

FAMOUS FASTBALLS

Il più Piccolo Gioco di Baseball del Mondo

REGOLAMENTO UFFICIALE

Impara a giocare online
con i tutorial del coach interattivo!

Dedicato ai miei cugini, per tutte le partite estive che abbiamo condiviso sul diamante.

– **Rob Bartel**, Fondatore della Famous

COMPONENTI RICHIESTI

Famous Fastballs è un gioco di baseball per due giocatori. Prima di iniziare, assicurati di avere tutti i componenti richiesti:

- 9 carte Famous Fastballs (incluse)
 - 1 carta Squadra in Difesa
 - 1 carta Squadra in Attacco
 - 1 carta dei punteggi della squadra di casa (a doppia faccia)
 - 1 carta dei punteggi della squadra ospite (a doppia faccia)
 - 1 carta Inning (a doppia faccia)
 - 1 carta Out
 - 1 carta Alla battuta
 - 1 carta Battuta
 - 1 carta Campo
- 8 monete

COME SI GIOCA

SCOPO DEL GIOCO

Famous Fastballs è un veloce gioco strategico per due giocatori basato sul baseball.

Le carte vengono usate per tenere conto delle statistiche e facilitare il gioco, ma il cuore della partita è determinato dai gesti delle dita che governano ciò che accade in battuta e sulle basi.

Scegliendo segretamente tra due opzioni, il lanciatore e il battitore generano avanzamenti di base, eliminazioni e battute valide. Scegliendo segretamente tra altre quattro opzioni, i giocatori determinano cosa diventerà la battuta, da una semplice (valida una base) ad un home run, oppure se la difesa riesce a reagire e ad ottenere un triplo gioco.

Regole aggiuntive aggiungono la possibilità di sacrificare basi per tentare una rubata, rendendo il tutto un gioco profondamente strategico da giocare e rigiocare negli anni a venire.

Facile da imparare, eccitante da giocare e piccolo abbastanza per essere tenuto in tasca, Famous Fastballs è il gioco perfetto da portare sempre con te.

PREPARARSI A GIOCARE

Girate le carte a faccia scoperta sul tavolo da gioco. Le carte a doppia faccia Casa, Ospiti e Inning, vanno girate sul lato con il numero più basso. Piazzate le monete sulle carte che le richiedono.

Lanciate una moneta per decidere chi avrà la squadra di casa (rossa) e il privilegio di iniziare con la carta Squadra in Difesa.

La squadra ospite (blu) inizia in battuta con la carta Squadra in Attacco e deciderà quanti Inning durerà la partita. Vi consigliamo di giocare 6 Inning ma potete provare anche a giocare 3 o 9 se preferite partite più corte o più lunghe.

La moneta sulla carta Inning indica l'Inning corrente e quale squadra è alla battuta. Non dimenticatevi di muovere la moneta ogni volta che i giocatori si scambiano le carte Squadra in Difesa e Squadra in Attacco.

Il setup iniziale del gioco:

- *Le monete sulla carta della squadra ospite e della squadra di casa sono sullo 0*
- *È l'inizio del primo inning e la squadra ospite è in battuta.*
- *Non ci sono eliminati (Outs)*
- *Il battitore è in casa base in attesa del primo lancio.*

IL LANCIO

La squadra ospite (blu) batte per prima, posizionando una moneta sulla casa base della carta Campo per battere il lancio. Usando la tabella della carta Alla Battuta, i giocatori mostrano contemporaneamente la loro mano, che può essere aperta o chiusa o chiusa a pugno.

Nel raro caso che uno dei due giocatori non abbia ne la mano aperta, ne la mano chiusa , il lancio è considerato un Ball e si ripete il lancio. I risultati possibili della carta Alla Battuta sono i seguenti.

- Walk - La squadra in attacco aggiunge una moneta sulla prima base. Le monete già in campo avanzano tutte di una base solo se costrette a muoversi dall'arrivo di un'altra moneta nella loro posizione.
- Out – Muovete di una posizione in avanti la moneta sulla carta Out. Se questo è il terzo Out il mezzo Inning corrente termina immediatamente annullando qualsiasi tentativo di fare punti in corso. I giocatori si scambiano le carte Squadra in Attacco e Squadra in Difesa.
- Hit – Spostatevi sulla carta Hit e preparatevi a correre in base.

