

BOARD OF DREAMS

1 Premesse

Questo regolamento integra, modifica e in qualche caso sostituisce le regole PRO di Board of Dreams. In caso di controversie vige il presente regolamento.

1.1 I materiali di gioco validi

I campi di gioco ammessi nel regolamento MAJOR sono tutti i campi marchiati Board of Dreams.

Le Player Card presenti nella scatola base NON sono ammesse, mentre sono perfettamente in regola tutte le Player Card regolarmente realizzate e non modificate sul sito boardofdreams.it.

Ogni tipo di pedina giocatore che indichi con certezza ruolo o ordine di battuta o entrambi è valida. Per definire la posizione in difesa, si farà capo alla posizione assunta in campo al momento della giocata.

Le carte Defence e Offence, speciali e non sono tutte valide se utilizzate secondo le regole stabilite in questo regolamento.

Ogni dado regolare a 6 facce è valido.

Tutte le tabelle in appendice a questo regolamento sono da considerarsi strumenti validi per il gioco.



1.2 Comporre il proprio roster

Ogni giocatore dovrà crearsi un proprio team utilizzando gli strumenti gratuiti disponibili sul sito boardofdreams.it componendo il proprio roster con queste regole:

il numero di lanciatori minimo da inserire nel proprio roster è 8, tra questi devono essere presenti almeno un Ps (pitcher partente) ed un Pc (Pitcher Closer).

Ogni roster deve avere almeno un DH (Battitore Designato), 7 interni (suddivisi a piacere tra 1B, 2B, 3B, SS e C) e 4 esterni (anche questi suddivisi a piacere tra LF, CF e RF).

Il massimo numero di giocatori da inserire nel proprio roster è 25.



Sono ammessi giocatori con lo stesso nome che possiedano al massimo 2 ruoli diversi a patto che il solo ruolo ed eventualmente lo Star Quality sia diverso tra le 2 carte.

Un giocatore con doppio ruolo risulta come se fossero 2 giocatori diversi nel proprio roster.

Due giocatori con lo stesso ruolo non possono avere lo stesso valore di Star Quality

Il limite massimo di giocatori con "BASE RUN" superiore a 4 è fissato a 3 per ogni roster.

1.3 Comporre la squadra titolare

Ogni giocatore dovrà mettere in campo una squadra titolare ed un lanciatore partente (identificati dal ruolo P oppure Ps) la cui somma di tutti gli Star Quality dovrà rimanere entro 30 punti.

Ogni squadra dovrà avere in campo un giocatore per ogni ruolo (C, 1B, 2B, 3B, SS, LF, CF, RF) e se il campo, o il regolamento lo ammette, anche il battitore designato (DH).

1.3.1 I lanciatori

Con il regolamento MAJOR vengono introdotti tre nuovi tipi di ruoli inerenti ad i lanciatori.

Al ruolo P (Pitcher) classico si affiancano i ruoli Ps (Pitcher partente), Pr (Pitcher di rilievo) e i Pc (Pitcher Closer).

Un Pitcher (ruolo P) ed un Pitcher partente (ruolo Ps) sono quasi la stessa cosa, mentre un Ps può solo giocare come partente un P invece può sia iniziare la partita che entrare come rilievo in qualsiasi momento.

Il ruolo Pr, i lanciatori di rilievo, possono iniziare a lanciare soltanto dal secondo inning di gioco, mentre i Pc sono i closer che possono lanciare soltanto dal ottavo inning in avanti.

1.3.2 Sostituzioni

Le sostituzioni dei giocatori in campo sono ammesse in qualsiasi momento, a patto che si rispetti sempre la regola dello Star Quality e nel momento in cui si gioca la fase di difesa sia rispettata la posizione dei ruoli.

BOARD OF DREAMS



2 Regole base

Queste sono le regole basilari per giocare a Board of Dreams.

Ognuno di questi paragrafi non indica come giocare ma solo se un tipo di giocata si può eseguire o no.

2.1 La sequenza di gioco

Il gioco ha una ben precisa sequenza, se vi atterrete a questa regola non ci possono essere problematiche di tempistiche.

prima gioca la difesa, poi l'attacco

Questo implica che qualsiasi azione fatta dalla difesa ha effetto prima della successiva giocata dell'attacco. L'attaccante deve sempre fare la propria azione anche se il risultato è già stabilito.

2.2 Preparazione al gioco

Per prima cosa decidete quanti inning volete giocare, in una partita reale si giocano 9 inning, ma in Board of Dreams si può iniziare a giocare del settimo inning per cui giocare effettivamente solo 3 inning (il settimo, l'ottavo ed il nono).

Scegliete poi chi gioca in casa e chi sarà ospite che inizieranno rispettivamente in difesa e in attacco.

Posizionate il tabellone al centro dell'area di gioco e in posizione comoda per i due giocatori, posizionate le carte "Offence" e "Defence" ben mescolate a faccia coperta con le pile degli scarti ad i lati del mazzo, una pila di scarti per ogni giocatore.

