

# LIVRET DES RÈGLEMENTS / (GENERAL RULES BOOKLET)

## A. LA CHAMBRE DES JOUEURS – CONTENU DU JEU

40 cartes **FRAPPEUR/OFFENSIVE**  
40 cartes **LANCEUR/DÉFENSIVE**  
5 cartes **LANCEURS** équipe locale  
5 cartes **LANCEURS** équipe de l'extérieure (Visiting team)  
3 cartes **RETRAITS**  
3 cartes **SUR LES BUTS**  
1 planche de jeu **EXTRA INNINGS**  
1 Feuille de pointage **EXTRA INNINGS** / 1 crayon  
3 marqueurs de **coureurs**  
1 livret de référence **CARTE LANCEUR**  
1 livret de référence carte **OFFENSIVE/DEFENSIVE**  
1 livret de règlements  
1 guide départ rapide **AU JEU**

## B. L'ALIGNEMENT - DESCRIPTION DES CARTES LANCEUR

Les "**CARTES LANCEUR**" sont divisées en deux catégories - **PUISSANCE** et **CHANGEMENT DE VITESSE**.

### CATÉGORIE PUISSANCE (ROUGE)

Rapide à l'intérieur  
Rapide à l'extérieur  
Glissante mordante

### CATÉGORIE CHANGEMENT DE VITESSE (BLEU)

Courbe lente  
Changement de vitesse

Maintenant que vous avez vu les différentes cartes de lanceurs, réévaluez-vous au livret de référence "**CARTE LANCEUR**" et essayez une **SÉQUENCE DE LANCER**. Lorsque vous aurez compris les **PRISES, BALLEs et COUPS SÛRS**, prière de retourner ici et lire le reste des règlements avant le début de la partie.

Les cartes supplémentaires de "LANCEUR" (**faisant partie du jeu de cartes OFFENSIVE/DÉFENSIVE**) sont jouées pendant la séquence de lancers dans la série des cartes d'actions mais seulement après des types de lancers spécifiques.

"Atteint d'un lancer" – Joué seulement après **une balle** – Ne peut pas être contré.

"Mauvais lancer" – Joué seulement après **une balle** – Peut être contré par "Super bloqué" ou "Super bloqué + Pris à contre-pied".

"Élan retenu" – Joué seulement après **une prise** – Contré par "Prise sur décision".

"Fausse balle" – Joué seulement après **une prise** – Contré par un "ricochet".

"Amorti sacrifiée" et "Ballon sacrifiée" – Joués seulement après **une prise** mais jamais après une 3<sup>e</sup> prise.

## C. L'ALIGNEMENT DE FRAPPEURS – CARTE FRAPPEUR/OFFENSIVE et CARTES LANCEUR/DÉFENSIVE

Circuit (**CARTE COUP SÛR**) - 2 cartes  
Triple (**CARTE COUP SÛR**) - 1 carte  
Double (**CARTE COUP SÛR**) - 2 cartes  
Simple (**CARTE COUP SÛR**) - 8 cartes  
Frappe-et-court (**CARTE COUP SÛR OPTIONNELLE**) - 1 carte  
Amorti suicide (**CARTE COUP SÛR OPTIONNELLE**) - 1 carte  
Erreur - 1 carte  
Plus d'un but + Erreur - 1 carte  
Feinte irrégulière - 1 carte  
Double vol - 1 carte  
But volé- 3 cartes  
Étire - 3 cartes  
Ballon sacrifiée - 1 carte  
Amorti sacrifiée - 2 cartes  
Frappeur suppléant - 1 carte  
Atteint d'un lancer - 1 carte  
Mauvais lancer - 1 carte  
Élan retenu - 4 cartes  
Fausse balle - 5 cartes

### CARTES LANCEUR/DÉFENSIVE

Super attrapé - 2 cartes  
Long Ballon - 1 carte  
Roulant et retiré au 1er but - 7 cartes  
Optionnel (Retiré au 2e but) - 4 cartes  
Double jeu - 3 cartes  
Retiré en tentative de vol - 2 cartes  
Pris à contre-pied au 1er but - 1 carte  
Pris à contre-pied au 2e but - 1 carte  
Super relais - 4 cartes  
Retiré au marbre - 1 carte  
But sur balles intentionnel - 1 carte  
Prise sur décision - 7 cartes  
Ricochet - 2 cartes  
Super bloqué - 1 carte  
Super bloqué + Prise à contre-pied - 1 carte  
Changement de lanceur - 2 cartes

#### D. STRATEGIE - OFFENSIVE/DEFENSIVE "SERIE DE CARTES D'ACTION"

Toutes les cartes **FRAPPEUR/OFFENSIVE** et **LANCEUR/DEFENSIVE** sont de couleurs différentes pour une identification facile. Par exemple, la carte 'simple' est bleue de même que toutes les cartes pouvant la battre ("roulant", "optionnel", "Double jeu"). Les cartes de "Amorti suicide" et "Frappe-et-court" ont également un ombrage de bleu car elles peuvent être jouées au lieu d'un simple selon la stratégie du joueur.

