



ITA

created by
Marco Pieri

A REAL BASEBALL EXPERIENCE

On Board

BOARD OF DREAMS



Con Board of Dreams, diventerete in poco tempo dei veri manager di baseball, da gestire un lanciatore stanco a decidere una rubata, puntare sulla difesa o

sulla potenza dell'attacco... a voi la scelta. L'obiettivo è vincere la partita niente di più semplice.

Per giocare al meglio con Board of Dreams è essenziale che almeno un giocatore conosca le nozioni base del Baseball reale.

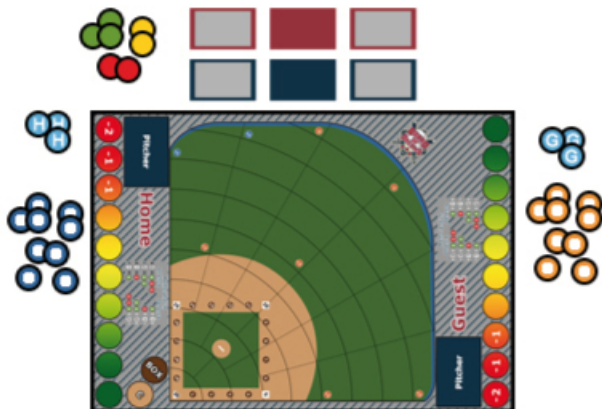
Si può giocare con due livelli di difficoltà BASIC e PRO, fate la vostra scelta

Preparazione

Posizionate il tabellone al centro dell'area di gioco ed a fianco posizionate le carte Offence e Defence ben mescolate a faccia coperta con le pile degli scarti ad i lati. Vicino alle carte mettere le pedine Ball, Strike e Out. Scegliete chi gioca in casa (inizia lanciando) e chi ospite (inizia in battuta) ognuno prenda una squadra del colore che preferisce ed i gettoni Home e Guest che serviranno per segnare i punti, il battitore di turno e l'energia del lanciatore sulla tabella status pitcher. Posizionate poi il retro della scatola per segnare i punti in posizione raggiungibile da entrambi i giocatori.

Componenti

- Un campo di gioco
- 2 dadi da 6 facce
- 9 pedine squadra arancione
- 9 pedine squadra blu
- 2 gettone palla
- 3 gettone Ball (verdi)
- 2 gettone Strike (rosse)
- 2 gettone Out (gialle)
- 4 gettone Home (blu+H)
- 4 gettone Guest (blu+G)
- 1 gettone Inning (blu+I)
- 50 carte Defence (rosse)
- 50 carte Offence (blu)
- 50 carte Player (nere)
- 1 retro scatola



Il tabellone

Il tabellone è suddiviso in 3 zone, due di strumenti ed il campo di gioco. Il campo è suddiviso in 6 settori dette zone di battuta (o direzione) e in semi archi detti distanza di battuta (o distanza). **La direzione di battuta "uno"** e quella vicina all'area della squadra di casa (Home). La distanza "uno" è la casella contenente il piatto di casa base. Esiste come nella realtà il diamante, ovvero tutto quello che è compreso entro la zona marrone, ed il campo esterno, il resto. Nell'area "BOX" viene posizionato il battitore, mentre nell'area "C" il ricevitore. Le serie dei cerchi colorati rappresentano le caselle "StatusPitcher", mentre i rettangoli blu sono le aree destinate alle carte lanciatori in campo. In fine sopra ogni "StatusPitcher" è presente una tabella "Memorandum" per ricordare le dinamiche di gioco per la fase di lancio e battuta.



Le carte di Board of Dreams

Tre sono i tipi di carte di Board of Dreams, le carte rosse Defence, per chi gioca in difesa, le carte blu Offence, per chi gioca in attacco e le carte nere Player per le caratteristiche dei giocatori.

Carte Defence e Offence

I mazzi rosso e blu rispettivamente Defence e Offence, possiedono 36 carte normali e 14 carte speciali. Le carte normali sono i lanci ball e strike che si possono eseguire e le diverse azioni che il battitore può fare. Le carte speciali si riconoscono per le stelle disegnate sul fronte della carta come la figura in esempio. Ogni carta speciale si può giocare una sola volta a partita.

