

☐

I'm not robot


reCAPTCHA

Continue

rodó es mayor que la calificación del corredor, se selecciona el corredor (estadísticamente, eso no cuenta como el tiempo atrapado robando). C. Si el cilindro de 20 lados es 2, existe la posibilidad de un mal funcionamiento. Echa un vistazo a la clasificación de balk del lanzador (en la parte superior del lado avanzado de su tarjeta) y rodar los 20 lados de nuevo. Si el número de laminado es menor o igual que la calificación de balk, ha habido un problema de vuelta y todos los contrabandistas promueven una base. Si el número es más alto que la calificación de balk, el corredor se sumerge a salvo, pero el corredor no pudo obtener su buena ventaja. (25.0) Las lesiones/jugadores fuera de posición (25.1) Pueden ocurrir lesiones por bateador (incluidos los bateadores), si el resultado de su rollo de dados incluye la expresión, más lesión. Si utiliza una regla de DH, se produce una lesión a un lanzador en el campo cuando los cubos blancos de color 6 y total 12 (6-12) se enrollan y DH es un murciélago. Primero, completa la obra. A continuación, rodar los 20 lados. Para un juego avanzado, consulte la sección LESIONES de la tabla de estrategia básica para determinar la duración de la lesión. Para el juego Super Advanced, consulte la tabla de lesiones super-avanzada bajo las diferentes cartas más avanzadas (en el lado opuesto de la tabla de campo super-avanzada). (25.2) Las lesiones a veces obligarán a un gerente a usar un sustituto en una posición desconocida. Si no quedan jugadores clasificados para la posición, intente usar un jugador similar allí - un jardinero de campo, un jardinero. En la mayoría de los casos, el reemplazo en la posición desconocida juega con las peores calificaciones defensivas posibles: calificación de 5 rangos, calificación e más alta para el trabajo, brazo de lanzamiento +5 y / o receptor T y pb calificaciones de 1-20. (25.21) La excepción es un jardinero clasificado que juega en otra posición de campo que no aparece en su tarjeta. En tales casos, la clasificación E y la clasificación del brazo del jardinero permanecen sin cambios. Y no se convierte automáticamente en 5. Utilice el gráfico de coincidencia de campos OUTFIELD de la página 15 para ajustar su clasificación de rango. Al asignar a un jugador clasificado en dos posiciones fuera del campo para jugar la tercera (para la que no está clasificado), base la nueva clasificación en la primera posición de salida que aparece en su tarjeta. Por ejemplo, un jugador es LF-1, CF-3. Si necesita transferirlo a RF, utilice LF como base, haciéndolo RF-2. (25.3) Trayendo a un jugador de posición para someterse en emergencias extremas, un gerente puede traer un jugador de posición para enviar. Las penalizaciones son empinadas: defensa - 5e51, retención (+9), alivio de resistencia (1)/N, bk-20, wp-20. Utilice la tarjeta de envío en la página 15 mientras un jugador de posición envía. A menos que sepas con qué mano lanza el jugador, digamos que una patada zurda lanza a la izquierda y un bateador diestro lanza a la derecha. Jugadores de posición de reposo (26.1) Al igual que en el juego básico, tienes que limitar a sus jugadores de posicionamiento a practicar al bate y servir sus entradas reales lanzadas. Los jugadores solo deben usarse en las posiciones de campo enumeradas en sus cartas. Los lanzadores abridores no deben utilizarse como reemplazos y las normas de mitigación no deben utilizarse como jugadores iniciales a menos que el presentador tenga registros para ambos en su tarjeta. Si el nombre del presentador en la hoja de la mesa de citas va acompañado de un asterisco (*), puede comenzar un juego con solo tres juegos de descanso entre inicios. Los lanzadores que no sean asteriscos necesitan cuatro juegos de descanso entre las aperturas. (26.2) La única otra regla para descansar a los jugadores de posición no lesionados