

LIVRET DE RÉFÉRENCE DES CARTES LANCEUR

(PITCH CARD REFERENCE BOOKLET / THE PITCHING SEQUENCE)

La séquence de lancers

(3 cartes de **LANCERS AVEC PUISSANCE** suivies de 2 cartes de **LANCERS À EFFET**)

ÉQUIPE LOCALE (Lanceur)

ÉQUIPE VISITEUSE (Frappeur)

RAPIDE intérieure (ROUGE)	+	RAPIDE extérieure (ROUGE)	=	PREMIÈRE BALLE
Courbe lente (BLEU)	+	Glissante mordante (ROUGE)	=	PREMIÈRE PRISE
Changement de vitesse (Bleu)	+	Courbe lente (Bleu)	=	DEUXIÈME BALLE
RAPIDE intérieure (ROUGE)	+	Changement de vitesse (ROUGE)	=	DEUXIÈME PRISE
Courbe lente (BLEU)	+	Changement de vitesse (Bleu)	=	TROISIÈME BALLE
RAPIDE intérieure (ROUGE)	+	RAPIDE intérieure (ROUGE)	=	BALLE FRAPPÉE!

Les joueurs prennent leurs cinq “**CARTES LANCEURS**”, les tiennent de la façon “poker”. Les deux joueurs choisissent **UNE** carte et la dépose en même temps, face vers le haut, sur la planche de jeu. Si le lancer de **L'ÉQUIPE LOCALE** est de la catégorie “**PUISSANCE**” (ex. **RAPIDE INTÉRIEURE**) et que le lancer de **L'ÉQUIPE VISITEUSE** est dans la catégorie “**EFFET**” (ex. **COURBE LENTE**), c'est une **PRISE**. La combinaison d'une carte **ROUGE “CARTE LANCEUR”** et **BLEU “CARTE LANCEUR”** est **TOUJOURS UNE PRISE !**

Si les “**CARTES LANCEURS**” des deux joueurs sont de la même catégorie **PUISSANCE / ROUGE** (ex. **RAPIDE INTÉRIEURE + GLISSANTE MORDANTE**), ou **EFFET / BLEU** (ex. **COURBE LENTE + CHANGEMENT DE VITESSE**), c'est une **BALLE**.

Si les deux joueurs choisissent la **MÊME CARTE “CARTE LANCEUR”** (ex. **COURBE LENTE + COURBE LENTE**), la balle est **FRAPPÉE**.

Les cartes **OFFENSIVE/DEFENSIVE** sont jouées après les **FRAPPES** et entre les **LANCERS** dans la “**SÉRIE DE CARTES D'ACTION**” pour faire avancer les **COUREURS**. Les joueurs ramassent leurs cartes après **CHAQUE** lancer en essayant de deviner la carte qui sera déposée par l'adversaire. Les joueurs choisissent ensuite une autre carte et la déposent à nouveau alors que la **DÉFENSIVE** tente d'obtenir des **RETRAITS AU BÂTON** et **RETIRER LES COUREURS SUR LES BUTS**. **L'OFFENSIVE** tente d'obtenir des **COUPS SÛRS** ou **BUTS SUR BALLE**s et marquer des points.

CARTES LANCEURS SUPPLÉMENTAIRES

...une autre variante unique à XTRA INNINGS

(AUXILIARY PITCH CARD / ANOTHER UNIQUE TWIST...)

Dans les paquets de cartes **OFFENSIVE** et **DÉFENSIVE**, on y retrouve dix cartes qui peuvent être jouées pendant la **SÉQUENCE DE LANCER** mais seulement après certains lancers. Elles sont - “**Atteint par un lancer**”, “**Élan retenu**”, “**Prise sur décision**”, “**Fausse balle**”, “**Ricochet**”, “**Mauvais lancer**”, “**Super bloc**”, “**Super bloc et prise à contre-pied**”, “**Amorti sacrifice**” et “**Ballon sacrifice**”.

L'une de ces cartes, “**Atteint par un lancer**”, peut être jouée immédiatement après le premier lancer du match mais seulement si ce lancer est une **BALLE**.

