

BASEBALL!

8+

2-6

DE

GEMEINSAM ZUM SIEG!



MOOR WERK

moorwerk.ch

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel beim **BASEBALL!** ist es als Team mehr Punkte als das gegnerische Team zu erzielen. Ein Punkt ist erzielt, wenn der Schlagmann alle Bases in der Reihenfolge 1ST BASE » 2ND BASE » 3RD BASE passiert hat und schliesslich wieder an der HOME PLATE ankommt. 3 Outs beenden den Angriff eines Teams. So wechselt es hin und her, bis alle Karten ausgespielt wurden und niemand mehr eine Spielkarte auf der Hand hat. Gelingt es einem Team, 10 Punkte zu erzielen, endet das Spiel sofort. Das Team mit den meisten Punkten hat das Spiel für sich entschieden.

SPIELVORBEREITUNG

Das **BASEBALL!** Spielfeld wird wie folgt aufgebaut:

- » **BASE-KARTEN:** Die BASE-Karten HOME PLATE, 1ST BASE 2ND BASE und 3RD BASE werden in Form eines Diamanten ausgebreitet.
- » **PUNKTE-KARTEN:** Die PUNKTE-Karten (0-10) werden geordnet und für beide Teams gut sichtbar platziert.
- » **TEAM-KARTE:** Die TEAM-Karte für das angreifende Team wird gut sichtbar platziert. Das GAST Team beginnt.
- » **OUT-KARTE:** Die OUT-Karte für das verteidigende Team wird neben die TEAM-Karte gelegt. Wird ein Out erzielt, muss die OUT-Karte auf die TEAM-Karte gelegt werden.

Vor dem Austeilen der Spielkarten werden jetzt zwei Teams, GAST und HEIM, gebildet und der beginnende Spieler wird ausgewählt. Damit ein faires Spiel entsteht, müssen die Teams abwechselnd spielen.

- » **SPIELKARTEN:** Die Spielkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält 3 Spielkarten. Die restlichen Spielkarten bilden den Nachziehstapel und können in der Mitte des Spielfelds platziert werden.

Anpassung bei 3 oder 5 Spielern

Bei ungerader Anzahl Spieler, werden die Spielkarten wie folgt ausgegeben:

- » 2 Spielkarten für jeden Spieler des grösseren Teams.
- » 4 Spielkarten für jeden Spieler des kleineren Teams.

SPIELVERLAUF

Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn. Das GAST TEAM schlägt zuerst und darf somit als erstes eine Spielkarte ablegen. Abwechselnd spielt ein Team im Angriff, um Punkte zu erzielen, oder in der Verteidigung, um die Gegner Out zu machen. Wurden 3 Outs erreicht, wechselt das verteidigende Team in den den Angriff. Es wird so lange gespielt, bis alle Spielkarten abgelegt wurden oder ein Team 10 Punkte erzielt hat.

- » **SPIELZUG:** Zu Beginn des Spielzugs muss der Spieler mindestens 1 Spielkarte von seiner Hand spielen. Gemäss abgelegter Spielkarte, werden die BASE-Karten umgedreht und falls nötig, die OUT- und PUNKTE-Karten benutzt.
- » **KARTEN ZIEHEN:** Nach dem Spielzug zieht der Spieler so viele Spielkarten vom Nachziehstapel, bis er wieder die ursprüngliche Anzahl an Spielkarten auf der Hand hat.
- » **PUNKT ERZIELEN:** Ein Punkt ist erzielt, wenn der Schlagmann alle Bases in der Reihenfolge 1ST BASE » 2ND BASE » 3RD BASE passiert hat und schliesslich wieder an der HOME PLATE ankommt. Die grünen Spielkarten bewegen den Schlagmann und die Läufer von Base zu Base, indem die BASE-Karten umgedreht werden.
- » **OUT MACHEN:** Die roten Spielkarten dienen dazu, den Schlagmann und die Läufer daran zu hindern, Punkte zu erzielen. Wird ein Out erzielt, muss dies umgehend mit der OUT-Karte angezeigt werden. 3 Outs beenden den Angriff.
- » **GEZWUNGEN VORRÜCKEN:** Sobald der Schlagmann oder ein Läufer eine besetzte Base erreicht, muss der dort befindliche Läufer zur nächsten Base vorrücken. Dadurch können mehrere Läufer gleichzeitig gezwungen sein, vorzurücken.

BESONDERE REGELN

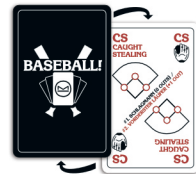
- » **BLAUE KARTE:** Pro Spielzug darf maximal 1 blaue Aktionskarte abgelegt werden.
- » **ZUERST ABLEGEN:** Die blauen Aktionskarten ML/MR können die Anzahl der Karten auf der Hand zu Beginn des nächsten Zuges ändern. Der Spieler muss trotzdem zuerst ablegen. Hat er danach weniger Karten auf der Hand als ursprünglich, wird die Regel KARTEN ZIEHEN angewendet.
- » **WENIGER KARTEN:** Die blauen Aktionskarten B/CE/S können mit weniger Karten auf der Hand den Effekt verlieren.
- » **KEINE LÄUFER:** Die Spielkarten BK/CS/DP/PB/SB/TP/WP haben ohne Läufer auf einer Base einen verminderten oder keinen Effekt.