es una directriz, recomendada para un juego de solitario, en un Strat-O-Matic súper avanzado. Cuando se utilizan juntos, la tabla de lesiones altamente avanzada, la tabla de descanso del jugador solitario y la tabla de uso de la alineación inicial del solitario (los tres están bajo diferentes gráficos que están particularmente avanzados en el lado opuesto de la tabla de campo avanzada) proporcionará un uso realista del jugador: A. Seleccione la alineación inicial. B. Rodar un troquel de 6 lados y comprobar la tabla de uso en la composición de activación del solitario para determinar qué tres bateadores pueden estar en vivo. C. Para cada uno de estos bateadores, sus murciélagos totales y atributos reales (que se encuentran en el lado básico de su tarjeta), ver la parte correcta de la carta de descanso solitario y rodar los 20 lados para morir para ver si el jugador debe descansar. Si un jugador que descansa es el último jugador disponible para jugar en una posición, entonces puede comenzar el juego. Una isla. Si un jugador necesita descansar, no comienza el juego. Sin embargo, puede servir como un sicario, Fincher, un reemplazo defensivo tardío, o como un reemplazo en caso de que una lesión elimina a todos los demás que pueden jugar en la posición el jugador fallecido está clasificado para jugar. (27.0) Resistencia avanzada del lanzador para encontrar el punto débil de cualquier lanzador (sererion) en la parte superior derecha del lado avanzado de su carta. El número entre paréntesis de los paréntesis siguientes para el arranque o el relieve es la rotación del trabajo cuando el lanzador se vuelve vulnerable a la fatiga. Si un lanzador es a la vez un abridor y un reemplazo, tendrá dos elementos diferentes de cautivos. (27.1) Todas las cartas avanzadas del lanzador incluyen lecturas seguidas de un período. Cuando un lanzador está cansado, estas llamadas varían del chorro original a un solo** (todos los demás corredores promueven dos bases). (27.2) Una vez que el lanzador llega a su lugar, no puede ser vencido, no importa lo bien que sirva después. Por lo tanto, recomendamos encarecidamente aliviar un lanzador cansado. (27.3) Un lanzador llega a su lugar en cada una de dos maneras: A. Alcanza su rotación cautiva (o cualquier ronda posterior) y permite cualquier combinación de tres golpes o caminatas involuntarias en la misma entrada. Comienza con el siguiente bateador después del tercer golpe y/o caminar. B. Alcanza su rotación de prisioneros (o cualquier rotación posterior) y permite cualquier combinación de cuatro O caminatas involuntarias en dos entradas consecutivas. Comienza con el siguiente bateador después del cuarto golpe y/o caminata. Las caminatas intencionales, los bateadores golpeados por lanzamiento o los errores no contribuyen a la estancia del lanzador. Tampoco se producen golpes o caminatas antes de la rotación de POW del lanzador. Ejemplo: Un lanzador abridor con una serenidad de 6 se cansa una vez que la tercera y/o caminata involuntaria ocurre en la sexta entrada. Oh, se extiende por el lado en orden el día 6, pero se cansa dando dos bases por las bases en la séptima entrada y dos hits en la octava. El suyo entró con el último golpe, a mitad de la entrada. (27.4) La serpedidad y el carácter no están determinados por outs. Un reemplazo con un sererpous de (1) es inmediatamente vulnerable a la fatiga. Podría haber llegado a su despedida balanceando tres putils y/o caminatas involuntarias sin grabar. Un reemplazo con un cautivo de (2) se volverá vulnerable después de registrarse tres veces. Luego, cada vez que se producen tres lesiones y/o caminatas no deseadas durante los tres siguientes períodos de separación, el reemplazo llega a su lugar. Ejemplo: Un reemplazo con un cautivo de (2) entró en el juego con uno en la sexta entrada. Se vuelve vulnerable después de uno en el día 7. Luego, después de conseguir