



Traduction : Barney521 (sept 2016)
Relecture : SA-Fabrice

DESCRIPTION D'UNE CARTE

Coût d'achat :

Chiffre dans le losange rouge.

Revenu généré :

Chiffre dans le cercle vert.

Type de joueur :

Natural, Robot ou Cyborg.

Box Immediate Action :

Déclenchez l'Immediate Action lorsque la carte est jouée. La lettre à droite indique si l'action est défensive (**D**), offensive (**O**) ou spécial (**S**).

Hit Boxes :

Représente le nombre potentiel (0,1,2 ou 3) et le type de Hits (Single, Double, Triple, Homerun) que le joueur peut générer. Les Hit Boxes ne sont pas résolues avant que l'Action Immédiate suivante de l'adversaire ait eu lieu. L'Action Immédiate de la prochaine carte adverse peut avoir un effet sur les Hits potentiels ou « en sursis » (*threatened*).

DESCRIPTION DU PLATEAU DE JEU INDIVIDUEL

Lineup :

Placez votre paquet de carte ici. Les joueurs achetés sont posés au sommet du paquet après le round d'achat.

Home Field Pennant Marker :

Placez ici le jeton qui indique si vous êtes l'équipe Home ou Visitor.

Dugout :

Placez ici les cartes des joueurs après le round d'achat (c'est la défausse).

In Play Box :

Jouez ici les cartes de votre main.

Home Plate :

Placez ici le pion Batter dont les Hit sont « en sursis ».

On Deck Circle :

Placez ici les carte que vous souhaitez garder en réserve. Voir « **Détails d'un tour de mini-jeu** ».

Runs Scored Track :

Indique combien de joueurs ont déjà effectué un tour de terrain.

Games Won Track :

Indique combien de manche vous avez déjà gagnées.

Minor Leages :

Les joueurs écarté du jeu après le round d'achat sont placés ici.

Les Pions Base Runner se déplacent le long des bases en sens anti-horaire.

Chaque Base Runner qui revient sur la Home Plate marque 1 Run puis est retiré du plateau.

Les Immediate Action comme Pick Off, Double Play, Stolen Base et Clutch peuvent affecter les Base Runner. Lorsque vous résolvez les Hit, le Pion Batter est déplacé depuis la Home Plate vers la base appropriée et est maintenant désigné comme étant un Base Runner.

SE DEPLACER SUR LES BASES

Les Base Runners se déplacent le long des bases en fonction de leur vitesse.

- **Slow Base Runners (blanc) :**

Les Slow Base Runners avancent d'un nombre de bases correspondant au type de hit. Par exemple, avance de 1 base pour un Single, de 2 bases pour un Double, de 3 bases pour un Triple.

- **Average Base Runners (bleu) :**

Les Average Base Runners avancent d'un nombre de base correspondant au type de hit (comme les Slow Base Runners). Mais si un Average Base Runner se trouve sur la seconde base, un Single Hit suffit à lui faire marquer un point (un *run*).

- **Fast Base Runners (rouge) :**

Les Fast Base Runners avancent d'une base de plus que le type de hit. Par exemple, ils avancent de 2 bases sur un Single et de 3 bases sur un Double. **Attention ! : Cette capacité est active à partir du moment où le point de départ du joueur est une base.**

Seul 1 Base Runner peut occuper une base. Un Base Runner ne peut pas passer devant un autre Base Runner. Un Base Runner ne peut pas avancer au maximum de ses capacités si un Base Runner plus lent que lui se trouve devant lui.

OBJECTIF DU JEU

Baseball Highlights 2045 se joue en une succession de mini-jeux de 4 à 7 minutes (voir page 9-10 les modes de jeu). Lors d'un mini-jeu, chaque joueur joue une série de 6 cartes piochées dans son paquet de 15 cartes, représentant son équipe de joueurs (le roster).

À l'issue d'un mini-jeu, le vainqueur est déterminé, de nouveaux joueurs sont achetés, et d'autres sont envoyés en Minor Leagues afin de maintenir l'effectif à 15. Le joueur qui aura gagné le plus de mini-jeux sera désigné vainqueur de la partie.

MISE EN PLACE

Les joueurs doivent d'abord se mettre d'accord sur le mode de jeu (page 9). Nous parlerons ici du mode standard à 2 joueurs.