Ogni giocatore posizioni ora il proprio lanciatore partente nel riquadro apposito con la scritta "PITCHER".

A fianco del tabellone dall'alto in basso, oppure tra il giocatore ed il tabellone da sinistra a destra, la propria squadra titolare (v. par. 1.3) nell'ordine di battuta che preferisce, creando così il proprio "Lineup".

Se la partita NON ammette il battitore designato ("DH") mettete il "DH" coperto in ordine di battuta come propemoria della posizione in battuta del lanciatore.

Se invece il battitore "DH" è ammesso ponetelo in vista nella posizione di battuta che preferite.

Vicino alle carte mettere le pedine Ball, Strike e Out e

posizionare il retro della scatola con il tabellone segnapunti in prossimità dell'area di gioco.

Dividere i gettoni "Home" e "Guest" tra i due giocatori, serviranno per segnare i punti sul tabellone, il battitore di turno e la "STAMINA" del lanciatore sulla tabella status pitcher.

2.3 Status Pitcher

Ogni partita è diversa ed anche il miglior lanciatore può non essere in forma. Grazie allo Status Pitcher si può tenere sotto controllo la "STAMINA" in possesso del lanciatore in campo.

Calcolare la "STAMINA" di un lanciatore partente (P o Ps) si tira un dado da 6 e si somma 4, mentre un qualsiasi lanciatore che giocherà come rilievo (P, Pr o Pc) si tira un dado da 6 e si somma soltanto 1.

Partendo da sinistra posizionate un gettone (Home o Guest) nella casella equivalente alla somma appena fatta.

Il lanciatore partente perde un punto "STAMINA" ogni inning lanciato, turno di battuta eseguito, o fuoricampo subito. Un rilievo perde stamina anche ad ogni base conquistata, non sulle basi per ball.

Quando si perde un punto "STAMINA" si deve spostare il gettone a sinistra di una casella. Quando si copre una casella con un valore -1 o -2 questi valori sono da sottrarre alle capacità di lancio.

Quando si perde l'ultimo punto "STAMINA" il lanciatore deve essere sostituito. Ogni volta che si cambia un lanciatore si ripete la procedura di calcolo della "STAMINA".



2.4 Le carte di Board of Dreams

Per quanto riguarda le carte nulla cambia rispetto al regolamento PRO per cui si rimanda ad i paragrafi del regolamento precedente.

2.5 Il tabellone

Per quanto riguarda il tabellone di gioco nulla cambia al regolamento PRO per cui si rimanda ad i paragrafi del regolamento precedente.

BOARD OF DREAMS

2.6 Come fare i punti

Come in tutti gli sport di squadra, per vincere bisogna segnare più punti (o goal, canestri, ecc...) dell'avversario, è quindi essenziale capire come e quando si segna i punti.

Per fare un punto, la squadra che (a turno) è in attacco, deve far fare un giro intero delle 4 basi ad i propri giocatori.

Quindi ogni giocatore che tocca la base con il numero 20 dopo aver toccato tutte le altre basi, segna un punto.

Ogni battitore che colpisce la palla con la mazza DEVE correre sulle basi partendo dalla posizione iniziale indicata dalla casella "BOX" come indicato dal paragrafo 2.11 Spostamenti sulle basi.

Il battitore che conquisterà almeno una base verrà chiamato "corridore". Ogni corridore, a scelta del proprio manager o per regolamento, può sostare su una delle 3 basi indicate dai numeri 5, 10 e 15. la casella 20 rappresenta il punto e non ha senso sostarci, i corridori che la raggiungono tornano in panchina.

Su ogni base può sostare un solo corridore, se un corridore o un battitore è costretto a raggiungere una base dove esiste già un corridore, quest'ultimo sarà costretto ad avanzare verso la base successiva.

La squadra in difesa per arrivare a fare i propri punti deve eliminare 3 giocatori in attacco (v. par. 2.7 Come fare out) prima di poter fare il cambio campo e quindi andare in attacco al posto dell'avversario. Quando entrambe le squadre ottengono 3 out finisce un "INNING"

2.7 Come fare out

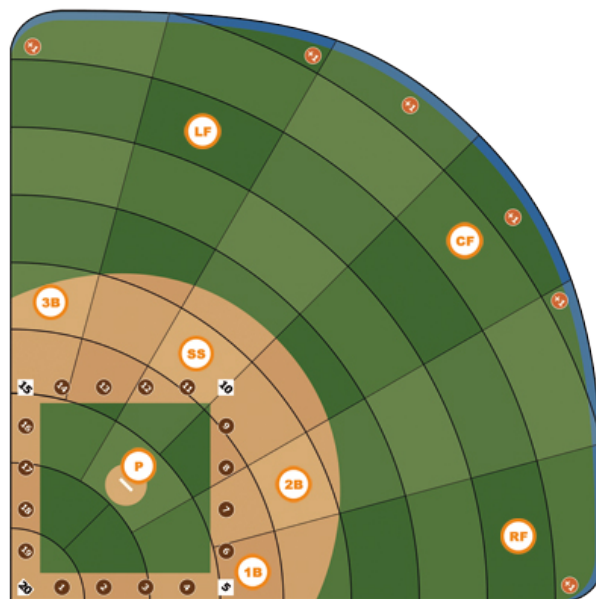
In Board of Dreams si può fare out in 4 modi diversi:

