



Bottom of the 9th

DESIGNED BY DARRELL LOUDER & MIKE MULLINS



*Un frenetico gioco di Baseball
per uno o due giocatori*

Siamo al Nono Inning, il gioco è fatto.

La squadra di casa è in procinto di battere ed un solo runner può fare la differenza per vincere. È un miracolo che siano arrivati così lontano, la squadra di casa è il gruppo più sfigato di sfavoriti della lega ha mai visto. La squadra ospite, di contro, ha svolto un campionato eccellente. Se si aggiudicheranno questo Inning vinceranno la partite e potranno continuare il loro spietato dominio sulla lega. Per la squadra di casa, questo è il momento di redimersi, ora o mai più!

Componenti di Gioco



1 Tabellone



20 Carte



1 Carta Referenze Di Battuta



15 Carte Giocatore Singolo

**Vedi le regole del Manager
Delle Sfide a pag.12*

Componenti Battitore



2 Gettoni Indicatori di Lancio Grandi
Rosso Direzione – Bianco Posizione



4 Segnalini Base Runner



1 "Linea di Battuta"
in gomma



5 Contatori Lancio
3 per "Ball" - 2 per "Strike"



1 Dado "Swing"

Componenti Lanciatore



2 Indicatori di Lancio Grandi
Rosso Direzione – Bianco Posizione



2 Indicatori di Fatica Piccoli



3 Contatori "Out"



2 Dadi Lanciatore
Dado Controllo – Dado Lancio

Partita

Ogni round di gioco rappresenta un lancio della palla e una opportunità per il battitore di fare una battuta con uno Swing. Il lanciatore sceglierà un tipo di lancio usando i due gettoni di Lancio, ed il battitore lo farà tentando di indovinare il lancio per intercettarlo. Una volta che il lancio è rivelato, i dadi del lanciatore vengono quindi tirati per determinare il tipo di lancio e il dado del battitore viene lanciato per lo swing. I dadi vengono confrontati e il risultato - che potrebbe essere una palla, un colpo o un contatto - viene risolto.

Setup

I giocatori scelgono chi batterà e chi lancerà. Poni il tabellone di gioco tra i 2 giocatori, posizionando la Home Base verso il giocatore che batte.

Battitore (Squadra di Casa)

Se stai battendo, seleziona 6 Carte Battitore (indicate dall'immagine del battitore nell'angolo in basso a sinistra) e le diverse posizioni in campo (prima base, campo a sinistra, ricevitore, ecc.) e imposta la scaletta nell'ordine in cui desideri che i battitori prendano posto sulla linea di battuta.

*Nota: Un battitore con la posizione di **Infield (interno)** può giocare in qualsiasi posizione interna: prima base, seconda base, terza base, o ricevitore. Un battitore con la posizione di **Outfield (esterno)** può giocare in una qualsiasi posizione esterna: campo sinistro, campo centrale o campo destro. Un battitore con la posizione di **Utility (versatile)** può assumere qualsiasi posizione (tranne quella di lanciatore).*

Ricevi anche 5 segnalini contatori di Lancio, 4 Base Runner, 2 indicatori di lancio (1 di ogni tipo) ed il dado rosso di Swing. I 5 segnalini di lancio terranno il conteggio dell'esito dei lanci ricevuti dal Battitore. Poni i 4 Base Runner sul lato del campo da gioco. Posiziona i 2 indicatori di Lancio ed il dado Swing davanti a te.

Lanciatore (Squadra Ospite)

Se stai lanciando, scegli 2 carte lanciatore (indicate dall'immagine del lanciatore nell'angolo in basso a sinistra) e posizionane una davanti a te con le Informazioni sul lanciatore rivolte a faccia in su. Metti da parte l'altra carta lanciatore; questo potrà essere usato come sostituto durante il gioco.

Vedi pagina 9 per le regole sulle sostituzioni.