Toutes les cartes ont un **losange sur le coin supérieur gauche** montrant si le **FRAPPEUR** ou le **COUREUR** est **SAUF** ou **RETIRÉ** au moment de jouer la carte. Le carré **vert** signifie **SAUF** alors que le **ROUGE** signifie **RETIRÉ**. Sur le devant de chaque carte **offensive**, on retrouve une ligne **rouge** fine entre l'image et le texte. Sur les cartes **DEFENSIVE**, cette ligne est **bleue** rendant les cartes plus faciles à identifier.

La plupart des cartes **FRAPPEUR/OFFENSIVE** et **LANCEUR/DEFENSIVE** sont jouées **APRÈS** les lancers pendant la **SÉQUENCE DE LANCERS** dans la **SÉRIE DE CARTES D' ACTIONS**. Les cartes de **FRAPPEUR DOIVENT TOUJOURS ÊTRE JOUÉES APRÈS UN COUP SÛR**. Les autres cartes sont jouées selon la stratégie du joueur. Certaines cartes sont jouées après **une balle** (ex. Mauvais lancer et atteint d'un lancer), d'autres seulement après **une prise** (ex. "Amorti sacrifice", "Fausse balle"). D'autres cartes peuvent être jouées après **une balle** ou **une prise**. **LES JOUEURS DOIVENT ATTENDRE UN MINIMUM D'UN LANCER ENTRE LE JEU D'UNE CARTE DE LA SÉRIE D' ACTION AVANT DE JOUER UNE AUTRE CARTE OFFENSIVE/DEFENSIVE**. Après avoir joué une **CARTE COUP SÛR (HIT CARD)** dans plusieurs cas, les joueurs doivent attendre au prochain lancer avant de débiter une nouvelle **SÉRIE DE CARTES D' ACTIONS**. Cependant, il y a quelques exceptions. En **OFFENSIVE**, la carte 'ÉTIRE' est jouée immédiatement suite à un **COUP SÛR** si la **DEFENSIVE** ne peut effectuer un retrait sur le jeu. La carte '**ERREUR**' peut aussi être jouée immédiatement pour contrer une carte **DEFENSIVE**. En **DEFENSIVE**, le "roulant et retrait au 1er but", l'"optionnel", "Double jeu", "Retiré en tentative de vol", "Super relais", "Super attrapé", "Long ballon" et "Retiré au marbre" sont jouées immédiatement pour contrer une carte **OFFENSIVE**. Le "but sur balles intentionnel" et le "changement de lanceur" peuvent être joués à tout moment, même **AVANT** le premier lancer à un frappeur.

#### EXEMPLES DE "CARTES D'ACTION"

Exemple 1 - "But volé" (OFF) + "Retiré en tentative de vol" (DEF) = **RETRAIT**. Le joueur lance de nouveau.

Exemple 2 - "Double" (OFF) + "Étire" (OFF) + "Super relais" (DEF) + "Erreur" (OFF) = **SAUF**. Le joueur lance de nouveau.

Exemple 3 - "Double" – Coureur est **SAUF** au 2e but (si la **DEFENSIVE** ne joue pas le "Long Ballon"). Le joueur lance à nouveau.

Dans l'exemple 3, après un "Double", la **DEFENSIVE DE PEUT PAS** immédiatement jouer la carte "Prise à contrepied au 2<sup>e</sup> but", et l'**OFFENSIVE** ne peut pas jouer la carte "Amorti sacrifice" immédiatement.

**ILS DOIVENT ATTENDRE QU'UN AUTRE LANCER SOIT EFFECTUÉ**. Pour plus d'informations sur les cartes, prière de consulter la "**CARTE LANCEUR**" et la carte de référence **OFFENSIVE/DEFENSIVE**.