- Chaque joueur prend un plateau de stade et en choisit une face (droitier ou gaucher). Puis chaque joueur sélectionne un paquet de 15 cartes représentant son équipe de départ. Les marqueurs de score sont placés sur la piste des runs et des games. Ils serviront à indiquer le nombre de points marqués et de mini-jeux remportés en cours de partie.
- On détermine au hasard l'équipe qui reçoit à domicile (Home Team). Le joueur Home Team place le marqueur Home sur son plateau et le joueur Visitor Team fait de même avec le marqueur Visitor. Lorsque la Home Team change en cours de partie, les marqueurs sont retournés.
- Chaque joueur mélange son équipe de départ et place le paquet face cachée sur l'emplacement Line Up de son plateau. Les cartes sont piochées dans ce paquet et sont placées dans la main.
 - ◆ Chaque joueur pioche 6 cartes de son paquet et les place dans sa main. Ces cartes représentent leur équipe pour toute la durée du mini-jeu. Les seules autres cartes qui entreront en jeu proviendront de l'emplacement On Deck et du Pinch Hitting (page 5).
 - ◆ Une fois jouées, les cartes sont empilées sur l'emplacement In Play, face visible.
 - ◆ Les cartes défaussées par l'effet Pinch Hitting sont placées dans le Dugout Space (pile de défausse).
- Mélanger le paquet des 60 cartes Free Agent (joueurs disponibles sur le marché) et placez les 6 premières cartes, face apparente, sur le côté de la zone de jeu commune, visible de tous. Cette ligne constitue la Buy Row.
- Mettez à disposition des joueurs les pions rouges, blancs et bleus qui serviront à suivre la position des Batters (batteurs) et des Base Runners de chaque joueur.
- Lors de la partie, les pions blancs, bleus et rouges sont utilisés pour placer les Batters sur la Home Plate (base de départ), puis les transformer en Base Runners s'ils réussissent au moins un Hit.

MISE EN PLACE AVANT MINI-JEU

Avant chaque mini-jeu, appliquer les points suivants :

- Tous les cartes Free Agent achetées et toutes les cartes non utilisées du On Deck peuvent être placées au sommet de votre paquet. Statez cette étape lors de votre 1^{er} mini-jeu.
- Piochez les 6 premières cartes de votre paquet pour constituer votre main pour le prochain mini-jeu. Si vous avez besoin de piocher une carte et que votre Line Up est vide, mélangez votre Dugout pour créer une nouvelle Line Up.

- Les joueurs peuvent décider de placer une carte de leur main, face cachée, sur ou sous l'emplacement On Deck de leur plateau. S'il le fait, le joueur pioche une carte de son paquet Line Up pour remettre sa main à 6 cartes. Vous pouvez toujours regarder la carte qui se trouve sur l'emplacement On Deck, mais pas celle de votre paquet Line Up.

La Visitor Team commence toujours en premier.

DETAIL D'UNTOUR DE JEU

Résumé : Les joueurs alternent les tours de jeu comme suit :

1. Le joueur actif joue une carte sa main dans sa Play Box.
2. Le joueur actif résout son action immédiate, si c'est possible.
3. Les Hit « en sursis » de l'adversaire sont résolus, si c'est possible.
4. Le joueur actif place les Batters pour représenter les Hits « en sursis » de sa Hit Boxes.

Détails d'un tour de mini-jeu :

1. Le joueur actif joue une carte se main dans sa Play Box.

a) De manière générale, un joueur joue une carte directement de sa main.

b) **Pinch Hitting** : Un joueur peut défausser une carte de sa main comportant le symbole PH (en bas au centre), directement dans le Dugout, afin de pouvoir jouer la carte du On Deck, ou la première carte de son paquet, directement dans la In Play Box.

Note : La nouvelle carte jouée ne peut pas être joué en tant que Pinch Hitting.

2. Le joueur actif résout son action immédiate, si c'est possible.

a) Si la Immediate Action Boxe est vide, sautez cette étape.

b) S'il s'agit de la première carte jouée par la Visitor Team lors du mini-jeu, il n'y a généralement pas d'Immediate Action possible car il n'y a personne sur les bases et que l'adversaire n'a pas encore joué de carte.

Exception : Leadoff Immediate Action.

3. Les Hit « en sursis » de l'adversaire sont résolus, si c'est possible.

a) Pour chaque Hit qui n'a pas été annulé ou altéré, exécutez chaque Hit dans l'ordre, de gauche à droite.

b) Faites avancer tous les Base Runners en commençant par le Runner le plus avancé, comme indiqué dans le chapitre « Se déplacer sur les bases », en plaçant le Batter sur la base correspondant au type de Hit résolu.

c) Tout Base Runner qui atteint la Home Plate marque un point (un run).

4. Le joueur actif place 1 pion Batter correspondant à la couleur de son icône vitesse sur sa Home Plate pour chaque Hit de sa Hit Boxes, pour représenter ses Hits « en sursis ».

Continuez le mini-jeu

L'adversaire devient maintenant le joueur actif et le jeu continue comme précédemment, jusqu'à ce que les 2 joueurs aient joués les 6 cartes de leur main.

Rappel : Ne piochez pas de nouvelles cartes après avoir joué une carte de votre main.

Fin d'un mini-jeu

Le *Visitor Save* constitue le dernier acte défensif de la Visitor Team. Il est exécuté après que la Home Team ai joué sa dernière carte lors du mini-jeu.

