

JEU DE BASEBALL SUR TABLE

Règles du jeu

Les tableaux indicateurs :

- Celui au haut à gauche indique la **manche** à laquelle les joueurs sont rendues tout au long de la partie.
- La **demi-lune de points** indique les points accumulés par chacune des équipes tout au long de la partie.
- Le tableau des **retraits** indique les retraits de chacun des joueurs à chacun de leur tour.

Pour débiter :

Les deux équipes place d'abord chacun une bille dans la demi-lune de points à 0/0.

Les deux équipes déposent aussi leurs 4 billes sur leur endroit respectif sous leur nom RECEVEUR et VISITEUR.

Les deux équipes dépose une bille des deux billes restantes, qui se veulent "neutres" dans la section Retrait sur le 0 et dans la section Manche sur le 1, d'abord au Visiteur puisqu'il débute la partie.

DÉROULEMENT du jeu :

Le VISITEUR commence.

- Il dépose une 1ere bille sur le jeu, au marbre.
- Il brasse ensuite les dés et avance sur le jeu ou est retiré en fonction des combinaisons de dés énoncées à la page suivante.
 - o S'il avance sur le jeu et effectue des points, il avance sa bille du nombre de points effectués sur la demi-lune de points.
 - o S'il est retiré, il avance la bille au retrait de un.
 - o Son tour s'arrête dès qu'il a atteint 3 retraits.
- Il repositionne la bille de retrait au 0 et ses billes sur le jeu sous son nom VISITEUR.

C'est ensuite le tour du RECEVEUR de jouer de la même façon.









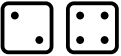



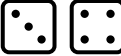








La MANCHE terminée, la bille neutre est avancée à la manche suivante.

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

Bonne partie!

JEU DE BASEBALL SUR TABLE

TABLEAU DE COMBINAISONS DES DÉS

 CIRCUIT	Toutes les billes sur le jeu rentrent au marbre! Le nombre de points est équivalent au nombre de déplacements par toutes les billes sur le jeu.
 DOUBLE	Chaque bille avance de 2 buts. Le nombre de points est équivalent au nombre de déplacements par toutes les billes sur le jeu.
 BALLON	Retrait, la bille au retrait avance mais aucune autre sur le jeu. Aucun point.
 BUT SUR BALLES	La bille au marbre avance au 1 ^{er} but et, si bille il y a déjà sur ce but, cette dernière se déplace aussi au 2 ^e et ainsi de suite pour les autres billes sur les buts suivants, le cas échéant. Le nombre de points est équivalent au nombre de déplacements par toutes les billes sur le jeu.
 CHANDELLE	Retrait, la bille au retrait avance mais aucune autre sur le jeu. Aucun point.
 SIMPLE	Chaque bille avance d'un but. Le nombre de points est équivalent au nombre de déplacements par toutes les billes sur le jeu.
 DOUBLE JEU	Retrait, la bille au retrait avance mais aucune autre sur le jeu. Aucun point. Si une ou plusieurs autres billes sont sur le jeu, la plus proche du marbre est aussi retirée. La bille au retrait avance encore.
 ROULANT	Retrait, la bille au retrait avance mais aucune autre sur le jeu. Aucun point.
 RETRAIT AU BÂTON	Retrait, la bille au retrait avance mais aucune autre sur le jeu. Aucun point.
 SIMPLE	Chaque bille avance d'1 but. Le nombre de points est équivalent au nombre de déplacements par toutes les billes sur le jeu.
 RETRAIT AU BÂTON	Retrait, la bille au retrait avance mais aucune autre sur le jeu. Aucun point.
 BUT SUR BALLES	La bille au marbre avance au 1 ^{er} but et, si bille il y a déjà sur ce but, cette dernière se déplace aussi au 2 ^e et ainsi de suite pour les autres billes sur les buts suivants, le cas échéant. Le nombre de points est équivalent au nombre de déplacements par toutes les billes sur le jeu.
 TRIPLE	Chaque bille avance de 3 buts. Le nombre de points est équivalent au nombre de déplacements par toutes les billes sur le jeu.
 ROULANT	Retrait, la bille au retrait avance mais aucune autre sur le jeu. Aucun point.
 BALLON	Retrait, la bille au retrait avance mais aucune autre sur le jeu. Aucun point.
 BUT SUR BALLES	La bille sur le marbre avance au 1 ^{er} but et fait avancer ce
 CHANDELLE	Retrait, la bille au retrait avance mais aucune autre sur le jeu. Aucun point.
 RETRAIT AU BÂTON	Retrait, la bille au retrait avance mais aucune autre sur le jeu. Aucun point.
 DOUBLE	Chaque bille avance de 2 buts. Le nombre de points est équivalent au nombre de déplacements par toutes les billes sur le jeu.
 BALLON SACRIFICE	Retrait, la bille au retrait avance. Si une bille est au 3 ^e but, il rentre au marbre et marque un point.
 CIRCUIT	Toutes les billes sur le jeu rentre au marbre! Le nombre de points est équivalent au nombre de déplacements par toutes le billes sur le jeu.

Note :

Nous ne sommes pas les inventeurs de ce jeu. Nous avons voulu en faire une plus belle version, haut de gamme (par l'utilisation du bois massif), française et personnalisée de surcroît, pour le plus grand plaisir des amateurs de de baseball québécois! 😊