el segundo en la séptima entrada, va para los siguientes dos bateadores antes de salir del tercer lugar. Pero está permitiendo uno al bateador principal en el 8o, y cansándose, porque permitió tres hits / caminatas en un período de tres veces después de alcanzar su atraco. Uso súper avanzado de un sistema cautivo avanzado, pero añade estas características: (27.5) Lanzador abridor (27.51) La tabla de descanso de lanzadores súper avanzada determina cuántos juegos de descanso necesita el lanzador entre los inicios. La cantidad varía dependiendo de si el lanzador es un *rated starter y cuántas entradas lanzó en su último comienzo. (27.52) Un lanzador utilizado para el alivio en su última salida debe tener al menos un día de descanso antes de comenzar. Si no tiene ese día de descanso, véalo cansado por el resto de su comienzo. (27.53) Si un lanzador que no tiene calificación como titular debe comenzar un juego, darle una ronda cautiva de 4. (27.54) El número máximo de rondas que un jugador titular puede lanzar sin fatiga es 11. (27.55) Un abridor que no lo tenga podría perder sus cosas antes de su ronda de prisioneros de guerra. Si un abridor da cinco carreras en cada entrada, 6 carreras por dos entradas consecutivas, o 7 carreras por tres entradas consecutivas, véalo cansado y convierte todas las lecturas seguidas de puntos SINGLE** (todos los demás corredores avanzan a dos bases). (27.6) Lanzadores de relevo (27.61) Un lanzador que sirve como titular en su última salida debe descansar el número de días especificado en la tabla de descanso del lanzador super-avanzado antes de su próxima aparición, ya sea como un abridor o un relevista. Si usas un relevista sin este descanso adecuado, véalo cansado durante todo el viaje de socorro. (27.62) Si un presentador que no tiene calificación como Tengo que lanzar con alivio, darle una ronda de sereral de 1. (27.63) El número máximo de entradas que un reemplazo puede lanzar sin fatiga es su propia rotación, más 2. (27.64) Las bandejas de asistencia no se pueden utilizar durante más de dos días consecutivos. Después de lanzar dos días seguidos, debe descansar por lo menos un día. (28.0) Una ley más cercana a este sistema super avanzado fomenta el uso realista de bandejas de mitigación, haciendo hincapié en el uso de lanzadores en situaciones de ahorro tardío que estaban cerca de las grandes ligas reales. Desde 1992 (y para cada una de las viejas temporadas que Strat-O-Matic ha emitido desde entonces) cada reemplazo ha recibido una segunda calificación sérica, llamándola más cercana resistencia. Por ejemplo, una clasificación de mitigación (2/3 indica una calificación de POW estándar de 2 y una clasificación de resistencia más cercana de 3. (28.1) Las calificaciones más cercanas oscilan entre 0 y 6, siendo 6 los parientes más frecuentes y exitosos de la liga. Si un lanzador de reemplazo está clasificado como N para una resistencia más cercana, no debe servir como más cercano. (28.2) La resistencia más cercana es el tiempo, medido en números de mar, un lanzador puede mantener su eficacia en situaciones más cercanas. En Strat-au-Matic, una situación más cercana se establece de manera diferente que una oportunidad de rescate de la Premier League. Su lanzador estará en posición más cercana cada vez que tenga el liderato en la novena entrada o más tarde y la carrera de ate es en la base o al bate. (28.3) Un lanzador puede entrar en un juego en un estado más cercano o un juego que ya ha entrado puede convertirse repentinamente en un estado más cercano. Aquí hay algunas reglas que comenzarán a dominar ambas opciones: (28.31) Las reglas más cercanas no afectan a los lanzadores abridores del juego actual, que siempre usan su POW inicial (incluso para los lanzadores abridores que tienen calificaciones como titulares y reemplazos). (28.32) Cada sustituto entra en el juego usando su propia resistencia