CORRERE IN BASE

Quando il risultato di una battuta è un Hit, i giocatori effettuano un altro scontro di dita per risolvere la cattura di una base. In molti casi tutte le monete attualmente sul Campo avanzeranno di un determinato numero di spazi in senso antiorario attorno al diamante. Quelli che raggiungono lo spazio casa base faranno guadagnare un punto alla squadra in attacco (da registrare nella carta punteggi) e vengono rimossi dalla carta Campo.

In alcuni casi, la squadra in difesa riesce ad eliminare uno o più monete avversarie. Le monete eliminate vengono rimosse dal campo senza segnare e aggiungono ulteriori out sulla carta Out. Se in questo modo si ottiene il terzo Out, il mezzo inning finisce immediatamente annullando qualsiasi tentativo di segnare punti, e la squadra avversaria va alla battuta.

Per determinare l'esito della corsa in base, ogni giocatore rivela la sua mano mostrando la propria scelta di mostrare: zero, uno, due o tre dita.

Il totale delle dita viene sommato e il numero ottenuto il risultato dell'azione secondo la carta Hit. I risultati sono i seguenti:

- **0 – Triplo** - Tutte le monete avanzano di tre basi
- **1 – Doppio gioco** – Tutte le monete avanzano di una base. La moneta che arriva in prima base è eliminata, se una moneta arriva in seconda base viene anch'essa eliminata.
- **2 – Pop Fly** – Nessuna moneta avanza. La moneta che ha effettuato la battuta viene eliminata.
- **3 - Singolo** – Tutte le monete avanzano di una base.
- **4 – Doppio** – Tutte le monete avanzano di due basi
- **5 – Home Run** – Tutte le monete avanzano di quattro basi
- **6 – Triplo gioco** – Tutte le monete in campo sono eliminate e contano un Out ciascuna.

FINE DELLA PARTITA

Nel baseball il vincitore è il giocatore che ha segnato più punti nel corso della partita.

La partita finisce alla conclusione dell'ultimo inning, dichiarato dalla squadra ospite a inizio partita. Se la squadra di casa è ancora in vantaggio dopo la prima metà dell'ultimo inning la partita termina immediatamente e la squadra ospite si rassegna alla sconfitta.

Il giocatore che ha la squadra di casa sarà sempre l'ultima battuta. Se durante l'ultimo inning supera anche solo di un punto il punteggio avversario durante questa ultima battuta la partita finisce immediatamente.

Se la partita finisce con un pareggio, giocate interi inning aggiuntivi finché non viene dichiarato un vincitore.

REGOLE OPZIONALI

Per migliorare la profondità del gioco si possono aggiungere le seguenti regole che si applicano sulla squadra in battuta nelle situazioni adeguate. Entrambe queste azioni si risolvono con il metodo usato per gli Hit: entrambi i giocatori mostrano da zero a tre dita, se la somma è un numero dispari l'azione riesce e la moneta-battitore avanza normalmente, ma se la somma è un numero pari l'azione è fallita e la moneta viene eliminata.

- Volata di sacrificio – Se durante un Pop Fly c'è una moneta in terza base, la squadra in battuta può tentare di portarla a casa base e segnare. Il battitore viene comunque eliminato.
- Rubata – Se la squadra in battuta ha una moneta sulla prima o la seconda base e la base successiva è vuota, può interrompere la fase di battuta per tentare una rubata.

ESPANDI IL TUO DIVERTIMENTO

VISITA IL SITO UFFICIALE

Grazie per aver giocato Famous Fastballs, il più Piccolo Gioco di Baseball del Mondo! Ti consigliamo di visitare il sito www.FamousGamesCompany.com per trovare maggiori informazioni, Contenuti scaricabili e tutte le novità riguardo i nostri giochi.

