

BOARD OF DREAMS

OFFICIAL FAQ v2.0

- Distribuzione carte iniziali

I) Nel primo inning il giocatore che inizia la partita in attacco pesca 5 carte Attacco, il difensore 5 carte Difesa. Nella seconda metà dell'inning i giocatori si invertono i ruoli di attacco e difesa, l'attaccante pesca 5 carte Attacco, il difensore 5 carte Difesa.

II) Al secondo inning si recuperano le carte rimaste del primo inning nelle rispettive fasi di attacco e difesa. Dal secondo inning in poi l'unico modo per ottenere nuove carte è pescare carte prima del primo lancio di un nuovo battitore, variando il conteggio sul battitore.

III) Prima di ogni battitore i giocatori possono scartare o pescare al massimo 2 carte, ma devono restare in mano minimo 2 carte e massimo 7.

- Lancio e battuta

I) L'attaccante è sempre obbligato a giocare una carta in risposta al difensore anche se subisce la carta speciale "Strike out". Se è obbligato a pescare una carta (o scambiare una carta speciale) con un conteggio di due strike, pescherà la carta subendo il terzo strike e venendo automaticamente eliminato. Di conseguenza non si gioca la carta pescata.

Stesso ragionamento, ma opposto, vale per il lanciatore che abbia già lanciato tre ball e sia obbligato a pescare o scambiare una carta.

II) Il bonus di battuta di +1 alla distanza si ottiene solo nel caso di combinazione *Tipo-Strike* contro *Hit-Tipo*. Le carte attacco *Hit-Strike* non danno il bonus di battuta.

III) Quando il valore finale della distanza di battuta è pari o minore a 0, la battuta si considera una *foul ball* che vale uno strike, ma non se costituisce il terzo strike. In tale caso il turno di battuta prosegue con lo stesso conteggio sul battitore.

- Movimento difensori

I) I difensori possono essere mossi in qualsiasi casella adiacente, anche diagonalmente.

II) Nel proprio turno la difesa può muovere ogni difensore, ma il totale di punti azione a disposizione è pari ai punti azione del difensore che raccoglie la palla o che – dal secondo turno di difesa ne avrà il possesso.

III) Dal secondo turno di difesa ogni difensore può raccogliere la palla automaticamente spendendo un punto azione.

IV) I difensori non possono spostarsi con la palla in mano. Una volta raccolta o ricevuta da un passaggio, possono solo tirarla.

- Tirare la palla

I) Non è possibile tirare verso il monte di lancio.

II) Quando non si ottiene il valore minimo per tirare la palla su una base o al taglio, nel turno successivo il difensore potrà solo tirare il dado, sommarlo al punteggio precedente, e verificare se la palla arriva a destinazione.

III) Se non si ottiene il valore minimo per tirare la palla su una base o al taglio, la palla è considerata fuori dal diamante e dunque i corridori possono ancora avanzare per conquistare basi.

IV) Il cerchio arancione presente in alcune aree del campo modificano, secondo il numero indicato, il valore ottenuto dal primo tiro di dado per un lancio della palla verso una base o un taglio. Di conseguenza il valore finale di tiro di dado è dato dalla somma dei due contributi. Esempio: si lancia da un'area con un modificatore +1 verso un taglio per cui è richiesto 4. Se con il tiro di dado si ottiene 1, il valore finale del tiro è 2. Il turno dopo si ritenta il lancio sommando al nuovo tiro di dado il 2 precedente.

- Turno di attacco

I) Una volta che la palla raggiunge il diamante, i corridori possono concludere la corsa verso la base successiva solo se sono a metà percorso.

II) Se un difensore sbaglia a raccogliere la palla al volo, i corridori avanzano automaticamente di una base e termina il turno di difesa. Successivamente inizia il turno di attacco.

III) Nelle zone texas l'attaccante sceglie se considerare la palla a terra o al volo. Nel primo caso solo un difensore interno può raccoglierla. Nel secondo solo un difensore esterno.

III.a) Se la palla in texas viene considerata al volo, ma non viene presa, il secondo turno di difesa viene considerata a terra ed in diamante, quindi giocabile da un interno o un esterno indifferentemente.

I corridori si comportano come da punto I) e II) del presente capitolo.

IV) Gioco forzato (vedi Appendice A): se la difesa lancia la palla su una base verso cui un corridore è in gioco forzato, questo è eliminato automaticamente.

Dopo il primo turno di difesa, anche se la palla è già in diamante, tutti i corridori che erano in gioco forzato all'istante in cui la palla è stata battuta (dunque precedente al primo turno di difesa), sono obbligati a correre verso la base successiva. Fa eccezione il caso di una palla presa con successo al volo: sarà a discrezione dell'attacco se fare avanzare i corridori o meno.

Esempio: corridori in prima e seconda base. Battuta a terra. La difesa tira la palla in seconda base eliminando il corridore presente in prima base in gioco forzato verso la seconda. Al turno di attacco il corridore presente in seconda base comunque obbligatoriamente corre verso la terza (oltre a chi ha battuto che corre verso la prima).

- Tabellone

Prima, seconda e terza base occupano le due aree del tabellone adiacenti.

- Appendice A: Gioco forzato

Secondo le regole del baseball, si definisce gioco forzato la situazione in cui un corridore (giocatore in attacco che ha appena battuto o già presente su una base) è obbligato ad avanzare verso la base successiva. È gioco forzato arrivare in prima base una volta battuta la palla in campo.

Sempre secondo le regole del baseball, ogni base non può essere occupata da più di un corridore. Di conseguenza è in gioco forzato ogni corridore che deve lasciare libera la base per il compagno che sta correndo verso la sua base. Esempio: corridore in prima base. Il battitore batte la palla a terra. Il corridore in prima base è obbligato a lasciare libera la base al battitore e dovrà correre verso la seconda base.

Per eliminare un corridore che è in gioco forzato, la palla deve arrivare alla base verso cui è diretto prima di lui (per 'arrivare in base' si intende che un difensore deve avere il possesso della palla e contemporaneamente il contatto fisico con la base in questione).



V 1.0 by pjojo.

V2.0 by Andrea Spinelli.

Revisionato da Marco Pieri