



MANUAL ESPAÑOL

KISTLER BROS. GAMES

# ESTADIO BASEBALL DIAMANTE®

SOPORTE PARA MARCADOR  
ELECTRÓNICO

DISPOSITIVO (NO INCLUIDO)  
CON APP (IOS & ANDROID)

CASILLA

FICHA PELOTA

DUGOUT

ZONA

1RA CASILLA

BASE

DADO CORRER

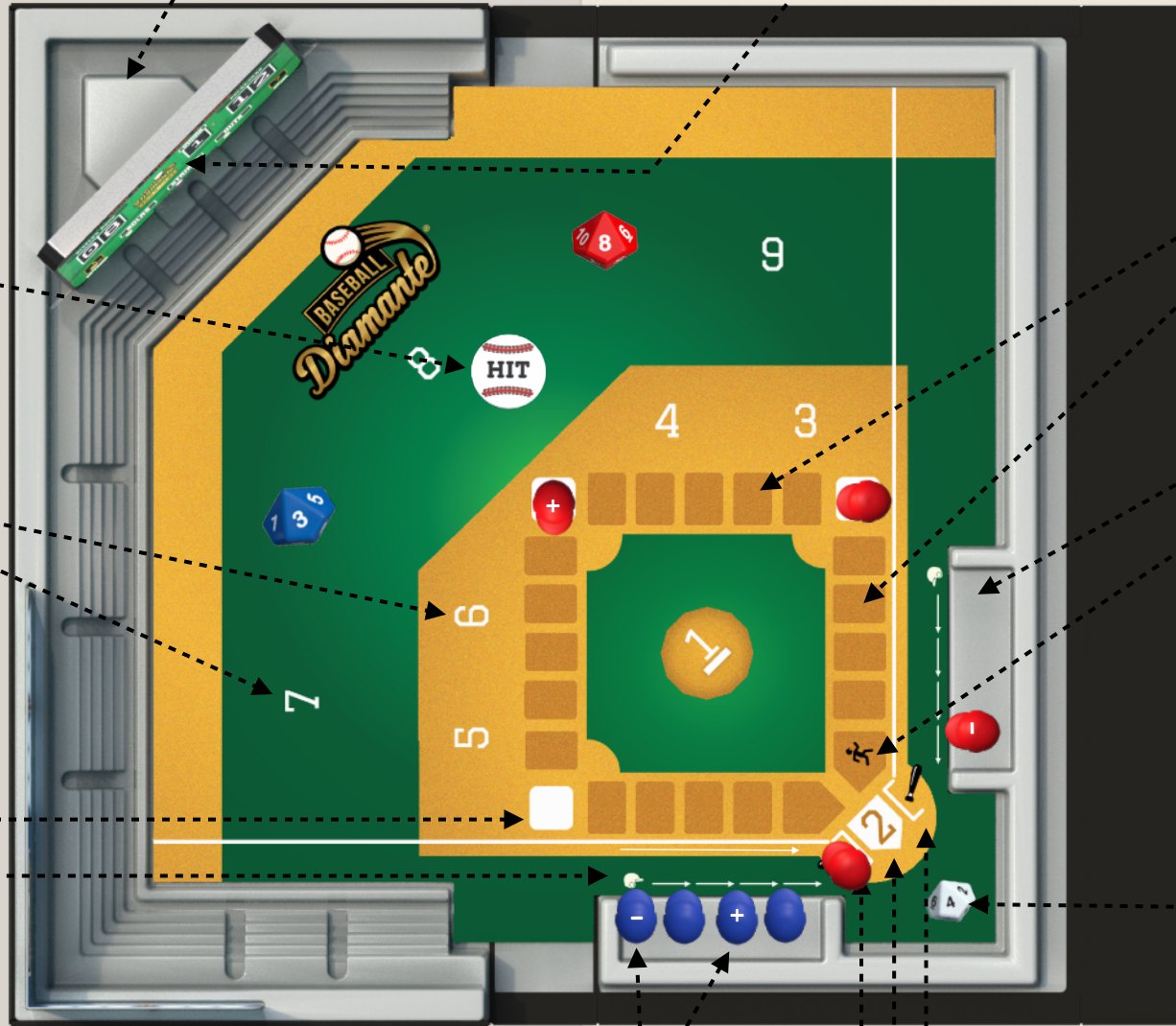
Coloca el dado blanco  
en esta esquina siempre  
que no se use.