Les autres cartes peuvent être jouées à tout moment pendant le **COMPTE** après certains lancers, selon la situation de partie et selon la stratégie du joueur.

Elles sont jouées par **L'OFFENSIVE** à la discrétion du joueur afin d'éviter les retraits au bâton (**Fausse balle**), obtenir un but sur balles (**Élan retenu**), ou pour avancer un coureur (**Mauvais lancer**), et par la **DÉFENSIVE** pour les contrer. Prière de prendre note qu'aucune de ces **CARTES DÉFENSIVES** mentionnées ne peuvent être contrées par la carte “**Erreur**”.

L'utilisation de la carte "**Erreur**" est expliquée dans le livret de référence **OFFENSIVE / DÉFENSIVE**.

ATTEINT PAR UN LANCER / (HIT BY PITCH)

Jouée pendant le COMPTE mais seulement après une BALLE.

Le frappeur se rend au 1^{er} BUT.

NE PEUT PAS ÊTRE CONTRÉE.

SITUATION DE PARTIE

1. COUREUR au 1er but – Le COUREUR se rend au 2e but.
2. COUREURS AU 1et et 2e – Les COUREURS se rendent au 2e et 3e but.
3. BUTS REMPLIS – Les COUREURS avancent d'un BUT et un point marqué.
4. **NE PEUT PAS ÊTRE JOUÉE APRÈS la carte "Élan retenu".**

ÉLAN RETENU/ CHECKED SWING)

Jouée pendant le COMPTE mais SEULEMENT après une PRISE. La PRISE devient une BALLE.
Contrée par "Prise sur décision".

SITUATION DE PARTIE: COMPTE est de 3 BALLEES - 2 PRISES.

1. Sur le prochain lancer (TROISIÈME PRISE), L'OFFENSIVE joue "Élan retenu".
2. La TROISIÈME PRISE devient une QUATRIÈME BALLE – Le FRAPPEUR se rend au 1er but.

PRISE SUR DÉCISION / (CALLED STRIKE)

Défait la carte "Élan retenu". La PRISE demeure une PRISE.

SITUATION DE PARTIE: COMPTE est de 3 BALLEES - 2 PRISES.

1. Sur le lancer suivant (TROISIÈME PRISE), L'OFFENSIVE joue la carte "Demi-élan".
2. La TROISIÈME PRISE devient la QUATRIÈME BALLE.
3. La DÉFENSIVE contre-attaque avec la carte "Prise sur décision".
4. La PRISE demeure – Le FRAPPEUR est RETIRÉ.

FAUSSE BALLE / (FOUL BALL)

Jouée SEULEMENT après la 3e PRISE afin d'éviter le RETRAIT AU BÂTON. Le COMPTE demeure le même.
Lors d'une même présence, plusieurs cartes "Fausse balles" peuvent être utilisées.

Contrée par la carte "Ricochet".

RICOCHET / (FOUL TIP)

Défait la carte "Fausse balle". Sur la 3^e PRISE, le FRAPPEUR est RETIRÉ.

SITUATION DE PARTIE - COMPTE de 2 BALLEES - 2 PRISES.

1. Sur le lancer suivant (TROISIÈME PRISE), L'OFFENSIVE joue la carte "Fausse balle".
2. Le COMPTE demeure 2 BALLEES - 2 PRISE.
3. LA DÉFENSIVE contre-attaque avec le "Ricochet".
4. La TROISIÈME PRISE est appelée. Le FRAPPEUR est RETIRÉ.

MAUVAIS LANCER / (WILD PITCH)

Jouée pendant la SÉQUENCE, mais SEULEMENT après une BALLE.
TOUS LES COUREURS avancent d'UN but. Le COMPTE demeure le même.
Contré par "Super bloqué" ou "Super bloqué et prise à contre-pied".

NE PEUT ÊTRE JOUÉE APRÈS "Élan retenu".

SUPER BLOQUE / (GREAT SCOOP)

Jouée pour battre le "Mauvais lancer".

Les COUREURS ne peuvent pas avancer. Le COMPTE demeure le même.

NE PEUT PAS ÊTRE CONTRÉ PAR "Erreur".