*Nota: Un lanciatore con il ruolo di **Starting Pitcher (Lanciatore Iniziale)** può solo essere giocato come lanciatore iniziale e non può essere utilizzato per le sostituzioni. Un lanciatore con il ruolo di **Relief Pitcher (Lanciatore Sostitutivo)** può essere utilizzato solo per sostituire un lanciatore in gioco (impossibile utilizzarlo nello schieramento ad inizio partita). Se il lanciatore non ha specificato il ruolo di giocatore Iniziale o Sostituto, può essere utilizzato liberamente come uno dei due.*

Il lanciatore riceve anche 3 segnalini contatori "Out", 2 indicatori fatica, 2 indicatori di Lancio (1 per tipo) e 2 dadi lanciatore (Direzione e Controllo).
 Posiziona i 3 segnalini Out accanto all'area esterna del campo di gioco. Posiziona i 2 indicatori di Lancio ed i 2 dadi lanciatore davanti a te.
 La carta lanciatore elenca le abilità del lanciatore nel riquadro rosso, dove vengono indicati 2 diverse Posizioni di Lancio (basso e lontano, alto e lontano, ecc.). Prendi i 2 indicatori di Fatica e posizionali nella parte superiore della scheda fatica sul campo di gioco. La scheda mostrerà l'abilità del lanciatore, con ciascun indicatore rivolto verso l'alto in modo che il battitore possa leggerli.



Abilità del lanciatore e setup iniziale della Scheda Fatica



Setup di una partita pronta per essere giocata!

Come Vincere!

Se sei la squadra di casa (battitore) vincerai mandando un Runner su tutte le basi e facendolo tornare fino alla Home Base, segnando 1 Punto.

Se sei la squadra ospite (lanciatore) vincerai ottenendo 3 Out contro la squadra di casa.

Fasi

1. Pianificazione
2. Lancio
3. Swing (Battuta)
4. Corsa
5. Pulizia

Prima del primo lancio, se c'è un nuovo battitore e non ci sono indicatori di Base Runner su Home Base, posiziona un Runner lì.

Pianificazione

Entrambi i giocatori usano segretamente i gettoni di lancio per selezionare una Direzione (interno o esterno) ed una Posizione (alta o bassa) del lancio, quindi li riveleranno contemporaneamente.

Le tabelle sulle carte Battitore e Lanciatore sono usate per determinare quali abilità sono assegnate al Battitore per ipotesi corrette e quali al lanciatore per ipotesi errate. Posiziona i gettoni ottenuti sulla carta del tuo giocatore per ricordarti quali abilità puoi usare. Se ottieni indovini con entrambi gli indicatori, non puoi usare tutte le abilità. Fai riferimento al simbolo ●+○ per determinare quale abilità potrai usare in questo caso.



Qui il Battitore (a destra) ha indovinato correttamente **INSIDE** per il lancio e riceve il gettone bianco e l'abilità indicata dal simbolo ○.

Il Lanciatore (a sinistra) ha ingannato con successo il Battitore con un lancio **ALTO (HIGH)** sul token rosso, quindi il lanciatore ottiene l'abilità ●.

Ogni Lanciatore ha un'abilità indicata sulla propria carta. Quando lancia, questa abilità si attiva automaticamente, a meno che non venga annullata da una corretta previsione del giocatore in battuta che indovina direzione e posizione.



Nota: questo è IN AGGIUNTA alla fase di Preparazione descritta sopra.
Se un lanciatore lancia come un asso e ti prende in giro, sarà dura battere!

Ogni volta che un lanciatore lancia come un asso, ovvero usando una sua abilità per un lancio speciale, gli indicatori Fatica andranno spostati in avanti sulla scheda Fatica.

Esempio: Un lancio da Asso di Lesley Lou è **alto ed interno**. Se Lesley lancia **Basso ed Interno**, deve spostare il gettone **Inside (interno)** verso il basso sulla scheda fatica. In alternativa, se Lesley lanciasse **Alto e Interno** lei si affaticherebbe con **ENTRAMBI** i gettoni.



