



## LE REGOLE DEL GIOCO

### INIZIO

Entrambi i giocatori lanciano i dati per decretare chi dei due giocherà come HOME TEAM e chi come VISITOR TEAM; il giocatore che otterrà il numero più alto giocherà come squara di casa (HT) e avrà a disposizione l'ultimo attacco della partita.

### SI GIOCA!

La squadra ospite (in attacco) tirerà i dadi e seguirà le indicazioni segnalate sul tabellone che indicano l'esito del tiro.

Le azioni preseguiranno con le normali regole del baseball di avanzamento ed eliminazione dei battitori.

### I CASI

#### 1) RUBATA - BUNT DI SACRIFICIO - SQUEEZE PLAY

La squadra in attacco dichiara la giocata e tira UN SOLO dado, la squadra in difesa risponde tirando l'altro. Vince la giocata il numero più alto uscito (in caso di parità si tira nuovamente).

In caso di doppia rubata occorre tirare il dado per ogni corridore.

#### 2) VOLATA DI SACRIFICIO

In caso di uomo in terza e meno di due out la squadra che attacca può decidere di far avanzare il corridore a punto, in questo caso si applica il tiro dei dadi come il caso 1.

#### 3) DOPPIO GIOCO

In caso di GROUND OUT con una o più basi occupate i corridori successivi alla prima base saranno valutati se salvi o out con un tiro dei dadi per ogni base occupata.

Il battitore sarà comunque out (salvo utilizzo BONUS ERRORE, vedi sotto) ma gli altri corridori potranno essere salvi se il numero del dado della squadra in attacco è maggiore del numero della squadra in difesa.

#### 4) ERRORE DELLA DIFESA

In caso di FLY OUT, GROUND OUT e STRIKE OUT la squadra in attacco ha a disposizione 3 BONUS ERRORE che può giocare nell'arco dell'intera partita.

Pertanto se la squadra in attacco utilizza un BONUS ERRORE si applica il tiro dei dadi come nel caso 1.

Se la squadra in attacco vince il tiro dei dadi si attribuisce un errore alla difesa avversaria e TUTTI i corridori avanzano di una base.

#### 5) PICK OFF

La squadra in difesa può decidere di effettuare un PICK OFF; in questo caso si tirano entrambi i dadi ed il corridore sarà out se uscirà lo stesso numero su entrambi i dadi.

Ogni squadra ha a disposizione 5 BONUS PICK OFF che può utilizzare nell'arco dell'intera partita.

#### 6) EXTRA INNING

In caso di parità dopo nove riprese di gioco si prosegue con gli EXTRA INNING, in questo caso si possono utilizzare in aggiunta ai bonus standard 1 BONUS ERRORE e 2 BONUS PICK OFF per ciascun giocatore.

### I BONUS

I bonus UTILIZZATI verranno depositati nell'apposito spazio sul tabellone



Board Game

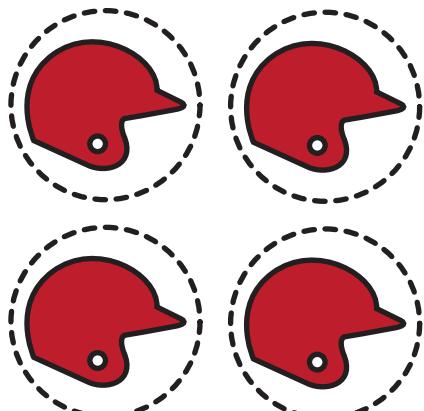
# SEGNAPUNTI

INNING	SQUADRA	FAI UNA X PER OGNI PUNTO SEGNATO	TOT. INNING
1	Visitor Team		
	Home Team		
2	Visitor Team		
	Home Team		
3	Visitor Team		
	Home Team		
4	Visitor Team		
	Home Team		
5	Visitor Team		
	Home Team		
6	Visitor Team		
	Home Team		
7	Visitor Team		
	Home Team		
8	Visitor Team		
	Home Team		
9	Visitor Team		
	Home Team		
10	Visitor Team		
	Home Team		
11	Visitor Team		
	Home Team		
12	Visitor Team		
	Home Team		