Le carte Defence normali hanno due informazioni, il tipo di lancio, Fastball, Curveball o Dropball (scritto e disegnato) e la zona di lancio, Strike e Ball scritta sotto l'immagine.

Le carte Offence normali descrivono solo il tipo di azione del battitore, ad esempio "HIT FASTBALL", oppure "NO SWING". Esiste una carta che non prevede un'azione del battitore, ma del corridore "Runner goes to 2nd". Questa carta permette al giocatore che la utilizza di far rubare la seconda base se libera e ottenere uno strike al conteggio del battitore. Se la si gioca senza corridore in prima o con la seconda occupata, si ottiene solo uno strike in battuta e nessuna rubata.

Le carte speciali che posseggono dei valori (esempio "+1") aumentano la capacità di lancio o di battuta a secondo di chi gioca la carta.

Le carte speciali si possono usare solo con il regolamento PRO.



Carte Player (livello PRO)

Il mazzo nero contiene i 50 giocatori base che formeranno le due squadre. Oltre al Nome del Giocatore, la carta presenta molti valori (vedi figura seguente)



I valori **F C** e **D** sono le capacità di battuta su lancio Fastball, Curveball e Dropball. I lanciatori possono avere 2 valori, il grande identifica la capacità di lancio, il piccolo la capacità di battuta dei rispettivi tipi.

La scritta **Pos.** definisce il ruolo del giocatore in campo: lanciatore (P), ricevitore (C), prima base (1B), seconda base (2B), terza base (3B), interbase (SS), esterno sinistro (LF), esterno centro (CF), esterno destro (RF) e battitore designato (DH).

Il valore **S** rappresenta lo Star Quality, ovvero il valore di qualità del giocatore, mentre il valore **N** è il numero della carta giocatore.

Il valore **A** sotto la scritta Base Run è il massimo movimento tra le basi che un giocatore può fare in attacco.

Tutti i numeri indicati dalle lettere **Z** rappresentano un valore, da definire con un dado, per la direzione della palla battuta sul campo, può avere zero o più numeri.

Il valore **B** sono i punti azione, ovvero quante azioni il giocatore può fare in un unico turno difensivo.

Tutti i numeri indicati dalle lettere **X** rappresentano il minimo valore da realizzare per tirare sulle basi o al taglio dal giocatore in possesso di palla. Se non c'è valore, il tiro su tale destinazione non può mai avvenire.

Regolamento BASIC o PRO

Se sceglierete il livello BASIC potrete evitare di leggere il livello PRO e viceversa, tutti i capitoli dove non viene identificato il livello sono validi per entrambe le versioni. Se giocate il livello BASIC togliete dal gioco tutte le carte speciali e tutte le carte Player.

Se volete potrete giocare il regolamento PRO senza le carte speciali.

Preparazione della squadra, il DRAFT (livello PRO)

A turno entrambi i giocatori dovranno prendere le carte Player per formare la propria squadra. Chi gioca in casa sceglie il primo giocatore tra i disponibili, poi alternativamente ogni giocatore prende due carte Player fino ad esaurimento. Ogni squadra deve possedere 8 lanciatori, un battitore designato e due giocatori per tutti gli altri ruoli.

Al termine i due giocatori dovranno creare il proprio team titolare di nove giocatori, uno per ruolo, o nove giocatori ed un battitore designato.



La somma dello Star Quality di tutti i titolari dovrà essere uguale o inferiore a 30.

Le sostituzioni saranno ammesse a patto che il giocatore sostituito non possa più tornare in campo e il totale dello Star Quality sia sempre inferiore o uguale a 30 ad ogni inizio difesa. Ponete tra voi ed il tabellone le carte Player dei titolari in ordine di battuta, il primo in battuta sarà il primo da sinistra. Il lanciatore mettetelo nel suo spazio sul tabellone. Se avete scelto di giocare in nove mettete la carta del battitore designato coperta al posto di battuta destinato al lanciatore.

Se non volete fare il Draft, le carte Player numerate da 1 a 25 sono una squadra e le restanti l'altra squadra. Chi è in casa sceglie quale squadra prendere.