SPIELKARTEN

ANGRIFF



VERTEIDIGUNG



AKTION



GRÜNE ANGRIFFSKARTEN

- 1B** **SINGLE:** Der Schlagmann und alle Läufer rücken um 1 Base vor.
- 2B** **DOUBLE:** Der Schlagmann und alle Läufer rücken um 2 Bases vor.
- 3B** **TRIPLE:** Der Schlagmann und alle Läufer rücken um 3 Bases vor.
- BB** **BASE ON BALLS:** Der Schlagmann rückt zur ersten Base vor. Die Läufer rücken nur vor, wenn sie gezwungen sind.
- BK** **BALK:** Die Läufer auf der ersten, zweiten und dritten Base rücken um 1 Base vor.
- E** **ERROR:** Der Schlagmann und alle Läufer rücken um 1 Base vor.
- HBP** **HIT BY PITCH:** Der Schlagmann rückt zur ersten Base vor. Die Läufer rücken nur vor, wenn sie gezwungen sind.



INHALT

40 Grüne Spielkarten (Angriff)

1B / 2B / 3B / BB / BK / E / HBP / HR / PB / SB / WP

32 Rote Spielkarten (Verteidigung)

CS / DP / F / K / L / SF / SH / TP / X

20 Blaue Spielkarten (Aktion)

B / BC / CC / CE / J / ML / MR / S / T

6 Schwarze Spielfeldkarten

HOME PLATE / 1ST, 2ND und 3RD BASE / TEAM / OUT

22 Gold und lila Punktekarten

GAST TEAM PUNKTE / HEIM TEAM PUNKTE

HR

HOME RUN: Der Schlagmann und alle Läufer rücken vor bis zur Home Plate und erzielen jeweils 1 Punkt.

PB

PASSED BALL: Die Läufer auf der ersten, zweiten und dritten Base rücken um 1 Base vor.

SB

STOLEN BASE: Der führende Läufer rückt 1 Base vor.

WP

WILD PITCH: Die Läufer auf der ersten, zweiten und dritten Base rücken um 1 Base vor.

ROTE VERTEIDIGUNGSKARTEN

CS

CAUGHT STEALING: Nur der vorderste Läufer ist out.

DP

DOUBLE PLAY: Der Schlagmann ist out. Sind die Bases besetzt, kann der vorderste Läufer ebenfalls out sein.

F

FLY OUT: Der Schlagmann ist out. Alle Läufer bleiben unverändert auf ihren Bases.

K

STRIKE OUT: Der Schlagmann ist out. Alle Läufer bleiben unverändert auf ihren Bases.

L

LINE OUT: Der Schlagmann ist out. Alle Läufer bleiben unverändert auf ihren Bases.

SF

SACRIFICE FLY: Der Schlagmann ist out. Der vorderste Läufer rückt bis zur Home Plate vor und erzielt 1 Punkt, sofern dieses Out nicht das dritte Out war.

SH

SACRIFICE HIT: Der Schlagmann ist out. Alle Läufer rücken um 1 Base vor, sofern dieses Out nicht das dritte Out war.

TP

TRIPLE PLAY: Der Schlagmann ist out. Sind die Bases besetzt, können die beiden vordersten Läufer ebenfalls out sein.

X

GROUND OUT: Der Schlagmann ist out. Alle Läufer bleiben unverändert auf ihren Bases.

BLAUE AKTIONSKARTEN

B

BALL: Diese Karte darf mit 1 grünen oder 1 roten Karte aus deiner Hand gedeckt werden.

BC

BENCH CLEARING: Mische die Handkarten aller Spieler zusammen mit dem Ablagestapel und teile danach neue Handkarten aus. Die Karten werden gegen den Uhrzeigersinn neu verteilt.

CC

COACH CIRCLE: Sammle die Handkarten aller Spieler, mische sie gründlich und verteile sie erneut. Jeder Spieler erhält genauso viele Handkarten wie zuvor.



CE

CARD EXCHANGE: Ziehe verdeckt 1 Handkarte von einem Spieler deiner Wahl und gib ihm verdeckt 1 von deinen.

J

JOKER: Verwende diese Karte als jede beliebige blaue, grüne oder rote Spielkarte.

ML

MOVE LEFT: Alle Spieler müssen ihre Handkarten nach links weitergeben.

MR

MOVE RIGHT: Alle Spieler müssen ihre Handkarten nach rechts weitergeben.

S

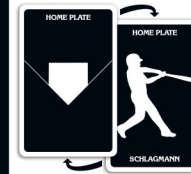
STRIKE: Diese Karte darf mit 1 grünen oder 1 roten Karte aus deiner Hand gedeckt werden.

T

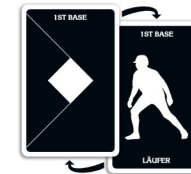
TIME: Wähle einen Spieler aus, der 1 Runde aussetzen muss.

SPIELFELDKARTEN

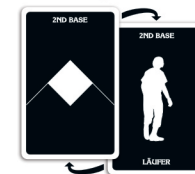
HOME PLATE



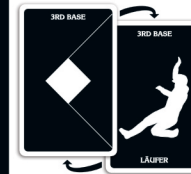
1ST BASE



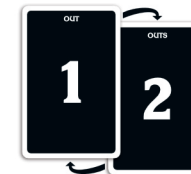
2ND BASE



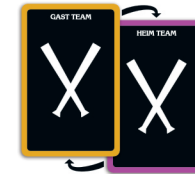
3RD BASE



OUT



TEAM



PUNKTEKARTEN

GAST TEAM PUNKTE (0-10)



HEIM TEAM PUNKTE (0-10)