La Visitor Team peut choisir de révéler sa carte On Deck si elle en a une, ou la carte du dessus du paquet pour déclencher l'Immediate Action défensive (fond rouge) de cette carte. Cela représente le dernier effort défensif pour tenter de remporter la partie. Cette carte sera défaussée dans le Dugout si elle est révélée.

Rempoter le Mini-Jeu

- Le joueur avec le plus de runs remporte le mini-jeu.
- S'il y a égalité à la fin du temps de jeu, **conservez les Base Runners sur leurs bases** et référez-vous au chapitre **extra innings** ci-dessous.

EXTRA INNINGS

A la fin d'un mini-jeu, si les joueurs sont à égalité, conservez tous les base runner sur leurs bases et procédez comme suis :

- Les deux joueurs pioches 3 cartes de leurs paquets Lineup.
- Chaque joueur choisi une carte et la joue face cachée sur l'emplacement In Play.
- Les joueurs révèlent leur carte simultanément et place leurs pions Batter sur la Home Plate pour représenter leur Hits « en sursis ». Ces cartes sont maintenant résolues dans l'ordre suivant :
 - ◆ L'Immediate Action de la Home Team est résolue en premier.
 - ◆ Puis l'Immediate Action de la Visiting Team est résolue en second.
 - ◆ Enfin, résolvez les Hit Boxes de chaque équipe (l'ordre ne compte pas).
 - ◆ Si une équipe mène au score, alors le mini-jeu est terminé et se joueur a gagné.
 - ◆ S'il y a encore égalité, les 2 joueurs choisissent et jouent une des cartes qu'il leur reste en main, face cachée, et répètent les même étapes jusqu'à qu'un joueur ai gagné ou que les 3 cartes aient été jouées.
 - ◆ S'il y a encore égalité, piochez 3 autres cartes et répétez tout le processus. Il n'y a pas d'égalité à Baseball Highlights 2045 !
 - ◆ Une fois qu'un gagnant a été déterminé, les 2 joueurs défaussent de leur main toutes les cartes Extra Inning non jouées dans le Dugout.

Après un mini-jeu

Défausse de la carte On Deck : Si l'un ou l'autre des joueurs possède une carte On Deck, ils peuvent choisir de la défausser sans effet.

ACHETER DES JOUEURS / ENVOYER DES JOUEURS EN MINORS LEAGUES

- Après chaque mini-jeu, faites le total des revenus (cercle vert) générés par chaque carte joueur de votre emplacement In Play. Le joueur avec le plus bas revenu total effectue l'achat en premier. S'il y a égalité, le perdant du mini-jeu achète en premier.
- Dès qu'une carte est achetée, remplacez la immédiatement par une carte du paquet Free Agent.
- Vous pouvez acheter autant de joueurs que vous le permettent vos revenus.
- Toutes les cartes joueur nouvellement achetées sont placées face cachée sur le dessus de votre paquet Line Up. Elles sont maintenant disponibles pour le prochain mini-jeu.
- Vous devez envoyer une carte de l'emplacement In Play, qui a servi à acheter des joueurs, vers la Minor Leagues, pour chaque joueur acheté lors de la phase d'achat. La League insiste pour que chaque équipe maintienne un roster à 15 joueurs, pas plus, pas moins.
- Placez les cartes des joueurs relégués, face cachée, dessus ou sous la pile Minor Leagues.
- Enfin, défaussez face apparente dans le Dugout toutes les cartes se trouvant encore sur l'emplacement In Play.

EXEMPLE DE PARTIE

Étape 1. Ralph est la Visiting Team et joue **Turtlebot** pour débiter la partie.

Étape 2. Il n'y a pas d'**Immediate Action** sur la carte de **Turtlebot**, il ne se passe donc rien.

Note : Même s'il y a une Immediate Action sur la carte, autre que Leadoff, il ne se passera rien car c'est la première carte de la partie et qu'il n'y a pas de Hits « en sursis » ou de base runners sur lesquels appliquer l'Immediate Action.

Étape 3. Il n'y a pas d'étape 3 car la Home Team n'a pas encore joué de carte.

Étape 4. **Turtlebot** a 2 **Hit Boxes** qui deviennent 2 **Singles** « en sursis ». Ralph place deux Batters average (bleus) sur sa Home Plate. **On change de joueur actif.**

Étape 1. Mike est la Home Team et joue Mickey Maris.

Étape 2. L'**Immediate Action** se déclenche. C'est **Glove** qui permet à Mike d'annuler un Hit de son choix parmi les Hits « en sursis » de la carte de Ralph. Mike choisi d'annuler le premier **Single** et Ralph retire un des Batters de la Home Plate.