Status Pitcher (livello PRO)

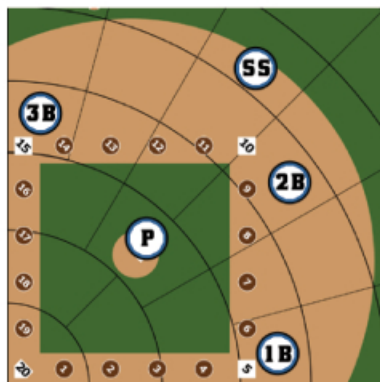
Ogni partita è diversa ed anche il miglior lanciatore può non essere in forma. Per capire quanti inning un lanciatore potrà giocare si tira un dado da 6 a cui si somma 4. Partendo da sinistra posizionate un gettone (Home o Guest) nella casella equivalente alla somma appena fatta. Ogni inning lanciato e/o turno di battuta eseguito, 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 copre l'ultimo settore, il lanciatore potrà lanciare (o battere) per l'ultima volta, dopo di che deve essere sostituito. Ogni volta che si cambia un lanciatore si ripete la procedura.

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.

Il lanciatore deve essere sempre posizionato sul monte di lancio, il ricevitore deve stare nella propria area "C", i 4 interni (1B,2B,3B e SS) devono rimanere sempre dentro il diamante, come da esempio, 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 per squadra.



Spostarsi in difesa

I giocatori in difesa possono muoversi in ogni casella adiacente a quella occupata. Esiste una sola regola sui movimenti di difesa, gli interni NON possono uscire dal diamante, mentre gli esterni NON possono entrarci.

Le caselle con parti di diamante e campo esterno (dette caselle texas), possono essere utilizzate sia da giocatori interni che esterni.



Spostarsi in attacco

Per i giocatori in attacco il movimento deve essere fatto su i cerchi numerati posti tra le basi. Ogni volta che si supera una base non è ammesso tornare indietro. Quando la palla arriva all'interno del diamante, i corridori possono solo raggiungere la base successiva e poi fermarsi

Sequenza di gioco

Il gioco ha una ben precisa sequenza, **prima gioca la difesa, poi l'attacco**. Questo implica che qualsiasi azione fatta dalla difesa ha effetto prima della successiva giocata dell'attacco.

Lancio e battuta

Ad inizio partita i giocatori pescano 5 carte dal mazzo rosso e 5 dal mazzo blu.

I giocatori possono avere in mano minimo 2 carte e massimo 7. **Solo prima** di fare il primo lancio su di un nuovo battitore, ogni giocatore può scegliere se prendere o scartare delle carte Defence o Offence per variare il conteggio sul battitore. Nella figura seguente trovate il memorandum, presente anche sul tabellone, che spiega come varia il conteggio se si pescano o scartano carte durante l'attacco o la difesa.

Il cerchio verde con la lettera B è un ball, mentre il rosso con la S lo strike.

Memorandum		Per esempio se la difesa pesca una carta (+1) e l'attacco pesca 2 carte (+2), il battitore inizierà a giocare con il conteggio di 2 ball e 2 strike. Se con la combinazione di pescate e scarti si ottiene 4 ball il battitore ottiene un base per ball, mentre se si ottiene 3 strike il lanciatore ottiene uno strike out. Si ricorda che prima sceglie sempre la difesa e poi l'attacco per cui se la difesa scarta 2 carte (1 ball e 2 strike) l'attacco potrà eventualmente prendere solo una carta perché aumentando il conteggio di uno strike, il battitore viene eliminato per strike out.
Offence	Defence	
+2 = B S S	B = 1+	
-2 = B B	S = 1-	
+1 = S	B B = 2+	
-1 = B	S S B = 2-	

Se si scartano delle carte queste vanno messe in una pila degli scarti al fianco del mazzo coperto Defence o Offence. Quando un mazzo coperto finisce si mescolano gli scarti e si mettono nuovamente a faccia coperta a formare un nuovo mazzo.

Quando si rimane senza carte in mano, o si gioca un nuovo battitore con una sola carta, è obbligatorio pescare applicando immediatamente gli effetti dell'azione come descritto in precedenza.

Adesso è tempo di lanciare la palla.

Il lanciatore sceglie una delle carte dalla propria mano e la mette in gioco mostrandola all'avversario. Adesso il battitore deve decidere quale carta della propria mano mettere in gioco. Le carte "**HIT tipo**" possono colpire sempre il rispettivo tipo di lancio sia in zona Strike o Ball.