1. ottenendo 3 strike sul battitore detto "STRIKE OUT"
2. raccogliendo al volo una palla battuta dal battitore
3. raccogliendo la palla battuta a terra e lanciarla ad un compagno di squadra che tocca una base (contrassegnati dai numeri 5, 10, 15 e 20) prima che un corridore la raggiunga
4. raccogliere la palla battuta a terra e toccare una base (contrassegnata dai numeri 5, 10, 15 e 20) prima che un corridore la raggiunga.

2.8 Posizionare la difesa



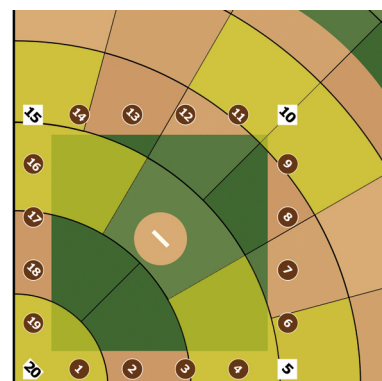
Ogni inning si deve posizionare la squadra in difesa rispettando i ruoli come nella realtà. Una volta piazzate le pedine in campo non potranno essere più mosse fino all'inning successivo, ad eccezione di quelle che per motivi di gioco vengono spostate o per regole di gioco devono essere mosse.



Il lanciatore deve essere sempre posizionato sul monte di lancio, il ricevitore deve stare nella propria area indicata da cerchio con la lettera "C", i 4 interni (1B, 2B, 3B e SS) devono rimanere sempre dentro il diamante, come da esempio in figura, mentre i 3 esterni devono rimanere sempre in campo esterno. L'esterno centro deve stare in mezzo ad i 2 esterni sinistro e destro. In una casella può stare solo una pedina. Il "DH" non prende parte alla fase difensiva.

2.9 Toccare una base

Quando un difensore entra in una delle caselle evidenziate in figura, tocca automaticamente la base più vicina. Il ricevitore che sta sulla casella con la lettera "C" è considerato come se toccasse la casa base.

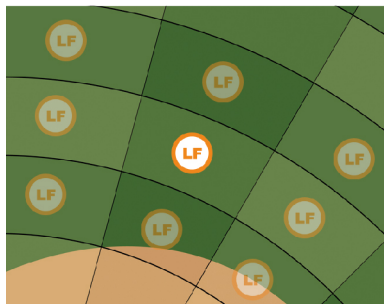


BOARD OF DREAMS



2.10 Spostamenti difensivi

I giocatori in difesa possono muoversi in ognuna delle 8 caselle adiacenti a quella occupata, come da esempio in figura.

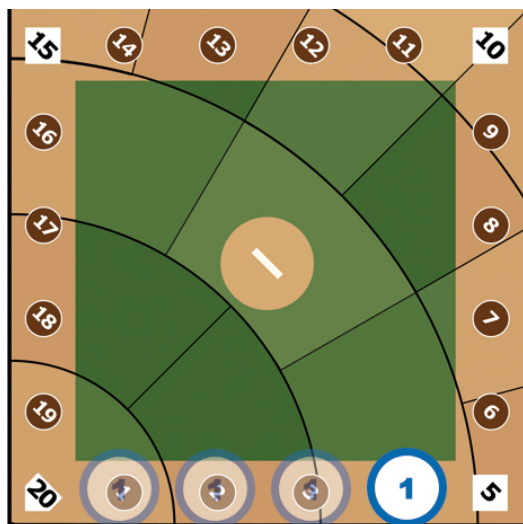


Gli interni dovranno essere posizionati sempre all'interno del diamante, mentre gli esterni sempre fuori. Gli esterni non possono entrare nel diamante, mentre gli interni possono uscire.

Le caselle "TEXAS" (le caselle al limite del diamante), possono essere utilizzate da tutti i giocatori, interni ed esterni.

2.11 Spostamenti sulle basi

Per i giocatori in attacco il movimento deve essere fatto su i cerchi numerati posti tra le basi o sulle basi stesse (da 1 a 20). In figura sotto un esempio di un corridore che si muove di 4 punti.



Un corridore può solo correre in avanti, ogni volta che supera una base può soltanto raggiungere la base successiva.

Quando la palla tocca una casella all'interno del diamante o su una casella TEXAS, sia essa in possesso di un difensore oppure no, i corridori possono solo raggiungere le basi non ancora conquistate prima di fermarsi.