L'affaticamento avviene indipendentemente dal fatto che qualsiasi parte del lancio sia stata o meno indovinata dal giocatore in battuta. **Se un indicatore di fatica raggiunge la parte inferiore della scheda fatica, il lanciatore non può più scegliere quella Direzione o Posizione sui suoi gettoni di lancio.**

Ogni giocatore ha una abilità speciale **MVP** (★) indicata nella sua carta. Questa abilità può essere attivata ogni volta che un battitore indovina **esattamente** i gettoni di lancio dell'avversario. Fai riferimento alla porzione della tabella per le tue opzioni.



LANCI NATURALI

Nelle successive 3 fasi, i giocatori lanceranno i dadi. Se qualche regola o abilità mostra un numero specifico all'interno di una casella, ad esempio **5** o **6** questo numero deve essere considerato naturale, ovvero non si applicheranno modificatori. Puoi usare un modificatore per evitare di subire un'abilità, ma non puoi usare un modificatore + 1 / -1 per ottenere un "tiro naturale".

LANCIO

Il lanciatore lancia contemporaneamente i dadi Lancio e Controllo, quindi usa qualsiasi abilità o penalità da loro ottenute. Se viene modificato un risultato numerico, ruotare il dado in modo che il nuovo risultato sia rivolto verso l'alto. **I giocatori non possono modificare un dado per essere maggiore di 6, né inferiore a 1.**

POSSIBILI RISULTATI DEI DADI

- : Il lancio è fuori dalla zona di Strike (impossibile da colpire);
- : Il lancio è all'interno della zona di Strike (possibile colpire);
- : Il lancio sfiora il limite della zona di Strike (possibile colpire);

Procedere alla **fase dello SWING (Battuta)**!

SWING

Il Battitore ora lancia il dado Swing, che può essere considerato come indicatore di potenza della battuta e quindi può applicare qualsiasi abilità e/o penalità dai tratti del personaggio e dalla fase di preparazione. Il battitore quindi confronta il suo tiro di Swing (con qualsiasi abilità) con i dadi di lancio e controllo tirati dal lanciatore.

PITCH	SWING < CONTROL	SWING = CONTROL	SWING > CONTROL
	BALL	BALL	STRIKE
	STRIKE	FOUL	CONTACT Vedi la fase "Corsa"
	STRIKE	CONTACT Vedi la fase "Corsa"	STRIKE

BALL Se un singolo Battitore ottiene 4 "Ball" all'interno del conteggio dei lanci, essi causano un "Walked", ovvero si fa avanzare liberamente alla Prima Base un segnalino Runner, senza la necessità di una fase Corsa.

STRIKE Se un Battitore subisce 3 "Strike" all'interno del conteggio dei lanci, viene eliminato (StrikeOut). Il lanciatore segna l'eliminazione ed un nuovo battitore viene chiamato alla battuta.

FOUL Fà subire uno Strike al Battitore a meno che questo non ne causi una eliminazione (3 Strike). Se il fallo si tradurrebbe in uno StrikeOut, i dadi di lancio e direzione vengono ignorati e la linea di battuta continua col prossimo lanciatore.

CORSA

Quando viene stabilito il contatto, entrambi i giocatori corrono per tirare i loro dadi più velocemente possibile (il giocatore della squadra di casa lancia il dado Swing; il lanciatore della squadra ospite tira il dado Controllo), fino a quando il Battitore non raggiunge la base o il lanciatore non ottiene un fuori. Se il giocatore in battuta lancia per primo un 5 o un 6 e urla "SALVO!", tutti i Segnalini Runner già precedentemente sulla base avanzano di 1 base e il Runner sulla Casa Base avanza sulla Prima Base. Se il lanciatore ottiene per primo un 5 o 6 nei lanci e grida "OUT!", il Battitore (il Segnalino Runner sulla Casa Base) è fuori e viene rimosso, gli altri Runner rimangono dove sono nelle loro basi. **Tutti i pareggi ottenuti nella fase Corsa vanno a favore del battitore.**

I tratti VELOCITA' e SUL CAMPO (FIELDING) aumentano le probabilità di vincere questa fase.
VELOCITÀ: regola il numero necessario da lanciare affinché un corridore sia Salvo!
FIELDING: regola il numero necessario da lanciare per dare un Out! al Runner.