#### E. RÈGLES DE LA CHAMBRE DES JOUEURS – LES NEUF RÈGLES DE BASE DE XTRA INNINGS

1. La plupart des cartes **FRAPPEUR/OFFENSIVE** et **LANCEUR/DEFENSIVE** sont jouées avec les "**CARTES D'ACTION**", entre les lancers, durant la séquence de lancers. Certaines cartes sont jouées seulement après une **BALLE**, d'autres seulement après une **PRISE**. Le reste des cartes est joué après une **BALLE** ou une **PRISE**. Le moment et la façon de jouer les cartes sont expliqués sur la "**CARTE LANCEUR**" et le livre de référence **OFFENSIVE/DEFENSIVE**.
2. Les "**CARTES FRAPPEUR**" doivent être jouées. Si vous obtenez un **COUP SÛR** durant la séquence de lancers et obtenez un "Simple", "Double", "Triple", ou "Circuit" avec une carte **OFFENSIVE** en main, l'une d'elles **DOIT ÊTRE** jouée. L'"Amorti suicide" et le "Frappe-et-court" sont des cartes optionnelles de la série "**FRAPPEUR**" et sont joués selon la stratégie du joueur. L'"amorti sacrifice" et le "Ballon sacrifice" ne sont pas des "**CARTES FRAPPEUR**".
3. Si vous obtenez un **COUP SÛR** pendant la séquence de lancers alors que vous n'avez pas de "**CARTE FRAPPEUR**", vous devez discarter **UNE** carte et en piger une nouvelle sur le dessus du paquet **FRAPPE/OFFENSIVE**. Si vous pigez une "**CARTE FRAPPEUR**", elle **DOIT** être jouée immédiatement. Si vous ne pigez pas une "**CARTE FRAPPEUR**", l'offensive conserve la carte et obtient alors un "**SIMPLE**". Cependant, cela peut être contré par la carte "Roulant et retrait" "Optionnel" ou "Double jeu", en **DEFENSIVE**, selon la situation de course.
4. Lorsque le l'équipe à l'**OFFENSIVE** a discarter et pige une carte car elle n'a pas de carte "**FRAPPE**", la **DEFENSIVE** a le **CHOIX** de discarter et de piger une nouvelle carte au-dessus du paquet **DEFENSIVE AVANT** d'exécuter leur jeu **DEFENSIF**. Cette carte, ou toute autre carte en main, peut être jouée afin de contrer la carte **OFFENSIVE** jouée précédemment.
5. Au cours de la "**SÉRIE DE CARTES D'ACTION**", si le nombre de cartes de l'**OFFENSIVE** ou la **DEFENSIVE** tombe à **TROIS**, ce joueur doit toujours piger **UNE** carte au-dessus du paquet **OFFENSIVE** ou **DEFENSIVE** afin de maintenir un minimum de **QUATRE** cartes **OFFENSIVE** ou **DEFENSIVE** dans leurs mains. Dans ce cas, l'équipe adverse ne doit pas en piger de carte.
6. Les joueurs doivent **TOUJOURS** attendre un minimum d'**UN LANCER** entre une "**SÉRIE DE CARTES D' ACTIONS**" complétée avant de jouer une autre carte **OFFENSIVE** ou **DEFENSIVE**. Les joueurs doivent aussi attendre un minimum d'**UN LANCER** après les "**COUPS SÛRS**". Cependant, il existe certaines exceptions. À l'**OFFENSIVE**, la carte "Étire" est utilisée immédiatement après un "**COUP SÛR**" si la **DEFENSIVE** ne peut pas effectuer de **RETRAIT** sur le jeu. La carte "Erreur" peut être jouée immédiatement pour contrer la plupart des jeux **DEFENSIFS**. En **DEFENSIVE**, le "Roulant et retrait au 1er but", "Optionnel", "Double jeu", "Retiré en tentative de vol", "Super relais", "Super attrapé", "Long ballon" et "Retiré au marbre" sont jouées immédiatement pour contrer le jeu **OFFENSIF** précédent.  
  