2.12 Lineup e Stamina iniziale

Se giochiamo una partita intera di 9 inning il primo uomo in battuta sarà il primo giocatore del "LINEUP" (l'ordine di battuta) che il manager avrà deciso (vedi par. 2 Preparazione al gioco).

Il lanciatore partente inizierà con la sua intera STAMINA (calcolata come da par. 2.3 Status Pitcher)

Cosa fare se invece giochiamo meno inning? Facciamo un esempio di partita in cui si decide di giocare solo 3 inning, giocheremo quindi solo il settimo, l'ottavo ed il nono innig.

2.12.1 Lineup iniziale

Il primo battitore sarà sempre il primo nel LINE UP.

2.12.2 Stamina iniziale

Qui la cosa è poco più articolata ma meno casuale.

Abbiamo deciso di giocare 3 inning, quindi il lanciatore partente avrà la STAMINA iniziale diminuita 6.

Il valore 6 è il risultato di una sottrazione fatta tra gli inning di gioco normale (9) e quanti inning avete deciso di giocare (3).

Se la nuova STAMINA del lanciatore partente è inferiore o uguale a 0, il lanciatore ha comunque il diritto di lanciare un inning con STAMINA pari a 1, quindi il gettone sulla Status Pitcher sarà posto sul serchio più a sinistra, quello con il -2.

Questa scelta spetta al solo manager in difesa.

2.13 Setup delle carte

Il manager di casa prende 5 carte Defense (rosse), il manager ospite prende 5 carte Offense (blu).

Al primo cambio campo i manager metteranno da parte le carte rimanenti e pescheranno 5 carte a testa dal mazzo di cui non posseggono nemmeno una carta.

Tutte le carte pescate al di fuori di questa regola verranno pagate dai manager con BALL e STRIKE come da regolamento PRO.

BOARD OF DREAMS

3 Il gioco

3.1 Pescare e scartare, memorandum

I giocatori possono avere in mano minimo 2 e massimo 7 carte dello stesso mazzo Defense o Offence.

Ogni volta che un nuovo battitore entra nel box, i due manager possono rimanere con le carte in mano oppure pescare o scartare carte. Il manager in difesa inizia per primo la propria scelta, poi tocca al manager in attacco.

Ogni manager scegliendo di pescare (o scartare) una o due carte al massimo, le "pagherà" con BALL o STRIKE sul conto del battitore. Con l'aiuto di alcune immagini spiegheremo come leggere il "MEMORANDUM" presente sui campi da gioco.

Scartare una carta significa metterla a faccia scoperta vicino al mazzo da cui è stata pescata.

Eliminare una carta significa giocarla e non rimiscolarla assieme alle altre quando finisce il mazzo.

3.1.1 DIFESA

Se la difesa pesca una carta si aggiunge al conto del battitore un BALL

$$+ [1] = \text{B}$$

Se la difesa scarta una carta si aggiunge al conto del battitore uno STRIKE

$$- [1] = \text{S}$$

Se la difesa pesca due carte si aggiunge al conto del battitore due BALL

$$+ [2] = \text{B B}$$

Se la difesa scarta 2 carte si aggiunge al conto del battitore un BALL e due STRIKE

$$- [2] = \text{B S S}$$

3.1.2 ATTACCO

Se l'attacco scarta una carta si aggiunge al conto del battitore un BALL



$$- [1] = \text{B}$$

Se l'attacco pesca una carta si aggiunge al conto del battitore uno STRIKE

$$+ [1] = \text{S}$$

Se l'attacco scarta due carte si aggiunge al conto del battitore due BALL

$$- [2] = \text{B B}$$

Se l'attacco pesca 2 carte si aggiunge al conto del battitore un BALL e due STRIKE

$$+ [2] = \text{B S S}$$

3.2 Fine delle carte

Quando finisce un mazzo si mescolano gli scarti e si mettono a formare un nuovo mazzo a faccia coperta.

Se un manager deve affrontare un nuovo battitore nel box con una o zero carte in mano, è obbligato, prima di eseguire il primo lancio a pescare carte fino ad averne il minimo di 2 carte (3.1 Pescare e scartare, memorandum) applicando immediatamente gli effetti dell'azione come descritto in precedenza sul conto del battitore.

Se durante i lanci si finiscono le carte in mano, il manager pescherà una carta, applicherà gli effetti della pescata immediatamente e se il battitore non è STRIKE OUT o in base per BASE-BALL, allora dovrà giocare la carta appena pescata.

3.3 Le Special Card

Le SPECIAL CARD possono essere giocate solamente una ad inning. Se si gioca una SPECIAL CARD durante la fase di attacco, nello stesso inning non si potrà giocare altre durante la fase di difesa, e viceversa. Null'altro cambia per le SPECIAL CARD per cui vige il regolamento PRO.

