



# A FUN FAMILY GAME

2 PLAYERS - 15 TO 25 MINUTES PER GAME

## BASEBALL RULES

PLAYERS EACH PLAY THEIR DICE, THE HIGHEST NUMBER WILL BE VISITOR AND START THE GAME.

PLAYERS TAKE TURN AT BAT. THE VISITING PLAYER GOES TO BAT FIRST AND PLAYS UNTIL 3 OUTS ARE RECORDED AGAINST HIM THEN IT'S THE TURN OF THE RECEIVING TEAM AND SO ON. ROLL THE DICE AND LOOK AT THE GRID TO SEE WHAT MOVE TO DO.

REMEMBER TO ADVANCE THE PEGS FOR EACH OUT OR INNING.

THE WINNING TEAM IS THE FIRST TO SCORE 19 POINTS OR THE ONE WITH THE HIGHEST NUMBER OF POINTS AFTER 9 INNINGS.

IN THE CASE OF A TIE AFTER 9 INNINGS THE FIRST TEAM TO SCORE A POINT IN THE SUBSEQUENT ROUND IS THE WINNER.



Denis Guertin

T 514.975.2256



Boutique

Courriel

denisguertinebeniste

denisguertinebeniste.com

denisguertinebeniste@gmail.com

## DESCRIPTION OF HITS

**Walk**, the batter advances to first base, if a player was there this one advances to second base, if a player occupied the second base he advances to third base, if a player occupied the third base, he scores a point. If there was no player at first base but a player at second or third base, he / they remain in place.

**Single**, the batter advances to first base, if a player was there this one advances to second base, if a player occupied the second base he advances to third base, if a player occupied the third base, he scores a point. If there was no player at first base but a player at second or third base, he / they remain in place.

**Double**, the batter advances to second base, if a player occupied first base he advances to third base, if a player occupied second or third base, he (they) score one (two) point (s).

**Triple**, the batter advances to third base, if a player or players occupied one of the bases, he (they) score one (two - three) point (s). The batter remains at third base.

**Home Run**, the batter goes around the bases and advances to the home plate, if a player or players occupied one of the bases, he (they) score one (two - three - four) point (s).

**Fly**, the batter is removed and if there are players on the bases they stay in place.

**Sacrifice**, the batter is out and if there are players on the bases advance each by one base.

**Pop Out**, the batter is out and if there are players on the bases they stay in place.

**Ground out**, the batter is out and if there are players on the bases advance each by one base.

**Double Play**, if no player is on base only one out is recorded, if one player is on base then 2 outs are recorded, if more than one player are on base then you take out the batter and the player at the at 3rd and the batter, then 2nd and the batter.



# DU PLAISIR POUR TOUTE LA FAMILLE

2 JOUEURS - 15 À 25 MINUTES PAR PARTIE

## COMMENT JOUER

LES JOUEURS JOUENT CHACUN UN DÉ, LE PLUS HAUT CHIFFRE SERA VISITEUR ET DÉBUTERA LA PARTIE.

LES JOUEURS JOUENT CHACUN LEUR TOUR À CHAQUE MANCHE. LE VISITEUR LANCE LES 2 DÉS ET REGARDE DANS LA LISTE LE COUP QU'IL A RÉUSSI.

LE JOUEUR VISITEUR VA AU BÂTON JUSQU'À CE QUE 3 RETRAITS SOIENT ENREGISTRÉS CONTRE LUI PUIS C'EST AU TOUR DU JOUEUR RECEVEUR ET AINSI DE SUITE. N'OUBLIEZ PAS D'AVANCER LA CHEVILLE DES RETRAITS AINSI QUE CELLE DES MANCHES.

L'ÉQUIPE GAGNANTE EST LA PREMIÈRE À INSCRIRE 19 POINTS OU CELLE QUI A LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS APRÈS 9 MANCHES. DANS LE CAS D'UNE ÉGALITÉ APRÈS 9 MANCHES LA PREMIÈRE ÉQUIPE À INSCRIRE UN POINT DANS LA MANCHE SUPPLÉMENTAIRE EST GAGNANTE.



Denis Guertin

T 514.975.2256

## DESCRIPTION DES COUPS

**But sur balles**, le frappeur avance au premier but, si un joueur y était celui-ci avance au deuxième but, si un joueur occupait le deuxième but il avance au troisième but, si un joueur occupait le troisième but il entre au marbre et marque un point. S'il n'y avait pas de joueur au premier but mais un joueur au deuxième ou troisième but celui-ci / ceux-ci restent en place.

**Simple**, le frappeur avance au premier but, si un joueur y était celui-ci avance au deuxième but, si un joueur occupait le deuxième but il avance au troisième but, si un joueur occupait le troisième but il entre au marbre et marque un point. S'il n'y avait pas de joueur au premier but mais un joueur au deuxième ou troisième but celui-ci / ceux-ci restent en place.

**Double**, le frappeur avance au deuxième but, si un joueur occupait le premier but il avance au troisième but, si un joueur occupait le deuxième ou le troisième but il (ils) entre (nt) au marbre et marque un (deux) point (s).

**Triple**, le frappeur avance au troisième but, si un joueur ou des joueurs occupait un des buts il (ils) entre (nt) au marbre et marque un (deux - trois) point (s). Le frappeur demeure au troisième but.

**Circuit**, le frappeur fait le tour des buts et avance au marbre, si un joueur ou des joueurs occupait un des buts il (ils) entre (nt) au marbre et marque un (deux - trois - quatre) point (s).

**Ballon**, le frappeur est retiré et s'il y a des joueurs sur les buts ils restent en place.

**Ballon sacrifice**, le frappeur est retiré et s'il y a des joueurs sur les buts ils avancent chacun d'un but.

**Retrait**, le frappeur est retiré et s'il y a des joueurs sur les buts ils restent en place.

**Retrait au sol**, le frappeur est retiré et s'il y a des joueurs sur les buts ils avancent chacun d'un but.

**Double jeu**, si aucun joueur est sur un seul retrait est enregistré, si un joueur est sur un but alors 2 retraits sont inscrits, si plus d'un joueur est sur un but les retraits sont celui du frappeur et dans l'ordre le joueur au 3ième et le frappeur ou 2ième et le frappeur.



Boutique

Courriel

denisguertinebeniste

denisguertinebeniste.com

denisguertinebeniste@gmail.com