La combinazione di carte Defence-Offence "*tipo Strike*" - "*HIT tipo*" (come in figura per esempio) fa colpire la palla e concede al battitore un **bonus di battuta** di +1 sulla distanza. Ogni diversa combinazione produce uno strike sul conto del battitore, come ad esempio "Fastball Strike"- "Hit Curveball".



Le carte "**HIT Strike**" possono colpire ogni tipo di lancio purché la zona di lancio sia Strike. Se si gioca su una qualsiasi carta ball si aggiunge uno strike al battitore.

Le carte "**No Swing**" permettono al battitore di NON girare la mazza e aumentare il proprio conteggio lanci di un Ball o di uno Strike a secondo quanto indicato dalla carta Defence giocata. Si continua a lanciare la palla fino a che la difesa ottiene un out o l'attacco ottiene una base.



Utilizzo di carte speciali (Livello PRO)

In una stessa partita, ogni giocatore può giocare un totale di 9 carte speciali, massimo una in difesa e una attacco nello stesso innig.

Le carte speciali sono mono uso, una volta utilizzate tenetele di fronte a voi, serviranno come promemoria.

Se non si può utilizzare una carta speciale, oppure non lo si vuole ma si possiede solo carte speciali in mano, si può scartare una carte speciali dalla propria mano (nella pila degli scarti) e sostituirla con la prima carta coperta del mazzo aggiungendo un ball (se in difesa) o uno strike (se in attacco) sul conto.

Si possono sostituire carte speciali fino a che lo si ritiene necessario.

Palla Colpita (livello BASIC)

Quando si colpisce la palla dobbiamo definire la sua posizione in campo.

Per la direzione basta tirare un dado e posizionarsi sulla direzione corrispondente partendo dalla direzione "uno" (v. pag. 2).

Per la distanza di battuta l'attaccante tira due dadi da 6 e somma l'eventuale bonus di battuta. Si inizia a contare dalla distanza "uno" verso il campo esterno di tanti settori distanza quanto è il totale ottenuto. Posizioniamo la palla in campo sul lato verde se in campo esterno, sul lato marrone se interna al diamante. L'attaccante sceglierà in caso di battuta in una casella texas su quale parte di campo vorrà mettere la palla. Attenzione per adesso nessun corridore e battitore si muove in campo.

Palla Colpita (livello PRO)

Quando si colpisce la palla dobbiamo definire la sua posizione finale. Per la direzione basta tirare un dado e posizionarsi sulla zona corrispondente al valore ottenuto verificando sulla carta battitore quale essa sia. Per definire la distanza di battuta si deve prima fare alcune somme e sottrazioni. Prendiamo ad esempio l'immagine di pagina 6 ed i successivi giocatori in immagine.



Joe de Majo possiede 4 sul valore di battuta Fastball a cui sommerà il bonus di battuta, totale 5. A questo risultato va sottratto il valore di lancio sulla Fastball del lanciatore Rolan Raian (4).

Il risultato, in questo esempio 1, è detto **bonus distanza**.

L'attaccante tira due dadi da 6 e somma al risultato ottenuto il bonus distanza.

Il totale è la distanza di battuta. Si inizia a contare dalla distanza "uno" verso il campo esterno di tanti settori distanza quanto è il totale ottenuto. Posizioniamo la palla in campo sul lato verde se finisce in campo esterno o sul lato marrone se rimane interna al diamante. L'attaccante sceglierà in caso di battuta in una casella texas su quale parte di campo vorrà mettere la palla. Attenzione per adesso nessun corridore si muove in campo.



Palla in campo (TURNO DIFESA)

Una volta posizionata la palla in campo gioca nuovamente la difesa. Lo scopo principale della difesa è ottenere 3 out senza far segnare punti all'attacco. Per fare questo i difensori hanno a disposizione 3 azioni: muoversi, prendere la palla e tirare la palla. Muovere uno o più giocatori in difesa costa un punto azione per ogni spostamento eseguito. Prendere e tirare la palla costa un punto ciascuno. Quando si finisce i propri punti azione si attende lo svolgimento del turno dell'attacco prima di poter riprendere la propria difesa con tutti i punti azione nuovamente disponibili del possessore della palla.

(Livello BASIC)

Ogni interno può fare 3 punti azione in un unico turno, mentre gli esterni ne possiedono 4.

