

BOARD OF DREAMS



FOGLIO RIASSUNTIVO DELLE CARTE SPECIALI

CARTE DIFESA



FASTBALL STRIKE +1: il lanciatore spedisce a casa base una fastball ad una velocità superiore alla norma, ottenendo un bonus di +1 al proprio valore di lancio. Esempio: Rolan Raian ha un valore di lancio per una fastball pari a 4; utilizzando una carta Fastball Strike +1, sarà come se Rolan Raian avesse un valore di lancio pari a 5.

CURVEBALL STRIKE +1: il lanciatore spedisce a casa base una curveball ad una velocità superiore alla norma, ottenendo un bonus di +1 al proprio valore di lancio. Esempio: Rolan Raian ha un valore di lancio per una curveball pari a 3; utilizzando una carta Curveball Strike +1, sarà come se Rolan Raian avesse un valore di lancio pari a 4.

DROPBALL STRIKE +1: il lanciatore spedisce a casa base una dropball ad una velocità superiore alla norma, ottenendo un bonus di +1 al proprio valore di lancio. Esempio: Rolan Raian ha un valore di lancio per una dropball pari a 2; utilizzando una carta Dropball Strike +1, sarà come se Rolan Raian avesse un valore di lancio pari a 3.

STRIKE OUT: con questa carta, il duello tra lanciatore e battitore è segnato in partenza; indipendentemente dal conto dei lanci a casa base, il lanciatore ottiene lo strike out, eliminando al piatto il battitore ed aggiungendo un out a favore della propria squadra.

CARTE ATTACCO

HIT FASTBALL +1: il battitore colpisce la fastball lanciata dal suo avversario, indipendentemente se sia in zona di strike o meno, con forza maggiore rispetto alla norma, ottenendo un bonus di +1 al proprio valore di battuta. Esempio: Joe de Majo ha un valore di battuta per una fastball pari a 4; utilizzando una carta Hit Fastball +1, sarà come se Joe de Majo avesse un valore di battuta pari a 5. NB: in caso di lancio Fastball Strike, una carta Hit Fastball +1 garantirebbe al battitore il bonus di +1 dovuto alla combinazione Fastball Strike – Hit Fastball, più un ulteriore +1 perché la carta, già di suo, garantisce un bonus di +1 alla battuta.

HIT CURVEBALL +1: il battitore colpisce la curveball lanciata dal suo avversario, indipendentemente se sia in zona di strike o meno, con forza maggiore rispetto alla norma, ottenendo un bonus di +1 al proprio valore di battuta. Esempio: Joe de Majo ha un valore di battuta per una curveball pari a 1; utilizzando una carta Hit Curveball +1, sarà come se Joe de Majo avesse un valore di battuta pari a 2. NB: in caso di lancio Curveball Strike, una carta Hit Curveball +1 garantirebbe al battitore il bonus di +1 dovuto alla combinazione Curveball Strike – Hit Curveball, più un ulteriore +1 perché la carta, già di suo, garantisce un bonus di +1 alla battuta.



HIT DROPBALL +1: il battitore colpisce la dropball lanciata dal suo avversario, indipendentemente se sia in zona di strike o meno, con forza maggiore rispetto alla norma, ottenendo un bonus di +1 al proprio valore di battuta. Esempio: Joe de Majo ha un valore di battuta per una dropball pari a 2; utilizzando una carta Hit Dropball +1, sarà come se Joe de Majo avesse un valore di battuta pari a 3. NB: in caso di lancio Dropball Strike, una carta Hit Dropball +1 garantirebbe al battitore il bonus di +1 dovuto alla combinazione Dropball Strike – Hit Dropball, più un ulteriore +1 perché la carta, già di suo, garantisce un bonus di +1 alla battuta.



HIT STRIKE +1: il battitore colpisce la pallina lanciata dal suo avversario, che sia una fastball, una curveball o una dropball (purché sia in zona di strike) con forza maggiore rispetto alla norma, ottenendo un bonus di +1 al proprio valore di battuta.

ONE BASE HIT: il battitore ottiene, grazie alla sua battuta, un singolo, ovvero il passaggio sicuro fino alla prima base, e l'eventuale avanzamento di una base di tutti i corridori già presenti sui cuscini di prima, seconda e terza base

TWO BASE HIT: il battitore ottiene, grazie alla sua battuta, un doppio, ovvero il passaggio sicuro fino alla seconda base, e l'eventuale avanzamento di due basi di tutti i corridori già presenti sui cuscini di prima, seconda e terza base.

THREE BASE HIT: il battitore ottiene, grazie alla sua battuta, un triplo, ovvero il passaggio sicuro fino alla terza base, e l'eventuale avanzamento di tre basi di tutti i corridori già presenti sui cuscini di prima, seconda e terza base.

Voglio ringraziare per questo contributo Matteo Balduzzi che ha suggerito e redatto queste pagine.