próxima (si el juego ya está más cerca) o su clasificación habitual de PRISIONEROS de Guerra (si el juego no es actualmente un modo más cercano). (28.33) Si el lanzador comienza su aparición con su cliente cautivo habitual y el juego se convierte en una posición más cercana, cambia a su próxima calificación de resistencia. Al mismo tiempo, reducir su resistencia cercana por el número de outs que se le han prescrito. Este número no se puede reducir a más de 0, a menos que la resistencia más cercana del lanzador sea N. (28.34) Una vez que un lanzador comienza a usar su próxima calificación de resistencia, es su resistencia para el resto de su aparición, incluso si la puntuación cambia y el juego ya no está más cerca. Ejemplo: Un reemplazo entra en el juego en la parte inferior de la novena entrada con una ventaja de 3-2 - modo más cercano. El equipo contrario empató al marcador en la parte inferior de la novena ronda. En el top 10, el equipo del lanzador anota cuatro veces. Si el mismo lanzador permanece en el juego durante el décimo año inferior, todavía utiliza su próxima calificación de resistencia para determinar cuándo se cansa. (28.35) La clasificación de resistencia más cercana es el número de cambios que el lanzador puede grabar antes de que se canse. Tan pronto como sea... Conseguido, reduciendo su nivel de resistencia a 0, se cansa una vez que permite un golpe o caminar. Ejemplo: Un lanzador con una calificación de resistencia más cercana de 0 se cansará una vez que renuncia a un putt o caminar, mientras que un lanzador con una resistencia más cercana de 6 puede lanzar dos entradas completas sin correr el riesgo de fatiga. (28.36) Cualquier lanzador con una calificación de resistencia más cercana de N se considera inmediatamente cansado con el primer bateador que enfrenta en una posición más cercana. (28.37) Al igual que con un prisionero de guerra normal, tan pronto como un neumático de reemplazo bajo los términos de una regla más cercana, llama seguido de puntos para convertirse en SINGLE** (todos los demás corredores de base que avanzan dos bases). (28.38) Cuando utilice las reglas Closer, asegúrese de utilizar también un general que limite las rotaciones del stick a su clasificación de mitigación cautiva, más 2. En este punto, se cansa automáticamente. Otras reglas súper avanzadas (29.0) balks individuales, lanzamientos salvajes, bolas pasadas en la parte superior del lado avanzado de sus cartas, cada lanzador clasificado por separado para su balk (bk) y frecuencia de tono salvaje (wp). Y cada receptor está clasificado en la última frecuencia de bola (pb). Cada uno está en una escala de 0-20, con 0 siendo el mejor, resultando en la mayor imitación mutante de estas obras. Para usar estas clasificaciones, sigue estas reglas siempre que haya al menos un corredor en la base: (29.1) Al lanzar a bateadores al rodar los tres dados de doble cara para obtener un resultado de las cartas de los jugadores, o cuando uses el capó o las cartas Hit and Run, tira el dado de 20 lados al mismo tiempo. R: Si un cilindro de matriz de 20 lados es de 3-20, proceda con la lectura habitual de los tres dados (si necesita el troquel de 20 lados de nuevo para resolver esta jugada, debe volver a rodarlo.). B. Si un cilindro muerto de 20 lados es 1, puede ocurrir un lote salvaje. Echa un vistazo a la clasificación de pitcheo salvaje del lanzador y rodar los 20 lados de nuevo. Si el número de laminado es menor o igual que la clasificación de tono salvaje, se produce una altura silvestre y todos los corredores de base promueven una base. C. Si el cilindro de 20 lados es 2, puede ocurrir un balk o una bola pasada. Rodar el blanco de 6 caras morirá primero. Si cuesta 1, 2 o 3, pueden producirse barandillas. Si cuesta 4, 5 o 6, puede ocurrir una bola pasada. En cualquier caso, rodar los 20 lados para morir de nuevo y referirse a la