

Turno di gioco

1. Il lanciatore sceglie il lancio da effettuare e mette la carta coperta sul tavolo
2. Il battitore sceglie la battuta da effettuare e mette la carta sul tavolo
3. Il lanciatore esegue il tiro con COORD + DEX
 - A. Se il tiro è maggiore o uguale alla difficoltà il lancio è riuscito
 - B. Se il tiro è minore della difficoltà il lancio è un ball
 - C. Il lanciatore decide di lanciare un ball di proposito e si passa al turno successivo.
4. Il battitore scopre la propria carta e decide se tentare la battuta
 - A. Se il battitore decide di battere esegue il tiro con COORD + REACT
 - a. Il lanciatore scopre la carta e se il tiro è maggiore uguale alla difficoltà più il modificatore del lancio la battuta è riuscita.
 1. Il battitore tira 1D6 per controllare il numero di basi guadagnate modificato dal tipo di lancio.
 2. Il battitore tira 1D6 per verificare la propria eliminazione. Con un tiro maggiore o uguale al valore di eliminazione, il battitore è eliminato
 3. Per ogni giocatore che avanza in base escluso il battitore si tira 1D6 con 6 il giocatore è eliminato
 - b. Se il tiro è fallito il battitore ha subito uno strike anche nel caso che il lancio fosse ball
 - B. Il battitore decide di non battere
 - a. Il lanciatore scopre la propria carta
 1. Se il tiro del lanciatore era riuscito il battitore subisce uno strike
 2. Altrimenti viene assegnato un ball al lanciatore.

Per ogni giocatore che completa il percorso di tutte e 4 le basi 1 punto

Dopo 3 strike il battitore è eliminato

Dopo 4 ball il battitore avanza di una base.

Palla Veloce

Palla veloce e tesa. E' il tiro più semplice, ma è più probabile subire un fuori campo.

Tiro : Coord. + Dex
Difficoltà : 4
Mod battuta : 0
Mod basi : +1

Palla Curva

Lancio dalla traiettoria curvilinea, più complicato da effettuare, ma rende la vita più complicata anche al battitore.

Tiro : Coord. + Dex
Difficoltà : 5
Mod battuta : +1
Mod basi : 0

Palla Cambio Velocità

All'inizio della traiettoria sembra una palla veloce per poi rallentare quando si avvicina al battitore. E' il tiro più complicato e difficile da colpire.

Tiro : Coord. + Dex
Difficoltà : 6
Mod battuta : +2
Mod basi : -1

Bunt

Il battitore colpisce la palla col la mazza ferma, garantisce poche basi, ma da anche la quasi certezza di non essere eliminato.

Tiro :	Coord. + React.
Difficoltà :	3
Eliminazione:	6
Basi :	1 - 4 : 1 base
	5 - 6 : 2 basi

Battuta normale

Il tipo standard di battuta, difficoltà media e media probabilità di essere eliminato.

Tiro :	Coord. + React.
Difficoltà :	4
Eliminazione:	5
Basi :	1 - 3 : 1 base
	4 - 5 : 2 basi
	6 : 3 basi

Battuta lunga

Il battitore colpisce la palla molto forte, con grandi probabilità di essere eliminato ma tentando un fuori campo. Un tiro o la va o la spacca.

Tiro :	Coord. + React.
Difficoltà :	4
Eliminazione:	3
Basi :	1 : 1 base
	2 - 3 : 2 basi
	4 - 5 : 3 basi
	6 : Fuori campo