BOARD OF DREAMS



3.4 Lancio della palla

Il manager in difesa fatte le proprie considerazioni sceglie quale carta tra quelle che possiede nella mano mettere in gioco e la mostra all'avversario mettendola in cima alla pila degli scartied attenderà il risultato del battitore.

3.5 Rispondere al lancio

Il manager in attacco, visto il tipo di lancio effettuato sceglierà cosa far fare al battitore. In base a cosa giocherà il battitore si possono ottenere 4 risultati diversi:

1. il battitore subisce un BALL
2. il battitore subisce uno STRIKE
3. il battitore colpisce la palla
4. il battitore colpisce la palla con potenza

se i primi due casi fanno soltanto aggiungere un BALL o uno STRIKE al conto del battitore, quando si colpisce la palla o la si colpisce con potenza si veda il paragrafo 3.6 Palla colpita

Le combinazioni di carte che permettono di colpire la palla con potenza sono ad esempio queste nelle figure sotto.



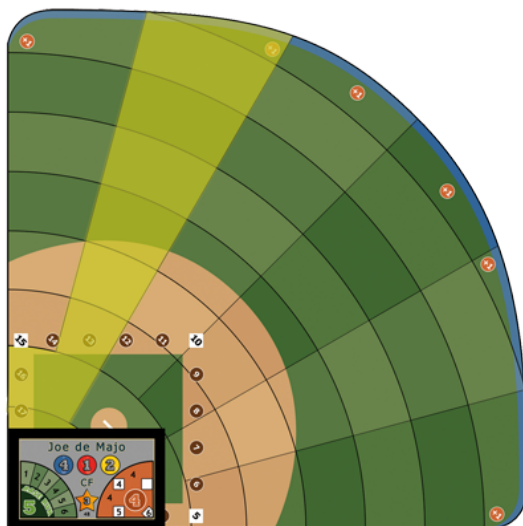
Qualsiasi palla strike lanciata, anche SPECIAL CARD, se subisce in risposta una carta HITTING con lo stesso tipo di lancio procura un BONUS DI POTENZA alla battuta.

Per le altre possibili combinazioni vige ancora il regolamento PRO e le schede riassuntive precedenti.

3.6 Palla colpita

Quando si colpisce la palla dobbiamo definire la sua posizione finale, in campo o fuori. Per la **direzione** basta **tirare un dado** e posizionarsi sulla zona corrispondente al valore ottenuto verificandolo dalla carta battitore. Inizialmente per velocizzare questa operazione ponete la carta giocatore in

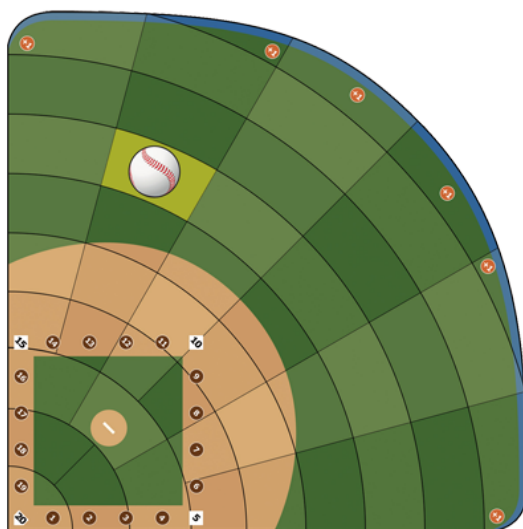
corrispondenza della casa base come in figura sotto. Se ad esempio con un solo dado si ottiene 2, la direzione che la palla prenderà è quella evidenziata in figura.



Trovata la direzione, bisogna vedere la **lunghezza di battuta**.

Per fare questo il manager di attacco deve lanciare **2 dadi**. Al tiro dei 2 dadi, i manager **sommano** la caratteristica di battuta del **battitore** e **sottraggono** la caratteristica di lancio del **Pitcher** corrispondenti al lancio effettuato. Questa sarà chiamata **lunghezza di battuta**.

Si conta a partire *dalla casa base* tanti settori quanto è il valore ottenuto e si posiziona la palla in campo. In figura sotto vedete un esempio per **lunghezza di battuta** uguale a 7 per la direzione ottenuta nell'esempio precedente.



3.6.1 Palla colpita con potenza

Nel caso di battuta con potenza **al tiro dei 2 dadi** per la lunghezza di battuta si deve **aggiungere 1 punto**.

BOARD OF DREAMS

3.6.2 Influenza delle special card

Quando si utilizza una SPECIAL CARD di effetto “immediato”, per esempio “Strike Out” da parte della difesa, il manager in attacco dovrà scartare una carta (SPECIAL o no) i cui benefici però non potranno essere applicati. Se di contro l'attaccante utilizza una carta dall'effetto “immediato”, per esempio “One Base Hit”, la difesa non potrà mai difendere tale battuta e l'azione terminerà immediatamente appena l'attacco avrà spostato i propri corridori sulle basi.