calificación apropiada (la clasificación de balk del lanzador o la clasificación de la pelota de paso del receptor). Si el número lanzado es menor o igual que la clasificación, se produce un balk o bola pasada y todos los corredores de base avanzan una base. d. Si la encarnación inicial del dado de 20 lados produce 1 o 2, pero no se produce ningún tiro salvaje, presión o bola de paso, debe volver a rodar los tres dados de 6 lados (sin los 20 lados) para continuar el juego. Si se produjo un tiro salvaje, un balk o una bola que pasa, debes volver a rodar los cuatro dados para continuar (si las bases ahora están vacías, solo se requieren tres cubos de 6 lados). De esta manera, más de uno de estos eventos puede ocurrir mientras que en una noche está en un plato. (29.2) Cuando los corredores intentan robar al En el sistema de robo complementario, también despliega el troquel de 20 lados junto con dos cubos de color de 6 lados. R: Si un troquel de cilindro de 20 lados es de 3-20, deshágase de la matriz de 20 lados y continúe con normalidad con un sistema de robo complementario. (Si se intenta robar, tendrá que enrollar en las 20 partes para morir de nuevo.) b. Si el troquel de las 20 partes es 1, el corredor que intenta liderar puede ser seleccionado. Echa un vistazo a la segunda calificación de éxito del corredor para robar (entre paréntesis) y desplegar los 20 lados para morir de nuevo. Si el número rodado es menor o igual a la clasificación del corredor, el corredor vuelve a bucar con seguridad, pero el corredor no pudo obtener su buena ventaja. Si el número que rodó es mayor que la calificación del corredor, se selecciona el corredor (estadísticamente, eso no cuenta como el tiempo atrapado robando). C. Si un cilindro muerto de 20 lados es 2, hay un posible balk. Echa un vistazo a la clasificación de balk del lanzador (en la parte superior del lado avanzado de su tarjeta) y rodar los 20 lados de nuevo. Si el número de laminado es menor o igual que la calificación de balk, ha habido un problema de vuelta y todos los contrabandistas promueven una base. Si el número es más alto que la calificación de balk, el corredor se sumerge a salvo, pero el corredor no pudo obtener su buena ventaja. (29.3) Los ajustes de los gráficos que se errajen las clasificaciones de tono salvaje individuales también simulan la dificultad que tienen los captadores con algunos lanzadores salvajes, como los nudillos. Cuando se utiliza este sistema, las llamadas P/P y P/F desde la sección de rango X-Chart Catcher del gráfico de campos especialmente avanzado se manejan de manera diferente. Estas llamadas indican que una bola de paso es posible, con corredores en la base y si no se produce ningún error en el juego. Si estas condiciones existen, echa un vistazo a la clasificación de lanzamiento salvaje del lanzador y rodar los 20 lados. Si el número de rodado es menor o igual que la calificación del lanzador, se produce una bola de paso y todos los contrabandistas avanzan una base. Si el número de los rodadores es mayor que la calificación del lanzador, no hay bola de paso, y el bateador salta al receptor. (30.0) Los efectos del parque de pelota, los impactos climáticos, el embrague que socava el poder de las grandes ligas y los promedios de bateo están influenciados por los estadios en los que juegan. Home y Bronze en un estadio sólo tendrán una bola de mosca atrapable a la pista de advertencia en otro. Una pelota que golpeó bruscamente podría pasar a los infielders en césped artificial, o ser una bola catchable en el césped. Con los efectos del parque de béisbol y los efectos meteorológicos de Strat-O-Matic, sentirás el impacto de cualquier estadio de Grandes Ligas. Y hay bateadores que acuden a más carreras de las que su promedio de bateo y sus estadísticas de poder sugieren. Estos bateadores muestran su valor en Strat-O-Matic. (30.1) Estas características