*Note : Normalement tous les résultats d'une **Hit Box** se déclenchent dans l'ordre de gauche à droite. Avec deux **Single** il n'y a pas d'importance à savoir lequel est annulé par le **Glove** mais dans d'autres situations vous apporterez une attention particulière à annuler la **Hit Box** qui apporte le plus d'avantage à votre adversaire.*

Étape 3. Maintenant que l'**Immediate Action** a été résolue, Ralph va pouvoir déclencher les Hits « en sursis » qu'il lui reste sur sa

carte **Turtlebot**. Un **Single** a été annulé, il ne lui reste donc qu'un **Single**. Il déplace le Batter restant de sa Home Plate vers sa première base.

Étape 4. Mickey Maris menace maintenant qu'exécuter un **Single** suivi d'un **Homerun**. Mike place deux Batters bleus sur sa Home Plate. **On change de joueur actif.**

Étape 1. Ralph jue maintenant **Satchel Seaver**.

Étape 2. L'**Immediate Action** de la carte est **Fastball**. Elle annule tous les Hits adverses « en sursis » s'il a joué un **Natural**. Mike retire les deux Batters de sa Home Plate.

Étape 3. Il ne se passe rien car **Mickey Maris** n'a plus de hit à déclencher.

Étape 4. Satchel Seaver menace maintenant d'exécuter un **Single** donc Ralph place un Batter bleu sur sa Home Plate.

Les jeux continuent de cette manière jusqu'à ce que les deux joueurs aient joués les 6 cartes du mini-jeu.

DESCRIPTION DES IMMEDIATE ACTIONS

- **Clutch** : Si vous avez un Base Runner sur la seconde ou troisième base, vous obtenez immédiatement le Hit indiqué après le mot Clutch, dans la Immediate Action Box. De plus, l'ensemble de vos Base Runners avance d'une base supplémentaire par rapport au type de leur Hit. Exemple : Pour un Clutch Single, si vous avez un Base Runner sur la seconde ou troisième base, l'ensemble de vos Base Runners avancent de 2 bases et vous placez le Batter sur la première base comme nouveau Base Runner. Il n'avance pas plus.
- **Curve** : Annule tous les Hits de la Hit Boxes d'un adversaire Robot. L'adversaire doit retirer les Batters de sa Home Plate et les remettre dans la réserve. Curve n'a pas d'effet si l'adversaire a joué un Natural ou un Cyborg.
- **Double Play** : Retirez jusqu'à 2 Base Runners Slow ou Average du plateau de l'adversaire. Cela s'applique uniquement aux Base Runners, pas au Batters.
- **Fastball** : Annule tous les Hits de la Hit Boxes d'un adversaire Natural. L'adversaire doit retirer les Batters de sa Home Plate et les remettre dans la réserve. Curve n'a pas d'effet si l'adversaire joué un Robot ou un Cyborg.
- **Glove** : Annule 1 Hit de la Hit Boxes adverse. Vous choisissez quel Hit est annulé s'il y en a plusieurs. Retirez le Batter.
- **Knuckleball** : Réduit la valeur de tous les Hits de la Hit Boxes adverse de 1. Exemple : Un home run devient un triple, un triple devient un double, un double devient un single et un single est annulé.
- **Leadoff** : Si c'est la première carte que vous jouez lors du mini-jeu, vous exécutez immédiatement le ou les Hits listés après le mot Leadoff dans la Immediate Action Box.
- **Pick Off** : Retirez le nombre indiqué de Base Runners du plateau de l'adversaire.
- **Quick Eye** : Si la carte de l'adversaire au sommet de sa pile In Play, est un Cyborg, déclenchez immédiatement le Hit décrit après Quick Eye. Quick Eye n'a pas d'effet si votre adversaire a joué un Natural ou un Robot.
- **Spit Ball** : Annule tous les Hits de la Hit Boxes d'un adversaire Cyborg. L'adversaire doit retirer les Batters de sa Home Plate et les remettre dans la réserve. Curve n'a pas d'effet si l'adversaire joué un Robot ou un Natural.
- **Stolen Base** : En commençant par votre Base Runner sur la base la plus avancée, avancez tous les Fast ou Average Base Runner d'une base, s'ils sont déjà sur une base. La base suivant doit être libre pour un Base Runner qui avance.
- **Walk** : Modifiez tous les Hit de l'adversaire en Walk. En partant du Bateur (s'il y en a), celui-ci progresse sur la 1^{ière} base, puis pousse le Base Runner qui s'y trouve sur la 2^{ième} base, qui pousse le Base Runner qui s'y trouve sur la 3^{ième} base, qui pousse le Base Runner qui s'y trouve sur la Home Plate (ce Base Runner marque donc). S'il n'y a pas de Batter, aucun pion ne bouge. Si un pion se déplace sur une base inoccupée, la réaction en chaîne s'arrête là.

MODES DE JEU

Partie standard à 2 joueurs : de 45 min à 1 heure.