Exemple: Après un "Double", l'**OFFENSIVE** ne peut pas jouer le "But volé", ni que la **DEFENSIVE** ne puisse jouer la "Prise à contre-pied au 2<sup>e</sup> but". **LES DEUX JOUEURS DOIVENT ATTENDRE QU'UN AUTRE LANCER NE SOIT EFFECTUÉ**.  
Le "But sur balles intentionnel" et "Changement de lanceur" peuvent être joués à tout moment, même **AVANT** le premier lancer du **COMPTE**.
7. **LE LANCEUR ET LA DEFENSIVE** ont toujours priorité sur le **FRAPPEUR ET L'OFFENSIVE** pendant toutes les "**SÉRIES DE CARTES D' ACTION**". Si l'**OFFENSIVE** a un coureur au 1er but et désire jouer la carte "But volé", mais que la **DEFENSIVE** veut jouer une "Prise à contre-pied au 1<sup>er</sup> but", la **DEFENSIVE** a priorité.  
Si l'**OFFENSIVE** a un **COUREUR** au 2e but et désire jouer un "Amorti sacrifice", mais que la **DEFENSIVE** désire jouer une "Prise à contre-pied au 2<sup>e</sup> but", la **DEFENSIVE** contre et le **COUREUR** est **RETIRÉ** au 2<sup>e</sup> but. La **DEFENSIVE** doit effectuer le jeu dans un temps raisonnable et une fois la carte jouée, elle ne peut pas être reprise.
8. À la fin de chaque demie-manche (**3 RETRAITS**), l'**OFFENSIVE** place ses cartes **OFFENSIVE non-jouées** face sur la table sur le côté, en prenant leurs cartes **OFFENSIVES** de la manche précédente, peut discarter et piger jusqu'à **CINQ** nouvelles cartes sur le dessus du paquet **DEFENSIVE** avant de débiter la **SÉQUENCE DE LANCERS**. La **DEFENSIVE** dépose le reste des cartes **DEFENSIVE** face sur la table sur le côté en prenant les cartes restantes **OFFENSIVE** de la manche précédente, peut discarter et piger jusqu'à **CINQ** nouvelles cartes sur le dessus du paquet **OFFENSIVE**. Les joueurs doivent débiter chaque demie-manche avec un total de **SEPT** cartes. L'**OFFENSIVE** brasse toujours les cartes **DEFENSIVE** et la **DEFENSIVE** brasse toujours les cartes **OFFENSIVE** pendant la partie.
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 **BALLES** 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 équipes 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 2<sup>e</sup> 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 BASEBALLGLOSSERY)

"**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 "SÉRIES DE CARTE D'ACTION"** (Ex. Après un "Double", la **DÉFENSIVE** NE PEUT PAS jouer la "Prise à contre-pied au 2<sup>e</sup> but", ni l'**OFFENSIVE** ne peut jouer le "But volé". Les joueurs doivent attendre après le **PROCHAIN LANCER**).

L'**ÉQUIPE LOCALE** débute la partie comme **LANCEUR** et en **DÉFENSIVE**.

L'**ÉQUIPE DE L'EXTÉRIEUR** débute la partie comme **FRAPPEUR** et en **OFFENSIVE**.

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

Les "**CARTES LANCEUR**" additionnelles sont jouées pendant la **SÉQUENCE DE LANCERS** et la "**SÉRIE DE CARTES D' ACTIONS**" mais seulement après certains lancers (**BALLES** ou **PRISES**).

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

Les cartes "**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).

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

**LANCER** Lorsqu'un joueur choisit 1 "**CARTE LANCEUR**" et la dépose, face vers le haut, sur la planche de jeu au même moment.

**COMPTE** Le nombre de **BALLES** 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 **RETRIRÉ**.

**BALLE** Toute combinaison de 2 "**CARTES LANCEUR**" **PUISSANCE (ROUGE)** ou 2 "**CARTE LANCEUR**" **EFFET(BLEU)** déposée par les joueurs, mais **PAS EXACTEMENT LE MÊME LANCER**

(ex. "Rapide intérieure" + "Glissante mordante" ou "Courbe lente" + "Changement de vitesse").

**BUTS SUR BALLES** Quatre **BALLES** lors d'une présence au bâton. Le **FRAPPEUR** se rend au 1<sup>er</sup> but.

**DEUX CARTES LANCEURS IDENTIQUES DÉPOSÉES AU MÊME MOMENT** par les joueurs pendant la **SÉQUENCE DE LANCERS** (ex. "Changement de vitesse" + "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 2e **RETRAITS** sont effectués.

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

Même si le baseball se joue entre deux équipes, il est possible de jouer à **XTRA INNINGS** avec quatre joueurs au lieu de deux. Les joueurs de la même équipe alternent à chaque manche jouée à l'**OFFENSIVE** et à la **DÉFENSIVE**. Le joueur étant en **DÉFENSIVE** au cours de la première manche devient en **OFFENSIVE** pendant la 2<sup>e</sup> manche et vice-versa 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

## 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 **DÉFENSIVES**. 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**, no **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 dis carte 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.