOUTES LES CARTES OFFENSIVES ET DÉFENSIVES SONT EN JEU**. La carte "**Atteint par un lancer**" peut être jouée après l'annonce de la première **BALLE**. L'**OFFENSIVE** place un **MARQUEUR DE COUREUR** au 1er but. Avec un **COUREUR** sur les buts, le "But volé", "Mauvais lancer" ou "Amorti sacrificie" peuvent être joués. L'**OFFENSIVE** joue après les lancers et la **DÉFENSIVE** contre ou vice-versa.

Les cartes "**COUPS SURS**" doivent être jouées après les "**COUPS SÛRS**" pendant la **SÉQUENCE DE LANCERS** (si vous obtenez un "**COUP SÛR**" sans avoir de carte "**COUP SÛR**", référez-vous à la **SECTION E, Numéros 3 et 4**, dans les **RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX**).

LES JOUEURS DOIVENT TOUJOURS ATTENDRE UN MINIMUM D'UN LANCER ENTRE UNE "SÉRIE DE CARTES D'ACTION" COMPLÈTE AVANT DE JOUER UNE AUTRE CARTE OFFENSIVE/DÉFENSIVE (Ex. après un "Double", la **DÉFENSIVE** NE PEUT PAS jouer la carte "Prise à contre-pied au 2^e but", et l'offensive ne peut pas jouer la carte "But volé" non plus. Les joueurs doivent attendre après le **PROCHAIN LANCER**).

Les joueurs doivent aussi attendre un minimum d'**UN LANCER** après avoir joué une carte "**COUP SÛR**", à l'exception de certaines situations. En **OFFENSIVE**, la carte "Étire" est jouée immédiatement après un "**COUP SÛR**" si la **DÉFENSIVE** ne peut enregistrer de **RETRAIT** sur le jeu. En **DÉFENSIVE**, le "roulant et retrait au 1er but", "Optionnel", "Double jeu", "Retrait en tentative de vol", "Super relais", "Super attrapé", "Long ballon" et "Retiré au marbre" sont joués pour contrer immédiatement le jeu **OFFENSIF** précédent.

LES JOUEURS DOIVENT TOUJOURS AVOIR UN MINIMUM DE QUATRE CARTES OFFENSIVES ET DÉFENSIVE EN MAIN. POUR TOUTES LES INFORMATIONS SUR LES CARTES OFFENSIVES/DÉFENSIVES ET LA FAÇON DE DISCARTER ET PIGES LES CARTES, RELIRE LA SECTION E, NUMÉROS 3, 4 ET 5, DANS LES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX.

8. La **SÉQUENCE DE LANCERS** continue. L'**OFFENSIVE** tente d'obtenir des **COUPS SÛRS** et **POINTS**. La **DÉFENSIVE** tente d'enregistrer **TROIS RETRAITS AU BÂTON** ou de retirer **TROIS COUREURS** pour mettre fin à la demie-manche.

9. Après **TROIS RETRAITS**, l'**ÉQUIPE LOCALE** place ses cartes **DÉFENSIVES non-jouées** face vers le bas sur le côté. L'**ÉQUIPE VISITEUSE** place ses cartes **OFFENSIVES non-jouées** face vers le bas sur le côté. L'**ÉQUIPE LOCALE** regroupe **TOUTES** les cartes **DÉFENSIVES** restantes, les mélange pour ensuite distribuer **SEPT** cartes à l'**ÉQUIPE VISITEUSE**. L'**ÉQUIPE VISITEUSE** regroupe **TOUTES** les cartes **OFFENSIVES** restantes, les mélange pour ensuite distribuer **SEPT** cartes à l'**ÉQUIPE LOCALE**.

10. La **SÉQUENCE DE LANCERS** débute encore avec l'**ÉQUIPE LOCALE** maintenant au bâton tentant ainsi de marquer des points. L'**ÉQUIPE VISITEUSE** est maintenant en **DÉFENSIVE** et tente d'enregistrer **TROIS RETRAITS** pour ainsi mettre un terme à la **1^{ère} MANCHE**.

DÉBUT DE LA 2^e MANCHE – AMATEURS DE SPORTS, À L'ÉCOUTE!

