

ACTION 500

But du jeu

L'objectif est d'accumuler un maximum de points ou d'atteindre un pointage prédéterminé (par exemple, le premier joueur ou la première équipe qui obtient 10 000 points gagne).

Avant de jouer

- Les joueurs déterminent s'ils jouent seuls ou en équipe.
- Les joueurs établissent le nombre de lancers auxquels chacun aura droit ou le pointage qui établira le joueur gagnant, selon la méthode choisie.

Déroulement du jeu

Les joueurs doivent se placer à 4,5 m (15 pieds) du jeu. Chaque joueur lance cinq ou dix sacs de sable selon ce qui aura été prédéterminé.

Le premier joueur lance la totalité de ses sacs de sable, puis compte ses points. Il les cumule sur papier. C'est alors au tour du joueur adverse.

Le joueur (ou l'équipe) qui atteindra en premier le nombre de points prédéterminé ou qui obtiendra le pointage le plus élevé après le nombre de lancers décidé au début de la partie sera déclaré gagnant.

Pointage

Le sac de sable doit entrer complètement dans la case pour que les points soient accordés.

Si un joueur juge qu'il y a trop de sacs dans une même case et que cela peut empêcher son sac de bien y entrer, il peut demander que l'on retire les sacs contenus dans la case.

Peu importe le lieu, l'endroit et la façon dont vous jouerez à Action 500, le plus important est de vous amuser entre amis!



2 FAÇONS
DE JOUER!

En équipe

Le jeu se joue de façon semblable à une vraie partie de baseball. L'équipe qui aura marqué le plus de points au cours des neuf manches remportera la victoire.

But du jeu

Il s'agit de marquer le plus de points possible.

Avant de jouer

- Tout d'abord, les participants se divisent en deux équipes de six joueurs et plus nomment un capitaine et trouvent un nom d'équipe ainsi qu'un cri de ralliement. (Pour la bonne marche de la partie, il serait préférable de nommer un marqueur et un arbitre qui verront au respect des règlements et au pointage.)
- Comme il s'agit d'un jeu de baseball, les joueurs doivent placer sur le sol des repaires correspondant aux 1^{er}, 2^e et 3^e but, ainsi qu'au marbre (qui sert également de ligne de lancer).
- Les joueurs tirent au sort afin de déterminer quelle équipe sera la première à jouer.

Règlements

- Les joueurs doivent se placer à 4,5 m (15 pieds) du jeu et ne jamais dépasser la ligne de lancer (le marbre).
- Chaque joueur a droit à sept sacs de sable.
- Tout sac entré à moitié dans une case est déclaré *Fausse balle*.
- Tout sac qui n'entre pas dans une case est déclaré *Prise*.
- Trois prises entraînent un *Retrait*.
- Lorsqu'un joueur a lancé un sac dans une case, il arrête de jouer et c'est au tour du joueur suivant.
- La partie dure neuf manches.

Déroulement du jeu

Le premier joueur se place sur la ligne de lancer (marbre) et effectue son premier lancer. S'il atteint la case indiquée Coup sûr, il se déplace au 1^{er} but et attend le lancer du deuxième joueur. Si ce dernier lance dans une case Double, le joueur du 1^{er} se rend au 3^e en passant par le 2^e but. Pendant ce temps, le joueur qui vient de lancer



se rend au 2^e but en passant par le 1^{er} but. Ils attendent le lancer suivant.

Si le joueur suivant lance son sac dans la case Coup sûr, il se rend au 1^{er} but (les autres joueurs restent à leur place car il faut être obligé d'avancer).

Lorsque les trois buts sont occupés et qu'un joueur lance son sac dans la case Double, les joueurs du 3^e et 2^e but avancent et comptent un point chacun, le joueur du 1^{er} but se rend au 3^e but et le joueur qui vient de lancer se rend au 2^e but.

Après avoir fait le tour des trois buts et afin de valider son point, le joueur doit aller toucher le marbre.

Un joueur qui exécute trois lancers sans qu'aucun sac n'entre dans une case est automatiquement retiré.

Lorsqu'une équipe a trois retraits, c'est au tour de l'autre équipe.

Un contre un

Cette façon de jouer se joue à deux joueurs. Les Règlements sont les mêmes, mais le Déroulement du jeu est le suivant :

- Chacun des joueurs se choisit une couleur de sacs de sable. On joue les bleus contre les rouges.
- Les joueurs ne se déplacent pas.

Le premier joueur se place sur le marbre (il est au bâton) et effectue son premier lancer. S'il atteint la case indiquée Coup sûr, le joueur suivant (qui est au champ) doit absolument lancer dans la même case que lui pour « attraper » sa balle et le retirer. S'il réussit, c'est le premier retrait. S'il ne réussit pas, le joueur au bâton lance un deuxième sac. Chaque fois que le joueur au bâton effectue un bon coup, le joueur adverse tente de le retirer en lançant dans la même case. Le joueur qui est au bâton essaie (virtuellement) de compléter des tours (1^{er}, 2^e, 3^e but et retour au marbre) afin d'inscrire des points. Le jeu continue ainsi, jusqu'à ce qu'il y ait trois retraits. C'est alors à l'autre joueur d'être au bâton.

Si le joueur au bâton lance dans une case *Retrait*, cela compte pour un retrait. S'il lance dans une case *Coup de circuit*, le deuxième joueur ne peut « attraper » son lancer; il a alors un point qui s'additionne à ceux qu'il possède déjà.