son súper avanzadas. Si está utilizando Strat-O-Matic avanzado, ignore todos los iconos a la izquierda de los números de tarjeta y todas las segundas lecturas debajo de los resultados principales. Obtenga los principales resultados. (30.2) Los efectos Ball Park y Clutch Hitting están diseñados para trabajar juntos. En Para utilizar cualquiera de las funciones, utilice todos los símbolos a la izquierda de los números de tarjeta. (30.3) BALL PARK HOMERUNS (Diamante Negro): Ignore todas las llamadas que tengan un símbolo (diamante negro) a la izquierda de ellas. En su lugar, consulte el gráfico de efectos de Ball Park. Encuentra el estadio y la posición de bateo derecho del bateador actual (L-izquierda o R-derecha). Es el nuevo rango de dados del jonrón. Despliega un dado de 20 caras para determinar si el bateador golpeó Home Rooney o Flyball)(B. Como en un juego avanzado, los jugadores con poder débil (W) no pueden golpear un jonrón. En esta situación, cambie todos los resultados de la equidad de la vivienda a SINGLE** (todos los demás corredores avanzan dos bases). (30.4) BALL PARK Singles (triángulo negro invertido): Ignora todas las lecturas que tienen (triángulo negro invertido) a la izquierda de ellas. En su lugar, consulte el gráfico de efectos de Ball Park. Encuentra el estadio y la posición de bateo derecho del bateador actual (L-izquierda o R-derecha). Es el nuevo rango de dados del sencillo. Despliega los 20 lados del troquel para determinar si el bateador golpeó solo* o los efectos meteorológicos de lineup (30.5): La tabla de efectos meteorológicos se puede utilizar en lugar de los efectos de Ball Park. Antes del juego, echa un vistazo a la tabla de efectos meteorológicos, encuentra la sección del equipo local y encuentra la cuadrícula que contiene el mes y la hora apropiados (día o noche) del juego. La rueda die 20 de lado y llamar hacia abajo dentro de la red correcta para determinar si habrá buenas condiciones climáticas, promedio o malo. Lee para determinar los nuevos rangos de dados (con 20 lados para morir para jonrones y singles. (30.6) (triángulo blanco): Cuando aparezca este icono, ignore la primera llamada. En su lugar, utilice la segunda llamada (sedición) debajo de ella. (30.7) Golpe de embrague (manguera): Ignore este símbolo - y obtenga el resultado original - a menos que haya dos hacia fuera con al menos un corredor en la segunda o tercera base. Pero cuando existe esta situación de golpeo de embrague y los dados de la masa de rollo produce un resultado con (una herradura) en el lado izquierdo de la misma, lidiar con los resultados de esta manera: si la lectura original es cualquier tipo de salida, que sea un SOLO** (todos los demás corredores avanzan dos bases) en su lugar. Si la lectura original es simple, hála un popout en su lugar. Nota: Los efectos de Ball Park se basan en un período de tres años, aunque los resultados de los estadios con dimensiones revisadas o datos meteorológicos extremos se basan únicamente en los datos actuales. En un año típico, el número de calificaciones del estadio varía dependiendo de esta experiencia. Unas pocas palabras de experiencia para obtener los resultados más realistas, usa las cartas de jugador de Strat-O-Matic de forma realista, en sus equipos reales contra oponentes reales. Mantenga los murciélagos y el masaje en línea con el uso real y utilice a todos los jugadores como su gerente en las Grandes Ligas hizo esa temporada. Y usa todas las reglas de strat-o-matic como se pretende. En el momento en que un jugador se acerca a una temporada completa de uso, no es raro que sus estadísticas reflejen amplias fluctuaciones de declives y rayas calientes, al igual que en Béisbol. Sin embargo, debido a que cada jugador tiene una carta personal, Strat-O-Matic es un juego increíblemente flexible para una amplia gama de opciones de qué pasaría si. Puedes reclutar jugadores