Les joueurs placent leurs cartes **OFFENSIVE** et **DÉFENSIVE non-jouées**, face vers le bas, sur le côté. **TOUTES** les autres cartes **OFFENSIVES** et **DÉFENSIVES** sont rassemblées, mélangées et placées, face vers le bas, sur les endroits désignés sur la planche de jeu. L'**OFFENSIVE** mélange toujours les cartes **DÉFENSIVES** et vice-versa. L'équipe en **OFFENSIVE** peut dis carter et piger de nouvelles cartes **OFFENSIVES** sur le dessus du paquet de cartes **OFFENSIVES**. L'équipe maintenant en **DÉFENSIVE** pige sur le paquet de cartes **DÉFENSIVES**. Les joueurs doivent toujours conserver un minimum des **DEUX** cartes et peuvent dis carter et piger jusqu'à **CINQ** nouvelles cartes. Au début de chaque demi-manche, les joueurs doivent avoir **SEPT** cartes **OFFENSIVES** ou **DÉFENSIVES**. La procédure pour dis carter continue à la conclusion de chaque demi-manche jusqu'à la fin de la **5^e MANCHE**. Après avoir pigé de nouvelles cartes, la **SÉQUENCE DE LANCERS** débute à nouveau.

LA PAUSE QUI FAIT DU BIEN – FIN DE LA 5^e MANCHE

À la fin de la **5^e MANCHE**, les joueurs doivent laisser tomber toutes leurs cartes **OFFENSIVES** et **DÉFENSIVES**. Les deux paquets de cartes sont mélangés et l'**ÉQUIPE VISITEUSE** distribue **SEPT** cartes **DÉFENSIVES** à l'**ÉQUIPE LOCALE**, qui débute alors la manche en **DÉFENSIVE**. L'**ÉQUIPE LOCALE** distribue

alors **SEPT** cartes **OFFENSIVES** à l'**ÉQUIPE VISITEUSE**, qui débute à l'**ATTAQUE**. Tout le monde ensemble maintenant ... take me out to the ball game, take me out with the crowd...

LA 9^e MANCHE ET LES NERFS À VIF

Si l'**ÉQUIPE LOCAL QUI MÈNE PAR TROIS** points au début de la 9^e manche, elle doit choisir **UNE "CARTE LANCEUR"** et, sans le dire à son adversaire, la placer, face vers le bas d'un côté avant de débiter la **SÉQUENCE DE LANCER**. L'**ÉQUIPE LOCALE** doit essayer d'obtenir **TROIS RETRAITS** en utilisant seulement **QUATRE "CARTES LANCEUR"**.

Si l'**ÉQUIPE DE L'EXTÉRIEUR** prend les devants par **TROIS** points, elle doit placer **UNE "CARTE LANCEUR"** de côté, donnant ainsi une chance à l'**ÉQUIPE LOCALE** de gagner, d'égaliser ou d'aller en **MANCHES SUPPLÉMENTAIRES**. Si la partie est à égalité après neuf manches, les joueurs débiteront la 10^e et toutes les autres manches en utilisant cinq **"CARTES LANCEUR"** jusqu'à ce qu'un éventuel gagnant est déclaré et qu'une autre partie excitante de **XTRA INNINGS** ne soit terminée.

L'ENCLOS DES RELEVEUR – LE CHANGEMENT DE LANCEUR

Votre défense en a pleins les bras ? Vous avez besoin d'aide ? Alors peut-être que le temps est venu de faire appel à votre **ENCLOS DE RELEVEURS** et d'amener un **LANCEUR DE RELÈVE**.

XTRA INNINGS vous permet de le faire en utilisant la carte "Changement de lanceur" dans le paquet **LANCEUR/DÉFENSIVE**. Si vous détenez la carte, simplement dire, "**Temps mort, je veux effectuer un changement de lanceur**", tout en déposant la carte sur la table. Cela peut être fait à tout moment pendant le **COMPTE**, mais **À SEULEMENT UNE OCCASION PAR ÉQUIPE AU COURS DES PREMIÈRES CINQ MANCHES**. Jouer cette carte vous permettra de conserver **DEUX** cartes pour en piger **CINQ** nouvelles au-dessus du paquet **LANCEUR/DÉFENSIVE**. Après la **5^e MANCHE**, les deux joueurs peuvent changer leurs lanceurs aussi souvent qu'ils le veulent, en autant qu'ils aient la carte "Changement de lanceur" dans leur paquet **DÉFENSIF**.