SUPER BLOQUE ET PRISE À CONTRE PIED / (GREAT SCOOP ' N PICK-OFF)

Jouée pour battre le "Mauvais lancer".

Les COUREURS ne peuvent pas avancer – LE COUREUR LE PLUS PRES DU MARBRE est RETIRÉ.

Le COMPTE demeure le même.

NE PEUT PAS ÊTRE CONTRÉ PAR "Erreur".

SITUATION DE PARTIE- L'OFFENSIVE a des COUREURS au 1er et 2e but et 1 RETRAIT. COMPTE est 1 BALLE - 2 PRISES.

1. Sur le prochain lancer (2e BALLE), L'OFFENSIVE joue "Mauvais lancer" pour faire avancer les COUREURS.
2. La DÉFENSIVE joue " Super bloqué et prise à contre-pied".
3. Les COUREURS ne peuvent pas avancer. Le COUREUR LE PLUS PRÈS DU MARBRE est RETIRÉ.
4. Le COMPTE demeure le même.

AMORTI SACRIFICE / (SAC BUNT)

Jouée SEULEMENT après une PRISE, mais jamais après la 3^e PRISE.

L'OFFENSIVE doit avoir des COUREURS au 1er et/ou 2e BUT.

L'OFFENSIVE donne 1 RETRAIT pour faire avancer le(s) COUREUR(S) d'UN BUT.

NE PEUT ÊTRE UTILISÉ POUR FAIRE MARQUER UNE COUREUR DU 3E BUT.

NE PEUT ÊTRE JOUÉE APRES "Prise sur décision".

SITUATION DE PARTIE – L'OFFENSIVE a des COUREURS au 1er et 3e but avec 1 RETRAIT. LE COMPTE est de 2 BALLE - 1 PRISE.

1. Après le prochain lancer (2e PRISE), l'OFFENSIVE joue "Amorti sacrifice", envoyant le COUREUR au 2^e but.

2. Le COUREUR au 3e but ne peut pas avancer. Il ya a maintenant 2 RETRAITS.

3. Le prochain frappeur s'amène – COMPTE est de 0 BALLE - 0 PRISES.

BALLON SACRIFICE / (SAC FLY)

Jouée SEULEMENT après une PRISE, mais jamais après la 3^e PRISE.

L'OFFENSIVE doit avoir des COUREURS au 2^e et/ou 3^e BUT.

L'OFFENSIVE donne 1 RETRAIT pour faire avancer le coureur le plus près du marbre d'UN BUT.

En DÉFENSIVE, le "super relais" et "Retiré au marbre" ne peuvent être joués ici.

NE PEUT ÊTRE JOUÉE APRES "Prise sur décision".

SITUATION DE PARTIE – L'OFFENSIVE a des COUREURS aux 2^e et 3^e buts avec 1 RETRAIT. COMPTE est de 2 BALLE - 1 PRISE.

1. Après le prochain lancer (2e PRISE), L'OFFENSIVE joue le "Ballon sacrifice".

2. LE COUREUR marque AUTOMATIQUEMENT au 3e BUT. Le COUREUR au 2^e BUT NE PEUT PAS AVANCER.

3. Il y a maintenant 2 RETRAITS – Le prochain frappeur s'amène – COMPTE est de 0 BALLE - 0 PRISES.

Ceci est la fin de la série de cartes qui sont utilisées directement pendant la SÉQUENCE DE LANCERS après un lancer spécifique. Le reste des cartes dans les paquets OFFENSIVE et DÉFENSIVE ENSE peuvent être jouées après n'importe quel lancer selon la situation de partie et la stratégie individuelle.

Pour toutes les informations sur la "SÉRIE DE CARTES D'ACTION", prière de consultez le livret de règlements général.

CONSEILS DE L'ABRI DES JOUEURS (TIPS FROM THE DUGOUT)

A. Combiner les options

OFFENSIVE – Vous ne pouvez pas frapper de circuit à tous les lancers mais il existe plusieurs autres cartes vous permettant de faire avancer les coureurs et de marquer des points.