- Chaque joueur sélectionne le paquet d'une équipe de départ.
- On commence par jouer une saison de 3 mini-jeux avec un round d'achat à la fin de chaque jeu.
- Déterminez aléatoirement la Home Team pour le premier mini-jeu puis alternez la Home Team pour le second et troisième mini-jeu.

- Le joueur qui remporte le plus de matchs lors de la mini saison sera la Home Team lors du World Series. Jouez les 3 mini-jeux même si un des joueurs remporte les deux premiers mini-jeu. Il est important d'avoir effectué trois rounds d'achat avant de commencer la World Series.
- Les World Series sont jouées sur 7 jeux dans un format 2-3-2.
 - ◆ Lors des 2 premiers jeux, le gagnant de la mini saison sera la Home Team.
 - ◆ Lors des 3 jeux suivant, l'autre joueur sera la Home Team.
 - ◆ Lors des 2 derniers jeux (si besoin), le gagnant de la mini saison redevient la Home Team.
 - ◆ Il y a un round d'achat après chaque jeu.
 - ◆ Le premier joueur à remporter 4 mini-jeux de la World Series remporte la partie.
- Pour une partie plus courte, effectuez 3 rounds d'achat (piochez 6 joueurs et passez directement à la phase d'achat sans jouer de mini-jeu), puis commencez directement la World Series. Déterminez qui est la Home Team de manière aléatoire.
- Pour une partie plus longue, effectuez 3 rounds d'achat (piochez 6 joueurs et passez directement à la phase d'achat sans jouer de mini-jeu), jouez la mini saison à 3 mini-jeux pour déterminer qui aura l'avantage du terrain, puis jouez la World Series. Cela vous permettra d'avoir une meilleure équipe avant de commencer.

Jeu Solitaire : 45 min

Mise en place du joueur :

- Prenez une des 4 équipes de départ que vous voulez jouer.
 - ◆ Décidez combien de round d'achat vous souhaitez avant de commencer à jouer la World Series.
 - ◆ Pas de round d'achat : La partie sera très dure mais c'est comme vous voulez.
 - ◆ 1 à 3 rounds d'achat : Chaque round de plus facilite la partie. 2 rounds d'achat sont un bon départ pour un véritable challenge.
 - ◆ 4 rounds d'achat ou plus : A partir de 4 la partie sera en votre faveur si vous êtes un bon joueur.

Mise en place pour l'IA :

- L'IA est toujours la Home Team.
- Mélangez les 60 cartes du paquet Free Agent et distribuez 15 cartes face cachée au joueur IA sur son emplacement Line Up. Ce sera son paquet.

Séquences de jeu :

- Jouez une World Series en 7 jeux maximum avec une phase d'achat après chaque jeu.
 - ◆ L'équipe IA est toujours la Home Team.
- Le joueur respecte toutes les règles qui concernent l'emplacement On Deck et le Visitor Save.
- L'IA pioche la carte du dessus de son paquet Line Up à chaque jeu.
 - ◆ L'IA n'a pas de carte On Deck et ne fait jamais de Pinch Hits.
 - ◆ Lorsque le paquet de l'IA est épuisé, on mélange sa défausse et on refait son paquet.
- Extra Innings : Le joueur pioche 3 cartes comme prévu. L'IA pioche une carte du sommet de son paquet à chaque fois qu'elle en a besoin.

Partie à 3 joueurs, Hot Pepper : de 45 min à 1 heure – Essayez, vous allez aimer ça !

Toutes les règles classiques de BH2045 s'appliquent avec l'ajout des exceptions suivantes :

Ordre du Tour lors des Mini-Jeux :

- Décidez au hasard qui est le premier, le second et le troisième joueur, puis donnez à chaque joueur un marqueur correspondant à son numéro (matériel ad hoc) et asseyez en sens horaire en partant du premier vers le troisième. Le Joueur 1 du mini-jeu prend le Hot Pepper Bat (utilisez n'importe quel jeton pour symboliser le Hot Pepper Bat et indiquer le sens de jeu).
- L'ordre du tour commence toujours par le Joueur 1. Chaque round de jeu voit le sens de jeu changer. Lors des rounds 1, 3 et 5, l'ordre de jeu est : Joueur 1, 2 puis 3. Lors des rounds 2, 4 et 6, l'ordre de jeu est : Joueur 1, 3 puis 2. Pour aider à s'y retrouver, le Joueur 1 indique le sens de jeu à l'aide du Hot Pepper Bat immédiatement après avoir joué sa carte.