Quando invece si utilizza una SPECIAL CARD con i valori al centro simbolo del lancio, questi vanno ad influire sulle capacità di lancio o di battuta, solo per la giocata in corso.

Sommate questi valori alla lunghezza di battuta tenendo a mente che colpire un tipo di lancio “STRIKE” con la sua relativa carta “HIT” procura sempre una battuta di potenza anche quando si usano SPECIAL CARD, si veda il capitolo 3.6.1 Palla colpita con potenza.



La figura sopra è un esempio di battuta di potenza con un +1 ulteriore da aggiungere alla lunghezza di battuta.

3.6.3 Comportamento della palla

In Board of Dreams, quando una palla viene posizionata oltre il diamante, viene sempre considerata una palla colpita in aria e quindi prendibile al volo.

Se la palla rimane all'interno del diamante questa sarà sempre una palla rimbalzante, quindi prendibile soltanto a terra.

Caso particolare sono le caselle TEXAS, le 6 caselle al limite del diamante, dove il battitore decide se la palla sarà a terra o al volo.

3.7 La difesa in azione

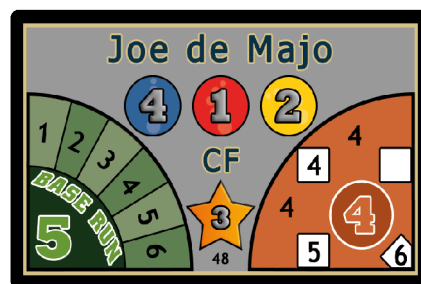
Una volta colpita e posizionata la palla in campo gioca la difesa. Lo scopo principale della difesa è ottenere 3 out senza

far segnare punti all'attacco. Per fare questo i manager hanno a disposizione 4 tipi di azioni diverse: muovere i giocatori, prendere la palla a terra, prendere la palla al volo e tirare la palla raccolta.



3.7.1 Punti azioni

Ogni manager deve decidere con quale giocatore eseguire la propria azione difensiva, oppure in caso di palla nella stessa posizione di un difensore, non si esegue la scelta poiché sarà quel difensore a giocare la palla. Se si sceglie per esempio l'esterno centro (nella successiva figura) per cercare una presa al volo, avremo a disposizione 4 punti azione per fare ciò che decide il manager. Al termine dei punti azione finisce anche il turno di difesa.



Finito il turno di difesa, ci sarà il turno dell'attacco prima di tornare eventualmente a difendere con tutti i punti azione, nuovamente a disposizione, del giocatore scelto precedentemente o, in caso, del giocatore che ha il possesso della palla.

3.7.2 Muovere i difensori

Scelto quindi il giocatore che dovrà raccogliere la palla possiamo spendere i punti azione a disposizione per muovere i nostri difensori. Possiamo spostare qualsiasi difensore in campo. **Ogni spostamento eseguito costa 1 punto azione**, le modalità di spostamento sono descritte nel paragrafo 2.10 Spostamenti difensivi.

3.7.3 Prendere la palla a terra

Ogni battuta interna al diamante, o a terra sulle caselle TEXAS, può essere presa a terra.

Ogni tentativo di prendere la palla a terra costa 1 punto azione.

BOARD OF DREAMS



Per prendere una palla a terra il difensore deve essere nella stessa casella dove è posizionata la palla e si deve tirare 1 dado. Se il risultato del dado è superiore a 1 la palla viene raccolta dal difensore, altrimenti se si possiede ancora punti azione si può

riporvare fino ad esaurimento.

Al secondo tentativo fallito di presa a terra, oppure al secondo turno di difesa, **spendendo 1 punto azione si prende** la palla a terra **automaticamente**.

3.7.4 Prendere la palla al volo

Ogni battuta esterna al diamante o al volo sulle caselle TEXAS, può essere presa al volo durante il primo tentativo di difesa.

Il tentativo di prendere la palla al volo costa un punto azione.

Attenzione: soltanto durante la prima fase di difesa si può tentare una presa al volo, se non si riesce, la palla cade a terra.

Ci sono diverse possibilità per prendere una palla al volo a seconda di dove finisce o di chi la deve prendere.

Iniziamo da una **palla battuta in campo**.

Per prendere una palla al volo il difensore deve essere nella stessa casella dove è posizionata la palla e si deve tirare un dado.



Se a tentare la presa al volo è un esterno:

contate gli spostamenti fatti e sommate 2, questo sarà il **valore di presa**. Tirate adesso un dado da 6 e se il risultato è uguale o superiore al valore di presa avrete ottenuto un out, altrimenti avrete mancato la presa al volo e la palla cadrà a terra.

Se a tentare la presa al volo è un interno:

contate gli spostamenti fatti e sommate 3, questo sarà il **valore di presa**. Tirate adesso un dado da 6 e se il risultato è uguale o superiore al valore di presa avrete ottenuto un out, altrimenti

avrete mancato la presa al volo e la palla cadrà a terra.