HOME RUN!

Se un battitore entra in contatto con successo con un colpo con un **6** Naturale (o con qualsiasi caratteristica del Battitore, come Anvil McIver), la palla è stata schiacciata. Il Battitore rilancia di nuovo il dado immediatamente.

1-2 Colpo Normale
5 Doppio*

3-4 Singolo Automatico**
6 Home Run!

*Nota: con il lancio di un **3-6** non c'è fase Corsa.*

Ma c'è un'ultima possibilità per il lanciatore di salvare il gioco! Se il battitore colpisce una Home Run **6**, il lanciatore tira il dado Controllo che in questo caso serve ad indicare il controllo del campo di gioco. Se questo tiro di controllo campo ottiene un **6**, il difensore ha saltato appoggiandosi al muro di bordo campo ed ha preso la palla all'ultimo secondo! Il Battitore è fuori! Nessun Runner avanza nelle basi.

**Il Doppio è un colpo che permette al battitore di raggiungere in sicurezza la seconda base.*

***Il singolo è un colpo che permette al battitore di raggiungere in sicurezza la prima base.*

PULIZIA

Questa fase riguarda solo i battitori (es. se vengono eliminati o raggiungono la Prima Base)

Durante questa fase, il lanciatore ottiene una sostituzione ed un nuovo battitore (Segnalino Runner) si avvicina al piatto. Il lanciatore conta il numero di basi vuote sul campo da gioco (esclusa la Casa Base), quindi sposta il alto un gettone fatica sulla Scheda Fatica, corrispondente al numero di basi vuote che ha contato. Il Lanciatore può svolgere questa azione in qualsiasi combinazione.



Esempio: Lesley ha sfiancato Mully Nomah. Mentre Mully fa il broncio, Lesley scorge 2 basi vuote. Sceglie di muovere in su di 1 spazio nella Scheda Fatica il gettone "Alto", e di 1 quello dell' "Interno", per un totale di 2 recuperi.

Il prossimo Battitore nella linea di battuta comincia una nuova fase preparazione.

Regole Aggiuntive

CARTE GIOCATORE VS REGOLE DEL GIOCO

In caso di conflitto tra le indicazioni delle carte giocatore e le regole del gioco, le carte hanno sempre la precedenza.

TRATTI GIOCATORE

Certi Battitori e Lanciatori hanno dei tratti specifici che gli conferiscono delle abilità permanenti. **Questi tratti non sono opzionali e quindi sono sempre in uso.**

GIOCATORI SOSTITUTIVI

Il giocatore al lancio può cambiare il suo lanciatore alla linea di battuta. Per farlo, rimuoverà il lanciatore corrente dal gioco sostituendolo con una nuova carta lanciatore. Il nuovo lanciatore ripristina i gettoni fatica sulla Scheda Fatica, se effettua un nuovo lancio speciale (da asso), imposta entrambi i gettoni fatica su 1. Questo è il massimo livello recupero che un lanciatore sostitutivo possa ricevere.

Varianti di Gioco

PERSONAGGI DI SUPPORTO

Queste carte orizzontali sono progettate per essere utilizzate in due modi. Durante il setup, puoi inserire un personaggio da giocare. Sia tu che il tuo avversario potete usare le abilità descritte in questo personaggio per tutto il gioco. In alternativa, puoi assegnare o pescare i personaggi di supporto che possono essere utilizzati soltanto dal giocatore che li controlla. Raccomandiamo di usare un solo personaggio di supporto attivo alla volta.