(Livello PRO)

Ogni giocatore possiede i propri punti azione (v. Carte Player), dichiarate con chi volete raccogliere la palla ed iniziate a fare il vostro gioco. Fino alla prossima battuta si possiede tanti punti azione quanto indicati dal primo giocatore utilizzato in difesa (ad esempio Joe de Majo ha 4 punti azione).

Prendere la palla e rilanciarla

Una palla battuta in diamante è sempre una palla a terra lato marrone della palla. Una palla in campo esterno è sempre una palla al volo, il lato verde. Se una palla al volo cade a terra deve essere girata sul lato marrone.

Per tirare la palla bisogna prima prenderla sia al volo o a terra.

Prendere la palla a terra

Prima di tutto dobbiamo far raggiungere la casella con la palla ad un giocatore. Ogni casella di spostamento consuma un punto azione, se si raggiunge la palla e si possiede almeno un punto azione si può provare a prenderla.



Eseguite un tiro di dado da 6 facce. Un risultato superiore o uguale a 2 permette al difensore di prendere la palla.

In caso di mancata presa a terra se si possiede ancora punti azione si può riprovare a prendere la palla, altrimenti si termina il turno della difesa a favore del turno di attacco.

Prendere la palla al volo

Come per la palla a terra, prima di tutto dobbiamo raggiungere la casella della palla con un giocatore. Ogni casella di spostamento consuma un punto azione e aumenta la difficoltà di presa al volo.

Contate gli spostamenti fatti e sommate 2, questo è il valore minimo per eseguire una presa al volo. Tirate adesso un dado da 6 e se il risultato è uguale o superiore al valore precedente avrete ottenuto un out, altrimenti avrete mancato la presa e la palla cadrà a terra.

Mancare la presa al volo fa avanzare tutti gli attaccanti di una base e terminare immediatamente il turno della difesa.

Al turno successivo al costo di un solo punto azione il difensore raccoglie a terra la palla in modo automatico.

In caso di un Home Run (ovvero con distanza oltre la fine del campo) il difensore che riesce a raggiungere il bordo del campo sulla stessa direzione di battuta 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

Il tiro

Il tiro è un passaggio dal possessore di palla ad un compagno di squadra. Per tirare la palla si dichiara la destinazione a cui si vuol tirare e si esegue un lancio di dado da 6 facce.

(Livello BASIC)

Spostate la palla di tante caselle quanto è il risultato del dado in direzione della destinazione.

Il turno di difesa termina immediatamente. Se la palla non è arrivata a destinazione al turno successivo si tirerà nuovamente il dado per proseguire la corsa. Fino a raggiungimento della destinazione la palla non potrà cambiare direzione.

(Livello PRO)

Ogni giocatore possiede le proprie capacità di tiro. Il valore rappresentato sopra le basi è il risultato minimo del dado per raggiungere la destinazione dichiarata in un unico turno. Se non si ottiene il valore minimo il turno termina immediatamente, ma il successivo lancio del dado si sommerà a tutti gli altri fatti precedentemente.



Per poter tirare sulle basi un difensore deve “coprire” la base, ovvero deve essere in una casella contenente la base di destinazione della palla, altrimenti dovremmo muovere un difensore affinché ci sia copertura. Senza copertura non potremo provare il tiro. Se una base

non ha valore, la palla non potrà mai essere lanciata su quella base per tutte le fasi di difesa sino al successivo battitore.

Il catcher che viene posizionato nella propria area dietro casa base è sempre considerato come un difensore che copre la casa base.

Ogni volta che la palla giunge da un giocatore ad un altro il turno difensivo termina.

Alcuni valori di passaggio fuori dalle basi rappresentano i “Tagli” che un giocatore esterno può fare al giocatore presente in zona che NON copre nessuna base base. La posizione di questi valori indicano in che zona di campo il difensore deve trovarsi, ovvero tra prima e seconda base, oppure tra seconda e terza base.



Fare out

Ogni volta che la difesa ottiene un out, al volo o per tiri sulle basi, il turno passa immediatamente all'attacco che può scegliere se proseguire con le corse sulle basi oppure no. Se l'attacco ferma i propri corridori sulle basi, la palla torna in mano al lanciatore e si riparte con la fase di lancio e battuta della palla.