Quando la palla cade a terra per non aver raggiunto il valore di presa, l'attaccante ha diritto di spostare immediatamente **un corridore a scelta sulla base successiva** non ancora conquistata **ed il battitore sulla prima base**.

La difesa, se possiede ancora dei punti azione da sfruttare, può ancora giocare raccogliendo la palla a terra automaticamente spendendo un punto azione ed eventualmente, se possiede ancora punti azione, tirare sulle basi o sul taglio.

Se la palla viene invece **battuta in fuori campo** solo gli esterni potranno prendere la palla al volo prima che esca.

Il difensore che riesce a raggiungere il bordo del campo sulla stessa direzione di battuta dove è uscita la palla, e possiede ancora almeno 1 punto azione, può provare a prendere la palla al volo saltando contro la rete. **Per riuscire in questa azione il difensore deve ottenere 6 con un solo dado.**

Questa azione si può eseguire soltanto se il tiro dei due dadi dell'attaccante è inferiore a 12.

Se la presa al volo di una battuta in fuoricampo non riesce, l'attaccante otterrà l' HOME RUN.

3.7.5 Lasciar cadere una palla al volo

Se durante la prima fase di difesa il manager decide di **non tentare la presa al volo**, oppure **non possiede punti azione** per provare la presa al volo, l'attaccante se vuole farà avanzare i propri giocatori del loro BASE RUN. La difesa finirà i suoi punti azione e poi toccherà ancora all'attacco.

Anche in questo caso, la **presa a terra** sarà comunque **automatica** spendendo **un punto azione**.

3.8 Tirare la palla

Così come nel baseball reale, quando la palla è in possesso di un difensore spesso deve essere lanciata da qualche parte.

Ogni giocatore sulla propria carta ha riportato tutti i possibili tiri che può fare. Il tiro è un passaggio dal possessore di palla ad un compagno di squadra. **Per tirare la palla serve un punto azione**, una destinazione di tiro da dichiarare ed un tiro di un solo dado. **Non ci sono cambi di regolamento rispetto al precedente regolamento in merito alle modalità di tiro se questo avviene correttamente.**

Comportamento diverso invece avviene se il tiro del dado è

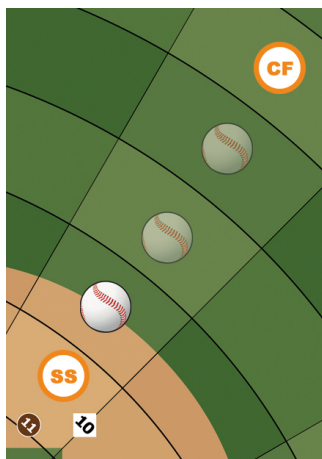
BOARD OF DREAMS

inferiore al risultato scritto sulla carta giocatore.

3.8.1 Tirare corto

Come stavamo dicendo, se il passaggio della palla risulta troppo “corto”, ovvero non si raggiunge con un solo tiro di dado il valore scritto sulla carta, la palla si muove comunque verso la destinazione di tante caselle quanto è il tiro del dado.

Nella figura sotto un esempio di come si comporta la palla lanciata dall'esterno (Joe de Majo) verso l'interbase che copre la seconda base.



Joe de Majo per lanciare la palla perfettamente in seconda base deve realizzare con un dado 4 o più, ma in questo caso ottiene soltanto 3.

La palla quindi si muove di 3 caselle raggiungendo il diamante, ma non sarà in possesso dell'interbase.

Toccherà quindi all'attacco prima di tornare alla difesa.

Una volta tornati in difesa, il manager dovrà soltanto tirare un dado ed aggiungere il risultato al tiro precedente, se la somma risulta sufficiente a raggiungere l'interbase, quest'ultimo in possesso della palla può continuare la propria azione lanciando ancora la palla con le caratteristiche del nuovo possessore, oppure può decidere di fermarsi.

Se invece anche con il secondo tiro non si riesce a terminare il passaggio, si sposterà ancora la palla e si terminerà nuovamente il turno di difesa.

Attenzione: se la palla, spostandola arriva in una casella dove c'è un difensore, al turno di difesa successivo, la palla è in possesso del nuovo difensore a patto di raccoglierla come se fosse una palla a terra. Si veda anche il paragrafo precedente

3.7.3 Prendere la palla a terra

Dopo un tiro corto, termina il turno di difesa



3.8.2 Passaggio in diamante

Nel momento in cui la palla raggiunge l'interno del diamante, o una casella TEXAS, sia che si trovi in possesso di un difensore o no, questa sola condizione impone ad i corridori di poter soltanto finire le proprie corse verso le basi non ancora conquistate fatto salvo per la regola 3.11.1 Correre a Casa base

3.9 Spostarsi con la palla in mano

Soltanto i giocatori interni possono spostarsi con la palla in mano usando sempre le regole di movimento del paragrafo 3.7.2 Muovere i difensori.