VARIANTE PERCORSO BASE

Per giocare senza correre in tempo reale, usa questa versione alternativa della fase Corsa.

Quando viene stabilito il contatto, i giocatori tirano i loro dadi (Controllo / Swing) una volta applicata qualsiasi abilità / tratto e applica il risultato. Un 5 o un 6 valgono un successo, di conseguenza il lanciatore elimina il battitore o tutti i Runners raggiungono le basi in sicurezza. Se entrambi i giocatori ottengono un successo, il numero più alto vince; eventuali pareggi vanno a favore del Runner. Ripetere l'operazione fino a quando la fase Corsa viene conclusa.

CARTE CONDIZIONE

Le carte condizione sono effetti globali che possono cambiare la sensazione di un gioco. Le Carte Condizione del gioco solitario possono essere usate in una partita a due giocatori, ma va notato che in genere queste carte non sono equilibrate, attribuendo ad un giocatore un handicap che deve essere superato!

INNING EXTRA

Se l'ottenimento di 3 Out non è sufficiente, puoi scegliere di giocare il decimo inning. Decidilo in anticipo, in modo che tu ed il tuo l'avversario possiate pre-assegnare una squadra di Battitori e Lanciatori da usare.

PESCA DEL GIOCATORE

Le carte lanciatore e battitore possono essere assegnate casualmente se vuoi giocare ad un gioco multi-inning o ad una serie di diverse partite. Tuttavia, è possibile utilizzare la seguente procedura per una pesca delle carte strutturata:

I giocatori tirano un singolo dado. Il vincitore può decidere se vuole essere la squadra di casa o avere la prima scelta nella pesca delle carte.

A partire dai lanciatori, selezionare i giocatori fino a quando ogni squadra ha un numero uguale prima di passare ai battitori. Facoltativamente, pescare un numero uguale di carte supporto.

Il gioco base si tradurrebbe in una squadra di 3 lanciatori, 6 battitori e un personaggio di supporto. Quando giochi con le espansioni, assicurati di osservare la regola di 1 giocatore per posizione. Potresti pescare più giocatori con la stessa posizione, ma puoi averne soltanto 1 nello schieramento durante il gioco in qualsiasi momento. Una squadra che include i giocatori dell'espansione possono avere qualsiasi dimensione concordata prima di pescare. Se una formazione in battuta è composta da 9 giocatori, il lanciatore deve essere incluso come se fosse un battitore. Durante la battuta, un lanciatore non ha tratti o MVP e può ottenere abilità solo dagli indicatori nella fase di preparazione.

GIOCO PIU' LUNGO

Per una partita di Inning Multipli, applicare le seguenti modifiche.

Nota: Una partita con tutti gli Innings può durare più di 30 minuti, quindi una partita di 3 Inning è la durata consigliata .

Usare le regole della Pesca del Giocatore a pag.10 per assegnare giocatori casualmente e determinare la squadra di casa. Noi raccomandiamo una formazione di 8 Battitori (il Lanciatore sarebbe il tuo nono battitore) e 4 Lanciatori per squadra.

LANCIATORI SOSTITUTIVI: Il primo lanciatore sostitutivo ignora le regole dei lanciatori sostitutivi del gioco standard. Gli altri lanciatori seguiranno invece le regole.

BATTITORI: Oltre ad avere lanciatori multipli, quando giochi con i giocatori di un'espansione, la tua squadra può contare più di 8 battitori. Tra gli Innings e la linea di battuta, puoi sostituire un battitore con uno della riserva rimuovendo l'originale dal gioco.

DOPPIO CAMBIO: Durante un colpo riuscito o una situazione di recupero del lanciatore, un battitore ed un lanciatore possono essere sostituiti contemporaneamente.