ANCORA IN PAREGGIO? NESSUN PROBLEMA, UTILIZZA UN ALTRO FOGLIO PER GLI INNING SUCCESSIVI

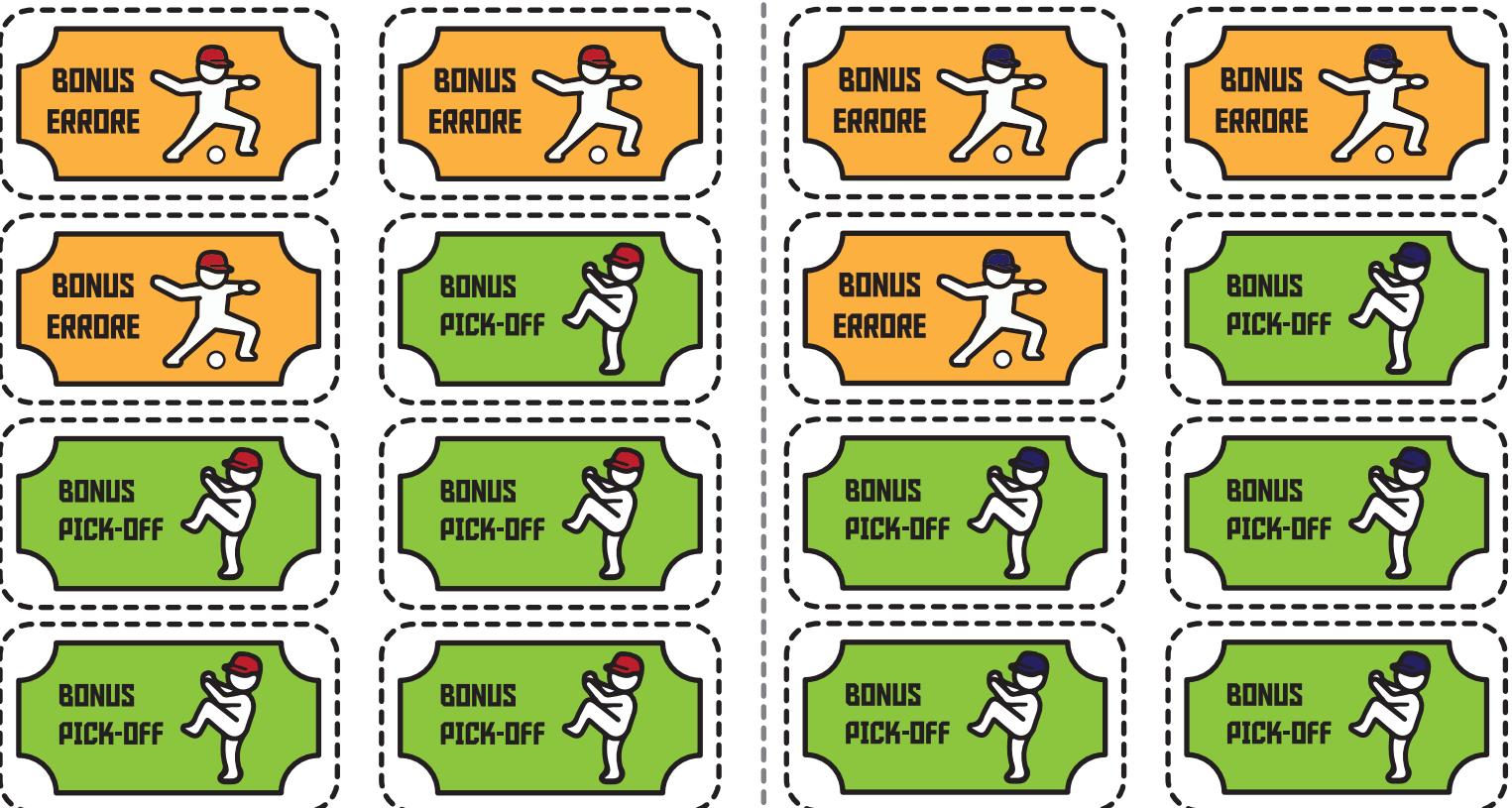
# Visitor Team

## BATTITORI



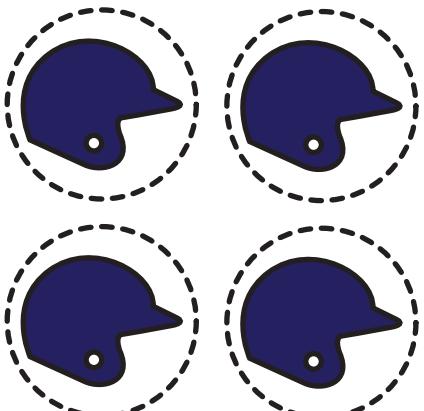
RITAGLIA I GIOCATORI ED I BONUS SEGUENDO LA LINEA TRATTEGGIATA

## BONUS



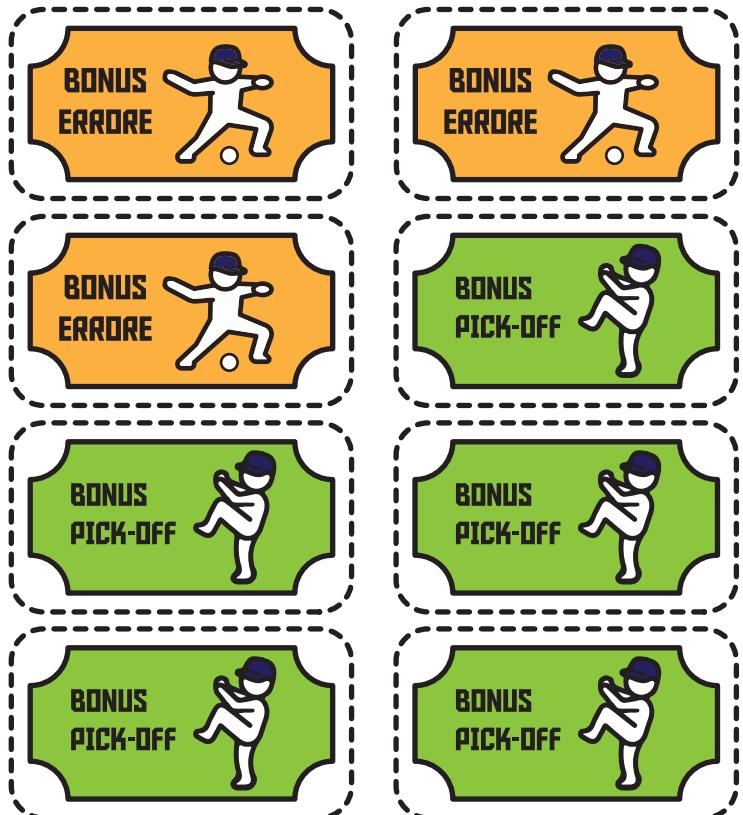
# Home Team

## BATTITORI



RITAGLIA I GIOCATORI ED I BONUS SEGUENDO LA LINEA TRATTEGGIATA

## BONUS



## BONUS EXTRA INNING