Per spostarsi con la palla si consuma però 2 punti azione per la prima casella poi ogni casella costerà 1 punto azione

3.10 Ottenere un Out

Se si ottiene un out **senza** passare la palla, il difensore può finire i propri punti azione prima di finire il turno.

3.11 L'attacco in azione

Ogni volta che termina un turno di difesa l'attaccante può far correre i propri giocatori secondo le regole del baseball.

Il manager dell'attacco può scegliere se e quanti corridori muovere verso le basi successive percorrendo al massimo tanti cerchi numerati posti tra le basi quanto è descritto nelle carte giocatori sotto la scritta “BASE RUN”.

Si veda anche il capitolo 2.11 Spostamenti sulle basi.

E' obbligatorio muovere il battitore verso la prima base.

Quando la palla raggiunge il diamante i corridori dovranno finire le proprie corse fino alla base successiva non ancora conquistata.

3.11.1 Correre a Casa base

Quando arriva la palla all'interno del diamante, se un corridore, sfruttando la propria “BASE RUN” può superare la terza base, il manager può scegliere se far continuare la corsa verso casa base ignorando la regola 3.8.2.

BOARD OF DREAMS



3.11.2 Scontro a casa base

Quando un corridore corre verso la casa base e la difesa riesce a far arrivare la palla al ricevitore (prima o subito dopo l'arrivo del corridore), avviene uno scontro tra il corridore ed il ricevitore. Per determinare chi “vincerà” lo scontro dobbiamo fare due distinzioni.

Se la palla arriva a casa base prima del corridore:

L'attacco tira per primo il dado, poi tirerà il dado la difesa.

La difesa aggiunge 2 al valore del dado e se il risultato è superiore o uguale al valore dell'attacco il corridore sarà eliminato, altrimenti arriverà il punto.

Se la palla arriva a casa base dopo il corridore:

L'attacco tira per primo il dado, poi tirerà il dado la difesa.

La difesa aggiunge 1 al valore del dado e se il risultato è superiore al valore dell'attacco il corridore sarà eliminato, altrimenti arriverà il punto.

Se la difesa ottiene un out l'attacco può scegliere se far avanzare eventuali altri corridori di una sola base seguendo i rispettivi “BASE RUN” prima di far rigiocare la difesa.

3.12 Corse lunghe

Quando un battitore, o corridore, percorre **consecutivamente** 2 basi, il “BASE RUN” subisce per le basi successive una diminuzione di un punto.

Joe de Majo che ha “BASE RUN” uguale a 5, in caso di battuta da extra base, avrà 5 di corsa fino alla seconda base, mentre avrà 4 di “BASE RUN” tra seconda e terza e tra terza e casa base.

Stessa cosa se Joe de Mayo si trovasse in prima base. Joe avrà 5 di “BASE RUN” fino alla terza base, ma soltanto 4 tra terza e casa base.

Nessuna diminuzione di “BASE RUN” in caso di uomo in seconda base che tenterà di raggiungere il punto.

3.13 Regole di campo

Definiamo meglio i modificatori presenti su i campi di Board of Dreams.

3.13.1 Modificatore di tiro

Un modificatore di tiro, qui sotto in figura, di color terra del diamante, può essere un valore positivo o negativo che influisce sul passaggio di un difensore verso un altro.



Quando un difensore raccoglie la palla in una casella con questi modificatori e vuole effettuare un passaggio, **al primo lancio di dado**, e solo al primo lancio, al risultato del dado deve essere sommato il valore scritto dentro il cerchio, nel caso in figura dovrà essere tolto 2.

Se il valore risultasse inferiore a zero, la palla non si muove dalla casella dove è stata raccolta, ma il valore ottenuto dovrà essere **considerato zero**.

3.13.2 Modificatore di battuta

In figura sotto, in colore blu come la recinzione del campo, vedete il modificatore di battuta.

Questo modificatore indica il valore minimo di **lunghezza di battuta** che l'attaccante deve ottenere per fare un HOME RUN.



Lo si trova nelle caselle che per conformazione di campo, o per presenza di muri posti al limite del terreno di gioco, potrebbero indurre a pensare al fuoricampo, quando invece non è così.

Esempio: il battitore colpisce la palla in una direzione dove è presente il modificatore in figura sopra. La lunghezza di battuta di 11. Si contano le caselle e sono soltanto 10... Fuoricampo? Sfortunatamente NO, la palla “sbatterà” sulla recinzione in alto e rimarrà in campo.

La **palla “sbattuta” sulla recinzione**, non permette la presa al volo dell'esterno e bisogna comportarsi come se la **palla al volo** fosse stata **mancata**, si veda la pag.8 Par.Prendere la palla al volo.

Se il battitore ottenesse un fuoricampo in questa direzione, il difensore NON può provare neanche la presa al volo in quanto la palla risulterebbe troppo in alto per poterla prendere.