Modifications de Règle :

- Le Visiting Team Save est uniquement autorisé au Joueur 1 et après que la dernière carte du mini-jeu est été jouée.
- Pas de Extra Inning en cas d'égalité.
- Round d'achat : Le plus bas revenu achète en premier, le second plus bas revenu en second et le plus fort revenu en dernier. Les égalités sont cassées au hasard.
- Lorsque vous utilisez l'extension Rally Cap, les Immediate Action qui se déclenchent en fonction du score le sont en fonction du votre et de celui du joueur qui joue juste après vous.
- Lorsque vous utilisez l'extension Coach, choisissez votre coach après les 6 jeux préliminaires.

Format des Jeux Préliminaires :

- Déterminer l'Ordre de Jeu
 - ◆ Lorsque chaque mini-jeu est terminé, comparez le score de chaque joueur avec celui de chaque autre joueur. Vous gagnez 2 points pour une victoire, 1 point pour une égalité et 0 points pour une défaite. Rappelez ces point sur une feuille de papier.
 - ◆ Déterminez le nouvel ordre du tour pour chaque mini-jeu. Le joueur avec le plus de points total devient le Joueur 1, le joueur avec le moins de points devient le joueur 2 et le joueur restant devient le Joueur 3. Cassez les égalités au hasard.
 - ◆ Les joueurs peuvent choisir de se replacer autour de la table en fonction de leur nouveau numéro, en sens horaire du 1 au 3, OU de ne pas le faire pour plus de facilité. Il faut juste s'assurer que le mini-jeu se déroule dans le bon sens, horaire ou anti-horaire.

Round de Jeu :

MISE EN PLACE : 2 possibilités :

- Jouez 3 mini-jeux d'exhibition suivi à chaque fois d'un round d'achat.
- OU effectuez simplement 3 round d'achat sans jouer de mini-jeux en procédant comme suis :
 - ◆ A chaque round d'achat :
 - Piochez 6 cartes de votre deck de départ et utilisez le revenu généré pour acheter des Free Agents.
 - Mettez les joueurs achetés au sommet de votre deck comme d'habitude.
 - Envoyez les joueurs remplacés en Minor League comme d'habitude.
 - Défaussez les joueurs utilisés.

Si vous avez joué 3 mini-jeux d'exhibition, désignez le joueurs qui a le plus de points Joueur 1, celui qui en a le moins Joueur 2, et le joueur restant, Joueur 3. Les égalités sont cassée au hasard. Si vous avez uniquement effectué les 3 rounds d'achat, décidez au hasard de l'ordre de jeu.

Jouez la Saison :

Jouez 6 mini-jeux de saison avec un round d'achat après chaque jeu.

Playoffs :

- Après les 6 mini-jeux de saison et le dernier round d'achat, classez les joueurs en fonction de leur score total. Le second au classement va jouer contre le premier dans une rencontre à 2 matchs gagnants, sans round d'achat.
- Le vainqueur de cette rencontre est déclaré Champion.

EXTENSION RALLY CAP (RC-136 à RC-150)

Cette extension fourni 15 nouveaux joueurs. Quelques Immediate Action de cette extension vont avoir un effet en fonction de si vous menez au score ou pas lorsque vous les jouez.

Les **Rally Immediate Actions** se trouvent sur quelques cartes Robots et Naturals de cette extension.

● **Rally** : *if behind [HIT]*

Si vous êtes mené au score au moment où vous jouez ce joueur, vous obtenez automatiquement les Hits qui sont inscrits après le mot Rally sur la carte. Ils ne peuvent pas être stoppés. Vous obtenez toujours les autres hits supplémentaires présent dans la Hit Boxes du joueur. En cas d'égalité au score, l'action ne se déclenche pas.

● **Rally** : *if behind ...*

Animator (carte 146) et *Peter Biggio* (carte 150) ont une Immediate Action qui ajoute des Hits au prochain joueur que vous jouerez, si vous menez au score. Ces futures Hits seront ajoutés à la Hit Boxes du joueur, quelque soit le score au moment ou le futur joueur est joué. L'important est de savoir là où en est le score au moment où vous jouez la Rally Immediate Action.

Teamwork Immediate Action permet aux Naturals de travailler en synergie. Les deux joueurs de cette extension avec Teamwork, ajoutent un Hits à la Hit Box du prochain joueur que vous jouerez, si c'est un Natural.

- **Teamwork, Single** : Si votre prochain joueur est un Natural, ajoutez un Single à sa Hit Box.
- **Teamwork, Triple** : Si votre prochain joueur est un Natural, ajoutez un Triple à sa Hit Box.

Closer et Hold Immediate Action :

- **Closer**: Si vous menez, annulez tous les Hits contre le joueur adverse. Cette Immediate Action se trouve sur 4 Cyborg de l'extension. En cas d'égalité au score, l'action ne se déclenche pas.
- **Hold** : Si vous êtes mené, annulez tous les Hits du joueur adverse. Cette Immediate Action se trouve sur 3 Cyborg de l'extension. En cas d'égalité au score, l'action ne se déclenche pas.