TURNO DI ATTACCO

(Livello BASIC)

Quando termina un turno della difesa, l'attacco può scegliere se muovere i propri corridori verso le basi successive. Per fare questo si tira un dado da 6 per ogni corridore partendo dal più avanzato sulle basi e si fa avanzare di tanti cerchi numerati posti tra le basi quanto è il risultato del dado.

Se l'attaccante vuole, può terminare la corsa dei propri corridori prima di aver consumato tutto il proprio spostamento disponibile.

(Livello PRO)

Usate il lato delle pedine squadra con il disegno del battitore ed i numeri.

Il numero rappresenta la posizione in battuta della pedina per cui se il primo battitore dell'inning è il quarto giocatore in battuta. La pedina da utilizzare per quel battitore è la numero 4. Quando termina un turno della difesa, l'attacco può scegliere se muovere i propri corridori 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”.

Quando la palla raggiunge il diamante i corridori dovranno finire le proprie corse

verso la base successiva all'ultima conquistata e poi fermarsi.

Se un corridore che dalla seconda base con il massimo della propria corsa può superare la terza base e non c'è nessun altro corridore si trova a metà corsia verso la casa base, l'attaccante può scegliere di ignorare la regola appena descritta per provare a segnare un punto.

Regole di campo

Board of Dreams prevede più campi di gioco, ognuno dei quali oltre alla forma può avere regole di campo diverse. Il tutto si riduce a pochi simboli scritti sul campo rappresentati in figura.



Il cerchio arancio è un modificatore di lancio per la difesa, ovvero se la palla viene raccolta in una zona di campo al cui interno c'è questo cerchio con un

numero (positivo o negativo) questo è il valore da sommare al solo primo tiro di dado in fase di rilancio della palla. Facciamo un esempio.

La palla presa al volo dall'esterno in un settore recante il cerchio come in figura precedente, cerca di fare un tiro verso la seconda base. Ottiene con il dado 4. Per effetto della regola di campo, il risultato del dado è come se fosse stato un 2. Nel caso si ottengano valori negativi, si considera sempre il risultato minimo, ovvero zero.

Il cerchio blu è invece un modificatore per la battuta.

Se per conformazione del campo si può fare un Home Run con un valore di 10 in distanza, per esempio, ma nel settore è presente un cerchio blu come in figura precedente (12) questo rappresenta il valore minimo di distanza per ottenere un fuoricampo su quella direzione. Ancora sull'esempio, se la palla colpita ottiene una distanza massima di 9, la palla rimane "interna" al campo. In questo caso la palla può essere presa al volo come da regolamento ed il modificatore di campo non sorte alcun effetto.

Se invece si ottiene un valore di 10 o 11, ovvero la palla supera la distanza "interna" del campo ma non sufficiente ad ottenere un Home Run per il modificatore, la difesa non potrà mai provare la presa al volo perchè la palla Colpirà la rete troppo in alto per poterlo fare. In questo caso la palla sarà posizionata sull'ultima casella della direzione sul lato marrone come se la difesa avesse fallito la presa al volo, procedendo come da regolamento.

L'ultima opzione rimasta da analizzare è quando si ottiene un valore di 12 o superiore.

In questo caso, il battitore ottiene un Home Run che la difesa non potrà mai provare a prendere al volo perchè la palla sarà troppo alta per poterlo fare.

In più tale modificatore riduce eventuali incomprensioni di campo come sulla direzione "uno" del campo dove la casella di distanza 9 benchè mostri una parte con la recinzione blu, non potrà ottenere fuoricampo con un semplice 10 non solo perchè esiste una casella distanza 10, ma anche perchè il modificatore di campo blu indica 11.

Ringraziamenti

Voglio dedicare questa mia creazione a Massimo

Ringrazio tutti coloro che hanno creduto in me ed in questo gioco, Valentina, Walter e Angelo per primi e per l'aiuto tecnico Carlo.

Tutto questo è stato reso possibile anche grazie a

AREA AUTOPRODUZIONE

Gli Autori, Illustratori, Produttori di GIOCHI DA TAVOLO giocano insieme a voi!

Autore: Marco Pieri

Grafica: Marco Pieri, Angelo Porazzi, Carlo Mori

Tester: Walter, Graziano, Paola e tutti i possessori della prima edizione

Web: www.boardofdreams.it – www.facebook.com/boardofdreams