ORGANIZZA UNA LEGA O UN TORNEO

I giochi di carte come Famous Fastballs sono un'ottima scusa per stare con gli amici di lunga data o conoscerne di nuovi.

Trasforma il gioco in un evento fisso, tieni conto dei risultati dei partecipanti e magari premia i migliori giocatori a fine stagione.

PORTACI CON TE

Il nostro obiettivo alla Famous Games è racchiudere grande divertimento in un piccolo formato. Piccolo abbastanza per poter giocare in aereo, per esempio, da portare in vacanza al lago d'estate, oppure da tenere nelle tasche dei tuoi pantaloni preferiti. Dovunque la vita ti porti, noi saremo con te.

PROVA ALTRI FAMOUS GAMES

Famous Fairways fa parte di una più grande ed innovativa linea di giochi a nove carte che si possono trasportare facilmente e giocare ovunque: eventi sportivi, dentro biglietti di auguri, come premi di lotterie, e nascosti dentro confezioni di DVD. Se sei un appassionato di baseball o corse automobilistiche, tennis o football americano, non sai mai dove potremmo spuntare ancora.

FATTI REALI

NON TUTTI I CAMPI SONO CREATI ALLO STESSO MODO

A differenza di altri sport, i campi da baseball possono differire significativamente in forma e dimensioni. Ci sono alcune costruzioni che riguardano la condizione del terreno ma non ci sono ad esempio regole che diano una dimensione standard alle recinzioni o alle strutture attorno al campo. La più famosa recinzione idiosincratrice della storia del baseball è il la cinta muraria che percorre il lato sinistro del campo del Boston's Fenway Park, in uso sin dal 1912: il Mostro Verde è lungo 310 piedi (94m) e alto 37 piedi (11m).

L'assenza di una misura standardizzata per la cinta muraria del terreno di gioco non influisce solo sulle singole partite ma anche sulla composizione della squadra e sulle statistiche dei giocatori stessi.

Una squadra che gioca in un campo con una recinzione destra molto bassa, come i New York Yankees, tenderà a giocare battitori mancini, per sfruttare al meglio questa particolarità. A livello individuale, un giocatore che ha giocato per gran parte della sua carriera in un campo di abili battitori avrà statistiche di battuta a lungo andare molto migliori – specialmente se il suo talento è adatto al tipo di campo.

L'ORIGINE DELLE FIGURINE DEL BASEBALL

Le figurine del baseball nascono alla fine del diciannovesimo secolo come una forma di biglietti da visita collezionabili. Un tipico esempio dell'epoca ritraeva infatti la foto del giocatore davanti e la pubblicità di una certa impresa sul retro. Nel primo '900 vennero poi prodotte come materiale promozionale dalle compagnie di tabacco e dolciarie. Inizialmente furono prodotte solo negli Stati Uniti, ma con il diffondersi del baseball anche altri stati iniziarono a produrre figurine. Nel 1898 arrivarono in Giappone, nel 1909 a Cuba e nel 1912 in Canada. Il 1930 è l'anno in cui si concretizza lo schema moderno delle figurine del baseball, con la foto del giocatore accompagnata sul retro dalle sue statistiche e la sua biografia.

CREDITI

GAME DESIGN

La FamousGamesCompany ed i suoi giochi sono frutto di un'idea del poeta, commediografo, avventuriero e imprenditore Rob Bartel. Sia che stia lungo la remota costa canadese del Labrador o che stia facendo surf sulla famosa costa nord delle Hawaii, Bartel ritiene che ogni cosa che meriti di essere fatta merita di essere fatta per bene.

PLAYTESTING

Colin Bartel, Jonathan Bartel, Tessa Craig, Kyle Jago, Dan Lazin, Brent Lloyd, Jeff Long, Alex Regehr, Jeff Regehr, Sean Ross, Steve Smith, Roberta Taylor, Matt Tolman, Jake Troughton, e tutti i Game Artisans of Canada

TRADUZIONE

Traduzione inglese-italiano: Pietro "WarioPunk" Turri

Revisore inglese: Federico "BirdFederico" Peluso

Revisore italiano: Simone "simone" Poggi

