

JEU DE BASEBALL

COMMENCER LA PARTIE

- Les deux joueurs placent chacun une cheville sur la manche 1 de leur équipe respective.
- Les deux joueurs déposent ensuite 4 chevilles sur les bancs de leur équipe respective.

Les Équipes: Maison VS Visiteur

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- L'équipe VISITEUR commence.
- Il prend une de ces 4 chevilles et la dépose dans le tableau RETRAIT / 0.
- Il dépose une 2e cheville sur le jeu, au marbre.
- Il brasse ensuite les deux dés et avance sur le jeu ou est retiré en fonction des combinaisons de dés énoncées sur la planche de jeu. (Pour plus de détails sur les combinaisons vous pouvez vous référer au tableau de la page suivante.)
- S'il avance sur le jeu et que des chevilles atteignent le marbre il effectue des points. Il doit alors avancer sa cheville restante du nombre de points effectués sur le tableau de pointage au dessus du terrain.
- S'il est retiré, il avance sa cheville de retrait de un.
- Son tour s'arrête dès qu'il a atteint 3 retraits.
- Il repositionne la cheville de retrait et ses chevilles sur le jeu sur le banc de son équipe. C'est ensuite le tour de l'équipe MAISON de jouer de la même façon.
- Quand les deux joueurs ont joué, les deux avancent leur bille de manche à la manche suivante.

LE GAGNANT est celui qui termine les 9 manches avec le plus de points!

Bonne partie!

DESCRIPTION DES COMBINAISONS POSSIBLE

CIRCUIT

Toutes les chevilles sur le jeu rentrent au marbre !

Pour chaque cheville qui entre au marbre comptez un point.

DOUBLE

Chaque cheville sur le jeu avance de 2 buts.

Pour chaque cheville qui entre au marbre comptez un point.

BALLON

Aucune cheville sur le jeu ne bouge et la cheville des retraits avance de un. Après trois retraits c'est au tour de l'autre joueur.

La cheville au marbre avance de un.

BUT SUR BALLES

Si cheville il y a sur le 1^{er} but, cette dernière se déplace sur le 2^e but pour faire place à la cheville qui était au marbre. Ainsi de suite pour les autres chevilles qui empêche les précédentes d'avancer.

Si une cheville il y a sur le 3^e but et qu'elle doit se déplacer au marbre, comptez un point.

CHANDELLE

Aucune cheville sur le jeu ne bouge et la cheville des retraits avance de un. Après trois retraits c'est au tour de l'autre joueur.

SIMPLE

Chaque cheville sur le jeu avance de 1 but.

Si une cheville entre au marbre comptez un point.

DOUBLE JEU

Aucune cheville sur le jeu ne bouge et la cheville des retraits avance de un. De plus, s'il y a des chevilles sur les buts, la plus proche de l'entrée au marbre est aussi retirée. La cheville du retrait doit alors avancer à nouveau de un.

ROULANT

Aucune cheville sur le jeu ne bouge et la cheville des retraits avance de un. Après trois retraits c'est au tour de l'autre joueur.

RETRAIT AU BÂTON

Aucune cheville sur le jeu ne bouge et la cheville des retraits avance de un. Après trois retraits c'est au tour de l'autre joueur.

BALLON SACRIFICE

Avancez la cheville des retraits de un. Mais si cheville il y a au 3^e but, celle-ci entre au marbre et compte un point.

TRIPLE

Chaque cheville sur le jeu avance de 3 buts.

Pour chaque cheville qui entre au marbre comptez un point.