EXTENSION NATURALS MAGNA GLOVE (NM-151 à NM-160)

Cette extension ajoute 10 nouveaux Naturals. Ils possèdent maintenant l'action Magna Gloves pour certains d'entre eux. Cette capacité permet de stopper 2 Hits d'un adversaire. Ce set ajoute aussi des action Teamwork.

- **Magna Glove** : Annule 2 Hits. Cette Immediate Action annule jusqu'à 2 Hits de la Hit Box adverse. Les Batters de la Home Plate sont retirés et remis dans la réserve.
- **Teamwork** : Single pour chaque Natural que vous avez déjà joué lors de ce mini-jeu.
- **Teamwork** : Home Run si vous avez déjà joué 3 Naturals lors de ce mini-jeu.
- **Teamwork** : Double si vous avez déjà joué 2 Naturals lors de ce mini-jeu.

Ces Immediate Actions apparaissent chacune une fois dans cette extension et sont basées sur le nombre de Naturals que vous avez joué avant lors de ce mini-jeu. Vous ne devez pas compter le Natural qui déclenche l'action dans le total. Par exemple, Fred Fisk (carte 156) déclenche un home run si vous avez déjà joué 3 Naturals plus tôt. Si ce n'est pas le cas, l'action ne se déclenche pas.

EXTENSION ROBOT HITTERS (RH-161 à RH-170)

Cette extension ajoute 10 nouveaux Robots.

- **Cloning** : Utilisez une Immediate Action que vous avez déjà joué lors de ce mini-jeu. Cette Immediate Action apparaît sur 3 Robots de cette extension. Elle vous permet d'utiliser n'importe quelle Immediate Action que vous avez déjà joué lors de ce mini-jeu. Regardez simplement les cartes de votre pile In Play, et sélectionnez celle dont vous voulez utiliser l'Immediate Action.
- **Gambler** : Piochez la carte du dessus du paquet Free Agent, appliquez les Hit Boxe de cette carte, puis retirez la du jeu. Cette Immediate Action se trouve sur 2 Robots de cette extension. Après que votre adversaire ait résolu sa Hit Box, piochez la carte du dessus du paquet Free Agent et placez les pions Batters qui correspondent aux hit « en sursis » sur votre Home Plate. La couleur des pions placés doit correspondre à la vitesse du Robot que vous avez joué et qui possède l'Immediate Action Gambler. Puis placez la carte piochée sous la pile Free Agent. Le Robot Gambler reste dans votre zone In Play.
- **Replace** : Retirez la carte du jeu et remplacez là par la carte du dessus du paquet Free Agent. Retirez du jeu le Robot avec l'Immediate Action Replace. Piochez la carte du dessus du paquet Free Agent et posez la sur votre pile In Play. Vous pouvez maintenant utiliser l'Immediate Action de cette nouvelle carte ainsi que les hit « en sursis » de ses Hit Boxe. Cette carte fait maintenant partie de votre équipe. Cette Immediate Action se trouve sur 2 Robot de l'extension.

EXTENSION CYBORG PITCHERS (CP-171 à RH-180)

Cette extension ajoute 10 nouveaux Cyborgs.

- **Slider** : Annulez tous les Hit de la Hit Box adverse, quelque soit le type de joueur dont il s'agit, si vous avez déjà joué 2 Cyborg lors de ce mini-jeu. Ce Cyborg ne compte pas dans le total de Cyborg joué. Si vous n'avez pas joué 2 Cyborg précédemment, l'Immediate Action est sans effets. Cette Immediate Action se trouve sur 2 Cyborg de l'extension.
- **Pick Off** : Retirez tous les Base Runner du plateau de votre adversaire. Cela n'affecte pas les Batter adverses qui se trouvent sur la Home Plate. Cette Immediate Action se trouve sur 2 cartes de cette extension.

RÈGLES POUR LES EXTENSIONS ERROR ! ET BIG FLY !

CHECK – Nouveau mot clé pour les Immediate Action

A chaque fois que l'on vous demande d'effectuer un Check, vous devez dévoiler la carte du dessus du paquet Free Agent pour vérifier de quel TYPE de joueur il s'agit (Natural, Cyborg, ou Robot).

- Le Check est un succès si le type correspond au check demandé par l'Immediate Action.
- La carte utilisée pour le Check est remise en bas du paquet Free Agent.

EXTENSION ERROR ! (ER-181 à ER-195)

Quick Eye : Wild Pitch : All Base Runners advance 1 base (if vs. Cyborg)

- Si votre adversaire a un Cyborg dans sa zone In Play lorsque vous jouez cette carte, tous vos Base Runner avancent d'une base. (Ignorez la vitesse des Base Runner).