Vous pouvez jouer la version "Petites ligue". Sur une "BALLE", placer un joueur au 1er but avec la carte "Atteint par un lancer". Le déplacer au 2^e but avec la carte "Amorti sacrifice", au 3e but avec le "Mauvais lancer" pour marquer le point avec le "Ballon sacrifice". N'oubliez pas d'utiliser la carte "Fausse balle", "Élan retenu" et "Erreur" !

DÉFENSIVE – Toujours vérifié pour voir si vous pouvez battre la stratégie OFFENSIVE. Utilisez les cartes "Ricochet" et "Prise sur décision" pour retirer un frappeur et "Prise à contre-pied" pour retirer les coureurs sur les buts. Jouez le "But sur balles intentionnel" pour préparer le "Double jeu" ou "Optionnel". Comme dernier recours, utiliser le "Changement de lanceur" pour essayer de vous sortir d'embarras.

B. Produire de l'offensive

Planifier votre stratégie autour des cartes de combinaison qui vous feront marquer des points:

"Atteint d'un lancer" + "Triple"

"Triple" + "Ballon sacrifice"

"Double" + "Amorti sacrifice" + "Ballon sacrifice"

"Atteint d'un lancer" + "Amorti sacrifice" + "Double"

"Atteint d'un lancer" + "Frappe-et-court" + "Simple"

Course sur les buts agressive qui peut vous faire marquer des points

“Double” + “Étire” + “Amorti suicide”

“Double” + “Mauvais lancer” + “Simple”

“Simple” + “But volé” + “Mauvais lancer” + “Ballon sacrifice”

C. Discarter et Strategies

Vous pouvez discarter jusqu'à cinq cartes à chaque demie-manche. Lesquelles conserver et lesquelles rejeter ?
Voici quelques suggestions:

OFFENSIVE – A CONSERVER

Toutes les cartes “FRAPPEUR”, “Erreur”, “Frappe-et-court”,
“Mauvais lancer”, “Atteint d'un lancer”, “Feinte irrégulière”

DEFENSIVE – A CONSERVER

“Super Attrapé”, “roulant et retrait au 1er but”,
“Optionnel” OU “Double jeu”,
“Ricochet”, toutes les cartes “Prise à contre-pied”

OFFENSIVE – A REJETER

“Simple” (Selon la stratégie du joueur), cartes en double de “Amorti sacrifice”, “But volé”, “Étire”

DEFENSIVE – A REJETER

Cartes en double de “Retiré en tentative de vol”, “Super relais”, “Prise sur décision”, “Optionnel” OU “Double jeu”

D. Est-ce que je peux jouer cette carte maintenant ou dois-je attendre UN LANCER?

CARTES OFF/DEF sont jouées **AVANT LE PREMIER LANCER** pendant la **SÉQUENCE DE LANCERS**:
“Frappeur suppléant” (**OFFENSIVE**)

CARTES OFF/DEF AVANT LE PREMIER LANCER OU A N'IMPORTE QUEL MOMENT pendant LA **SÉQUENCE DE LANCERS**:

“Changement de lanceurs” (**DEFENSIVE**),

“But sur balles intentionnel” (**DEFENSIVE**)

CARTES OFF/DEF jouées immédiatement **APRES** une **“CARTE FRAPPEUR”** ou une **CARTE OFF/DEF**:

OFFENSIVE - “Étire”, “Feinte irrégulière”, “Erreur”

DEFENSIVE - “Roulant et retrait au 1er but”, “Super attrapé”, “Optionnel”,
“Double jeu”, “Retiré au marbre”, “Retiré en tentative de vol”,
“Super relais”, “Great Scoop”, “Great Scoop 'n Pick-Off”

CARTES OFF/DEF played a minimum of **ONE PITCH** after playing a **“HIT CARTE”** or a completed **“ACTION CARTE SERIES”**:

OFFENSIVE - “But volé”, “Double vol”,
“Amorti sacrifice”, “Ballon sacrifice”, “Atteint d'un lancer”,
“Mauvais lancer”

DÉFENSIVE - “Prise à contre-pied au 1er but”
“Prise à contre-pied au 2e but”
“Prise à contre-pied au 3e but”