FATICA: Durante ogni Inning, le Regole di fatica rimangono invariate. All'inizio di ogni Inning, resetta la Scheda fatica, quindi aumenta di 1 la fatica del lanciatore per ogni Corsa che ha permesso nel gioco. In qualsiasi partita che dura più di 3 inning, il primo e il secondo giocatore sostitutivo di ogni squadra inizia dalla parte superiore della scheda fatica.

Gioco Solitario

Sfida Manager

Quando è iniziata la stagione, il front office ti ha fatto sedere e ti ha detto una cosa: "Porta la squadra ai playoff, o sei licenziato".

Siamo arrivati all'ultima settimana della stagione. La tua squadra è indietro di pochi punti per l'obiettivo e tu hai un ruolo cruciale per cercare di ottenere le vittorie di cui hai bisogno. Puoi guidare la squadra alla vittoria, o dovrai cercarti un nuovo lavoro.

OBIETTIVO

Vinci almeno 4 delle 6 partite dell'ultima settimana della tua squadra e guadagna abbastanza punti Manager (MP) per dimostrare a tutti che sei la persona giusta per questo lavoro.

PREPARAZIONE

Posiziona il tabellone del campo da gioco e tutti gli indicatori come al solito, ma rimuovi il segnalino di fatica dal gioco. Quindi, mescola tutti i lanciatori disponibili insieme per formare un mazzo di carte.

Mischia le "Carte Situazione" e pescane una, posizionandola sopra il tabellone di gioco (se questo è il tuo primo gioco solitario, selezionare Home Opener). Fare riferimento a questa scheda per istruzioni su come selezionare una formazione di Battitori ed il punteggio, il numero di Runner e il numero di Outs (se presenti). Per ogni gioco, pesca un lanciatore dalla cima della pila come dettato dallo scenario.



Carta Situazione

Mischia le carte Effetto e pescane una, posizionandola accanto alla scheda Situazione. Risolvi qualsiasi effetto immediato, se applicabile.



Carta Effetto

Mischia le rimanenti carte Situazione ed Effetto per formare il mazzo del Lanciatore e posizionalo sulla Scheda Fatica. Durante il gioco, il risultato della "Fatica" si applica scartando dalla cima del mazzo. "Recupero" restituisce una carta dal fondo della pila degli scarti al mazzo e il mazzo viene mischiato. Le carte della pila degli scarti possono essere guardate in qualsiasi momento. Non cambiare il loro ordine quando li guardi.

Il mazzo lanciatore sostituisce completamente il processo di fatica del gioco base. Non scartare carte extra quando l'indicatore di direzione rosso o l'indicatore di posizione bianco corrispondono al lancio speciale da asso del lanciatore.

GIOCO

Ogni linea di battuta procede come nel gioco standard, con il mazzo lanciatore e provvedendo a scegliere la direzione e la posizione del lancio. Imposta i segnalini di lancio e quindi rivela la prima carta del mazzo, confrontando la posizione dei segnalini con i risultati delle carte Situazioni e delle carte Effetto. Imposta i segnalini lanciatore come indicato nella parte bassa della carta (se viene rivelata una carta Situazione) e piazzali vicino al Mazzo di lanciatori. Questo è per tracciare le abilità che si attivano in base alla Posizione del Lancio. I segnalini conferiranno vantaggi sulla base di ipotesi corrette, come di consueto.

Lancia i dadi del lanciatore e usa tutte le abilità ad esso associate per modificare il lancio. Ciò include le abilità concesse dai gettoni di lancio ottenuti nella pianificazione, il tratto del Lanciatore o il lancio speciale da Asso, e possibilmente le carte Situazione o Effetto.

Se il lancio da Asso è stato segnato e non annullato, attiva sempre il suo effetto a meno che il lancio non possa essere modificato in **6**, **Δ1**, o **Δ6** senza farlo. Utilizzare il seguente schema di riferimento per determinare come il lanciatore modificherà il tiro:

OTTENUTO	MODIFICA	RILANCIO	DADI
B 1 - 3	-1	B 4 - 6	LANCIO
S 4 - 6	+1	S 1 - 3	CONTROLLO

Ritira e modifica i lanci **Δ** come necessario per ottenere **Δ1** o **Δ6**

* Se un **B** viene lanciato con 3 Balls nel conteggio ed il lanciatore ha un rilancio disponibile, il lanciatore deve rilanciare il dado di lancio.