Quick Eye: Cyborg out of game & replaced by Minor Leaguer (if vs. Cyborg & make Robot Check)

- Si votre adversaire a un Cyborg dans sa zone In Play lorsque vous jouez cette carte, et que vous réussissez un Robot Check avec la carte du dessus du paquet Free Agent, le Cyborg est retiré du jeu et votre adversaire le remplace par un des joueurs de sa Minor League (celui de son choix).
 - Le joueur ainsi que ses Hit « en sursis » sont retirés, le joueur remplaçant est posé sur le dessus de la pile In Play, mais aucun Hit « en sursis » de sa carte n'est mis en place. Le remplacement ne provoque rien mais il cotera dans le revenu à la fin du mini-jeu s'il y a une phase d'achat.

Error: Gloves do not work on threatened Hits unless make Natural Check

- Vos Hit « en sursis » sur cette carte ne peuvent pas être annulés par une Immediate Action Glove (Glove et Magna Glove) à moins que votre adversaire réussisse un Natural Check avec la carte du dessus de la pile Free Agent. L'adversaire effectue un seul check, quelque soit le nombre de Hit que vous avez.

Contact: Any Threatened Hit on this player becomes Single (if Gloved)

- Si votre adversaire utilise une action Glove sur vos Hit « en sursis », ces Hit deviennent des Single.

Bean Ball: Remove Batter from game & replace with Minor Leaguer (if Check matches Batter Type)

- Si vous réussissez un Check avec la carte du dessus du paquet Free Agent, alors ce Batter (la carte du joueur) est retiré du jeu et votre adversaire doit le remplacer par un joueur de son choix de sa Minor League. Pour réussir le Check, vous devez réussir un Natural Check contre un Natural Batter, un Robot Check contre un Robot Batter, ou un Cyborg Check contre un Cyborg Batter.
 - Le joueur ainsi que ses Hit « en sursis » sont retirés, le joueur remplaçant est posé sur le dessus de la pile In Play, mais aucun Hit « en sursis » de sa carte n'est mis en place. Le remplacement ne provoque rien mais il cotera dans le revenu à la fin du mini-jeu s'il y a une phase d'achat.

Glove: Cancel 1 Hit (if make Robot Check)

- Pour que le Gmove se déclenche, vous devez réussir un Robot Check avec la carte du dessus du paquet Free Agent.

Leadoff: If this is your first card played: Single, Single

- Si c'est la première carte que vous jouez, vous obtenez un Single suivi d'un autre Single. Toutes les Hit Boxe de la carte s'applique ensuite.

EXTENSION BIG FLY ! (BF-196 à BF-210)

Pinch Runner: Replace all Base Runners with Fast Base Runners

- Remplacez tous vos Base Runners par des Fast Base Runner (rouges).

Hit & Run: All Base Runners advance +1 base from Hits on this card. Ignore Base Runner Speed

- Tous vos Base Runner avance d'une base de plus pour chaque Hit « en sursis » qui se déclenche. Ignorez le Speed de vos Base Runner.

Quick Eye: 2 Walks (if vs. Cyborg)

- Si la carte du dessus de la Play Box adverse est un Cyborg, alors vous provoquez un Walk suivi d'un autre Walk (sur votre terrain). Toutes les Hit Box sont traitées normalment.

Clutch: Homerun (if Base Runners on all 3 Bases aka Bases Loaded)

- Si vous avez un Base Runner sur la 1^{ière}, la 2^{ième}, et la 3^{ième} base, annulez tous les Hits « en sursis » du Batter de votre adversaire.

Sinkerball: Cancel all Hits vs. any Player (If Base Runner on 2nd and/or 3rd)

- Si votre adversaire a un Base Runner sur sa 2^{ième} base et/ou sa 3^{ième} base, annulez tous les Hit « en sursis » de son Batter.

TYPES DE JOUEURS

Les Naturals :

Ce sont des Humains assez bons pour être compétitifs face à des Robot et à des Cyborgs. Leur Immediate Action typique est **Glove** et **Double Play**. Ils sont moins bons à la batte que les Robots mais peuvent tout de même générer une bonne attaque. Les fans les adorent, ce qui a pour effet de rapporter un peu plus d'argent que la moyenne pour acheter de nouveaux joueurs.

Les Cyborgs:

Ce sont des humains équipés de bras bioniques, qui leur permettent de frapper plus fort. Ces améliorations les rendent capable d'effectuer des **Fastball**, des **Curves**, des **Knuckleballs** et des **Spitballs**. Ils sont aussi en mesure d'annuler l'intégralité des Hit Boxes contre certains type de joueurs.

Les Robots :

Les Robots sont littéralement des machines à frapper. En général, ils ont une batte à la place du bras. Ils sont très bon en attaque mais ont quelques faiblesses en défense. Un jours les Robots seront peut être capable d'être joueur de champ, mais ce futur est très éloigné. Les fans ne sont pas très convaincu de leur efficacité globale, c'est pourquoi il ne rapporte pas beaucoup de revenus.