

Instructions

POUR LE

"JEU DE BASEBALL"



FABRIQUÉ AU CANADA PAR

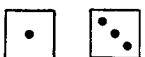
Parker Brothers Games, Ltd.
TORONTO



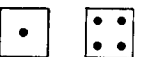
3 "Prises". Le frappeur est retiré. Tous les coureurs restent sur leurs buts.



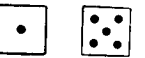
Frappeur mort au 1er.



AVEC LES COUREURS SUR LES BUTS. Jeter les dés de nouveau, à moins que ce jeu fasse 3 morts.



Avec un seul coureur sur le 1er, un total de 6 ou moins avec les deux dés, le coureur du 1er but au 2ème est SAUF. Un total de 7 ou au-dessus: le coureur est mort au 2ème.



Avec des coureurs sur le 1er et le 2ème, ces buts sont forcés. Jeter les dés de nouveau. Si les coureurs ne sont pas morts et que le chiffre total des deux dés fait 4 ou moins, le frappeur fait un triple jeu, et changeant l'équipe au bâton.

Si le total fait 5, 6 ou 7, le coureur du 2ème au 3ème est SAUF et le coureur du 1er au 2ème est retiré, complétant un double jeu. Si le total fait 8 ou au-dessus, les deux coureurs sont SAUFS.

Si un joueur est retiré et que le total fait 6 ou moins, les deux coureurs sont SAUFS; si le total fait 7 ou plus, le coureur du 1er au 2ème but est retiré complétant un double jeu.

Avec un coureur au 2ème ou 3ème, ou avec deux coureurs — un sur le 2ème et un sur le 3ème — rester sur vos buts, ou avec des coureurs sur le 1er, 2ème et 3ème buts jeter les dés de nouveau. Si le total fait 6 ou moins, le coureur forcé du 3ème au marbre est SAUF et compte. Si le total fait 7 ou plus, ce coureur est retiré. Les coureurs sur le 1er et 2ème buts avancent au 2ème et 3ème et sont saufs, à moins que le jeu change d'équipe au bâton s'il y a 3 morts.



But sur erreur.

Tous les coureurs sur buts avancent d'un but.



Coup de deux buts.

N'importe quel coureur sur le 2ème et le 3ème compte. N'importe quel coureur sur le 1er avance au 3ème et, sur son initiative, (dépendant de l'importance de la course) tente de compter, et dans un tel cas il jette les dés de nouveau. Si le total fait 6 au moins, le coureur est sauf et compte. Si le total fait 7 ou plus, le coureur est retiré.



Coup d'un but au champ gauche.

Tous les coureurs avancent d'un but et tout coureur qui est sur le 3ème compte.



3 "Prises". Le frappeur est retiré. Tous les coureurs restent sur leurs buts.



Coup d'un but au champ droit.

Tous les coureurs avancent de deux buts et tout coureur sur le 2ème et 3ème, ou sur les deux, compte.



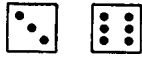
Fausse balle. Tous les coureurs restent sur leurs buts.



Coup de trois buts. Tous les coureurs sur les buts comptent.

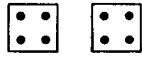


3 "Prises". Le frappeur est retiré. Tous les coureurs restent sur leurs buts.

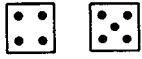


Le frappeur frappe une haute balle qui est prise au vol. Si un coureur est au 3ème, et selon le rapprochement du pointage et la période avancée du jeu, on a le choix de jeter les dés de nouveau pour tenter d'arriver au marbre.

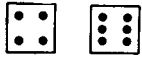
Si le total des deux dés fait 6 ou moins, le coureur compte. Si le total fait 7 ou plus, le coureur est retiré. Tous les autres coureurs restent sur leurs buts.



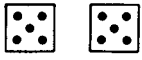
Frappeur retiré au 1er. Avec un homme ou des hommes sur les buts ce coup produit un double jeu. Le frappeur et le coureur de buts qui est rendu le plus près du marbre, sont retirés. Les autres coureurs avancent d'un but à moins que 3 hommes soient morts.



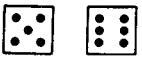
But sur "balles". Tous les coureurs forcés avancent d'un but. Ceux qui ne sont pas forcés conservent leurs buts.



Coup élevé au champ centre. Le frappeur est retiré. Tous les coureurs restent sur leurs buts.



3 "Prises". Le frappeur est retiré. Tous les coureurs restent sur leurs buts.



Le frappeur frappe une fausse balle. Tous les coureurs restent sur leurs buts.



Coup de circuit. Le frappeur et tous les coureurs comptent.

FACULTATIF POUR LES BUTS VOLÉS

A n'importe quel temps au cours du jeu (selon la valeur d'une course ou de l'emplacement éloigné d'un but ou des buts) l'équipe qui est au bâton peut appeler pour un simple, double ou triple vol, et dans ce cas elle doit faire part de ses intentions à l'équipe opposée. Par exemple: avec un coureur au 1er et 3ème le joueur appelle "Vol double du 2ème et marbre", etc., tel que la situation l'exigera; ensuite, il jette les dés.

Si le compte total est 6 ou moins, le "vol" est fructueux et le coureur ou les coureurs sont SAUFS.

Si le total est 7 ou plus, le coureur est retiré, ou si dans un vol double ou triple le coureur qui est rendu le plus près du marbre est retiré, pendant que les autres coureurs sont SAUFS, à moins qu'il y ait 3 morts. Le jeu alors continue comme auparavant.

Le joueur représentant l'équipe opposée sur le champ doit tenir compte des "morts" et des "points" durant chaque manche pour l'équipe qui est au bâton.

Exemple d'un tableau de comptage

Manches	1	2	3	4	5	6	7	8	9						Total des points
L'équipe locale															
L'équipe en visite															

Nous répondrons avec plaisir aux questions si elles sont accompagnées d'un timbre-poste inclus dans votre enveloppe. Adressez votre demande à:

Parker Brothers Games, Ltd.

TORONTO