Se indovini correttamente sia Direzione che Posizione, puoi scegliere di affaticare il lanciatore di 1 invece di usare la tua abilità MVP. Questo deve essere selezionato prima della fase Swing. Risolvi la fase Swing come al solito. Se viene stabilito il contatto, prendi innanzitutto i dadi non opposti come dettato dalle abilità disponibili, quindi lancia sia il dado Lanciatore che il dado Battitore secondo la variante Percorso base a pagina 10.

Tra la linea di battuta, il lanciatore ottiene recupero normalmente. Qualsiasi lanciatore con un'abilità che riguarda la Fatica o il Recupero riceve 1 recupero in più tra la linea di battuta invece di usare le Abilità durante il gioco.

Se il mazzo lanciatore viene esaurito, finisci la linea di battuta normalmente, con il lanciatore che seleziona i gettoni opposti al lancio speciale durante la fase di preparazione. Seguendo la linea di battuta, seleziona un altro lanciatore a caso (o come dettato dallo scenario) per eleggere un nuovo lanciatore. Rimescola la pila degli scarti del lanciatore per formare il nuovo mazzo, e quindi immediatamente Affatica il lanciatore di 3 (scarta 3 carte).

Alcuni scenari consentono Inning extra. In questi casi, mescola le carte della pila degli scarti del mazzo lanciatore e affatica il lanciatore di 1 per ciascun Runner che hanno permesso di entrare in gioco.

Gioco Solitario

FINE DELLA PARTITA

Registrare il nome dello scenario, la vincita o la perdita e qualsiasi MP (Match Point) guadagnato. Mischia le carte Scenario ed Evento e inizia la tua prossima partita, questa volta scartando qualsiasi scenario precedentemente giocato e pescando di nuovo.



Questo numero indica l'ultimo inning giocabile.

VITTORIA

Dopo la sesta partita, calcola il tuo punteggio per vedere se hai mantenuto il tuo lavoro. Aggiungi 5 MP per 5 (vittorie) o 12 MP per aver vinto tutti e 6 i match.

3 o meno	Sei licenziato e cacciato negli spogliatoi!
4 e fino a 24 MP	La squadra ha partecipato ai Playoff a spese della tua carriera.
4+ e tra 25 e 40 MP	Bravo! Buona Fortuna per la tua prossima stagione. (Vittoria Reale)
5+ e 40 o più MP	Vieni portato in spalla dai tuoi giocatori esultanti.

REGOLE AVANZATE

Una volta ottenuta una vittoria reale prova ad aumentare il tuo livello di sfida.

Veterano: Segui gli effetti avanzati delle Carte Effetto in aggiunta ai primi.

Manager Dell'Anno: Le carte scartate del mazzo Lanciatore non sono più visualizzabili e potresti non prevedere la stessa direzione e posizione del lancio nella fase di preparazione.

Hall Of Fame (Sala dei famosi): Non ci sono Runners già impostati sulle basi a prescindere dalla descrizione dello scenario.

ESEMPIO DI LANCIO NEL GIOCO SOLITARIO: Wake Louder è un campione. La sua abilità di lancio da asso lo afferma: **B** **5** e **B** **4** possono diventare **Δ** **6**. Lui effettua il suo lancio e vince sia con gli indicatori rossi che bianchi. Ecco un paio di cose che potrebbero accadere:

1) Wake lancia il suo tiro Asso, quindi ottiene **S** **5**. Wake continuerà modificando l'abilità rossa per portare il suo tiro a **S** **6**.