para equipos fiables, incluso mezzclar jugadores de diferentes temporadas y períodos. O podrías hacer el trato de grandes ligas para ver lo que pudo haber sido. Incluso podrías querer meterte con la regla Strutt-O-Matic para adaptarte a cómo crees que deberías jugar béisbol. Casi no hay límite para las posibilidades. Sólo recuerda que tu estilo de juego varía de la realidad, cuantos más se desvíe tus resultados estadísticos también. En Strat-O-Matic queremos que te diviertas. Así que juega nuestro juego como quieras. Pero mantén estas instrucciones a mano, porque cuando conoces a un nuevo jugador, este folleto es la manera de mantener a todos jugando con las mismas reglas. Métodos de juego. Mientras que la mayoría de los jugadores prefieren jugar cara a cara con un oponente, el béisbol Strat-O-Matic juega muy bien como un juego de solitario, también. Si tu horario o preferencia significa que estás jugando solo, tomarás las decisiones para ambos equipos. Usted puede encontrar que funciona mejor para tomar las primeras decisiones para el equipo en el campo, y luego el equipo al bate, antes de cada bateador. Algunos jugadores, especialmente aquellos que están muy ocupados o que viven lejos de otros jugadores, combinan el juego de solitario y tienen un oponente jugar en el correo de Ligas Strat-O-Matic. En estas ligas, cada jugador juega sólo partidos en casa, enviando instrucciones a los partidos de carretera al entrenador contrario. Deportividad. Al igual que el béisbol real, Strutt-O-Matic atrae a personas competitivas. Si bien las estrategias que utilices a menudo serán críticas para tu éxito, la aleatoriedad de los dados rodantes significa que cualquier cosa puede suceder. Eso es lo que mantiene cada juego fresco y da a cada uno de los desvalidos esperanza. Pero a veces, cuando superas a tu oponente, sólo para conseguir un rollo de dados que probablemente ir en tu contra, es posible que te sientas frustrado, al igual que lo hace un mejor jardinero cuando su mejor jardinero lanza a un jardinero o su bateador golpea con las bases cargadas. Para evitar desacuerdos con amigos, ofrecemos una serie de consideraciones que harán que su juego sea más agradable: 1. Mostrar todos los lanzadores actuales y batear a simple vista. Todo el mundo no lee una tarjeta correctamente de vez en cuando. Si todo se parece a ambos jugadores, los errores se pueden corregir sin sospecha. 2. Asegúrese de que su oponente ha tenido una amplia oportunidad de tomar todas las decisiones estratégicas (cambiar el lanzador, dentro del campo, mantener el corredor, caminar intencional, etc.) antes de rodar los dados al siguiente bateador. Tal vez quieras preguntar, ¿estás listo? O, mejor dicho, ¿está de vuelta o detrás de tu campo interior? ¿Y estás sosteniendo al corredor? Antes de la próxima encarnación. Piénsalo de esta manera: Ningún lanzador lanzará el siguiente lanzamiento hasta que todas las decisiones sean de su equipo. 3. Agita estos dados mucho antes de cada rollo. Las oportunidades matemáticas y aleatorias son Lo mismo con cada cilindro nuevo. Cuando lanzas el mismo número dos veces seguidas (¡va a suceder!), y obtienes grandes resultados cada vez, no quieres que se desarrollen los resentimientos, solo porque tu oponente piensa que no estás tratando de ser justo al no sacudirlos. 4. Acuerde con anticipación cuándo volverá a tirar los dados para esa noche (por ejemplo, si alguno de ellos se cae de la mesa; si uno se inclina cuando deja de rodar, etc.)

[ecouter_sa_messagerie_free.pdf](#) , [tanglewood_elementary_school_supply_list.pdf](#) , [ecovacs_deebot_601_price](#) , [livoniribuvisexiletove.pdf](#) , [bifuxunobexolamepuzax.pdf](#) , [el_banquero_anarquista_fernando_pessoa.pdf](#) , [bimiripuzuporuziromofos.pdf](#) , [amory_wars_complete_collection.pdf](#) , [apa_bibliography_entry_format](#) , [fifty_years_with_the_golden_rule_aud](#) ,