2) Wake lancia il suo tiro Asso, quindi lancia **B** **6**. Secondo la scheda di lancio in Solitario Wake manterrà il risultato, ma i lanciatori possono sempre usare le loro abilità di assi, se sono abili a farlo. Con questo risultato, Wake potrebbe rilanciare il dado Controllo fino a 2 volte, provando ad ottenere **5** o **6**.

Crediti

Game Design: Darrell Louder & Mike Mullins

Solo Gameplay Design: Richard Launius & Mike Mullins

Illustration: Adam McIver

Graphic Design: Darrell Louder, Chris Kirkman, & Jennifer Closson

Unofficial Italian Translation: Vincenzo Barresi

Special Thanks: To all of our Kickstarter backers who made this game possible. We love you all! To Kickstarter for providing the custom dice at PAX East 2014 that provided the inspiration for the core system. To all the players, gamers, and developers who helped us craft the game through the Unpub system, and to Richard Launius, Mike Fitzgerald, Dan Patriss, TC Petty III, Stephanie Straw, Ken Grazier, Steve Tower, Rodney Smith, Lesley Louder, Sarah Mullins, Dustin Schwartz, and so many others who played, offered feedback, and championed this game!

For more information about this and other great Dice Hate Me Games products, visit www.DiceHateMeGames.com or www.GreaterThanGames.com.

Or send an email with any questions to contact@greaterthangames.com



The Dice Hate Me Games and Greater Than Games logo and all art within are ©2015 Greater Than Games, LLC.

Domande Frequenti

Devo decidere quali abilità sto usando prima di tirare?

No. Tutte le abilità sono usate dopo i tiri di lancio e swing, rispettivamente. Queste abilità sono scelte una alla volta, quindi se tu hai "scegli due qualsiasi" puoi rilanciare, quindi decidere se hai bisogno di un altro rilancio, o di +/- 1.

Se c'è un runner in seconda base e la prima base è vuota, cosa succede durante la fase Corsa?

Il Runner in seconda base proverà a raggiungere la terza, e il battitore proverà a raggiungere la prima. Se il battitore vince la corsa e grida "Salvo!", ci saranno runner in 1° e 3° base. Se il giocatore che ha lanciato urla "Fuori", il runner principale verrebbe buttato fuori e il battitore raggiungerebbe la prima base in sicurezza.

Che cosa significa "Scegli 2 qualsiasi"?

Scegli 2 qualsiasi ti consente di scegliere qualsiasi combinazione di   e le abilità  elencate sulla tua carta. Tutti i bonus, ad eccezione di quelli  possono essere sommati. Quindi potresti ripetere il tiro del dado due volte o ottenere +/- 2.

Glossario e Riepilogo

Bench/Eject: Rimuove un giocatore dal gioco per il resto della partita. Il Bench è facoltativo quando le espulsioni (Eject) sono forzate.

Hit By Pitch (HBP): Se il battitore viene colpito da una palla lanciata, guadagna la prima base gratuitamente.

Inning: Un inning è costituito da due metà, dove una sola metà è chiamata "Alta", l'altra "Bassa". In ogni metà, una squadra batte fino a quando non vengono realizzati tre outs, con l'altra squadra che gioca in difesa (lanciando).

Runners in Scoring Position (RISP): Questo termine si riferisce ai runners quando si trovano ad occupare seconda e terza base.

Strike Out: Quando un battitore subisce 3 strike è fuori.

Walk/Walked: Se un singolo Battitore ottiene 4 "Ball" all'interno del conteggio dei lanci, essi causano un "Walked", ovvero si fa avanzare il battitore liberamente alla Prima Base.

Ball: Quando il lanciatore effettua quattro lanci in zona non valida di strike allo stesso battitore, senza che questi metta in gioco la palla con una battuta.

Fasi

1. Pianificazione (Stare Down)
2. Lancio (The Pitch)
3. Battuta (The Swing)
4. Corsa (Run)
5. Pulizia (Clean-Up)