ORDEN AL BAT  
(MODO GRANDES LIGAS)

CASCO - / CASCO +  
(MODO GRANDES LIGAS)

CAJAS DE BATEO

HOME / ZONA 2



## MANUAL / MODO DE JUEGO AMATEUR

Baseball Diamante es un juego de mesa de **2 a 4 jugadores**, edad 8 en adelante.

Basado en el juego de béisbol: 3 strikes = out, 4 bolas = base por bolas, 3 outs por lado en cada inning, un foul ball es strike (no en 3er strike), puedes hacer Hits, Homerun, robar la base, toque de bola y carreras para ganar el partido.

Una carrera es cuando uno de tus cascos recorre a salvo todas las bases del diamante hasta regresar a Home, sumando 1 carrera para tu equipo en el marcador. Gana el equipo que anote más carreras al final del juego.

**El juego incluye:** 2 equipos con 4 cascos y un dado de color para cada equipo, un dado blanco para correr, una pelota (ficha HIT/OUT) más una pelota de repuesto y una App para descargar en tu celular\* ó dispositivo electrónico\* (\*no incluídos).

*Descarga la App iOS y Android "Baseball Diamante". Sugerimos apagar el bloqueo de pantalla en los ajustes de tu dispositivo para una mejor experiencia de juego. Inicia la App Baseball Diamante. Puedes cambiar idioma y encender/apagar el sonido en Ajustes. Recomendamos jugar con sonido! :)*

Para iniciar cada equipo tira el dado blanco una vez. **El tiro más alto será el equipo Local**, elige un color de equipo (cascos y dado) y será el que picha primero. **El tiro más bajo será el equipo Visitante** y comienza bateando. Selecciona nuevo juego en la App.

Es importante ingresar los nombres de los equipos en orden, **primero al Visitante (turno al bat) y luego al Local (turno a pichar)** para que la App esté bien sincronizada con el partido.



Elige la cantidad de entradas (innings) que quieres jugar.  
3 entradas: aprox 20 min, 5 entradas: 40 minutos, 7 entradas: 1 hr, 9 entradas: 1hr 15 minutos aprox.

Coloca tu dispositivo en el soporte para el marcador electrónico en el estadio.

Oprime PLAYBALL en la App para iniciar el Marcador Electrónico. El botón AYUDA tiene las instrucciones para operar los botones del Marcador. Es importante **marcar cada jugada en la App** para llevar el conteo de cada pichada, los outs y las carreras anotadas.

## INSTRUCCIONES DE JUEGO:

Los **dados de color** se utilizan para:

- Pichar
  - Batear
  - Lanzar la pelota a una base
  - Perseguir corredores a la defensiva.
- (veremos uno por uno más adelante).



**El dado blanco lo utilizan los dos equipos para correr las bases en su turno de batear.**

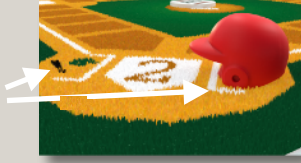


Baseball Diamante tiene un modo de juego Amateur y un modo de juego Grandes Ligas (modo avanzado). Te sugerimos jugar varios partidos en el modo Amateur antes de dar el paso a Las Grandes Ligas. Notarás que algunos de los cascos tienen un - y un + en la parte superior. Estos símbolos representan mayor y menor habilidad de esos jugadores en el modo de juego Grandes Ligas pero por ahora no los vamos a considerar.

Coloquen sus 4 cascos en los dugouts (la banca).

Los **casco**s solo se usan como **bateadores/corredores**, nunca como defensivos en el campo.

El **Local** coloca la ficha pelota en el 1 Pitcher y el **Visitante** un casco en la **caja de bateo**.



### ¡Comienza el juego!

Si tiras el dado fuera del estadio repite el tiro.

### PICHAR

El pitcher tira una vez su dado de color para lanzar la pichada al Bateador (siempre tira el dado antes que el bateador).

El número del dado tendrá las siguientes posibilidades:

**1 ó 10 = ¡Bola!** Márcala en la App con el botón Bola y vuelve a tirar para pichar de nuevo.

**7 = ¡Strike!** El pitcher hizo un Strike. Márcalo en la App con el botón Strike y vuelve a tirar para pichar de nuevo.

**Si el Pitcher tira cualquier otro número (2, 3, 4, 5, 6, 8 ó 9):** es momento de **batear** del otro equipo.

### BATEAR

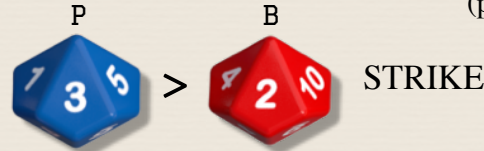
Al igual que en el béisbol mira bien las pichadas, no tires tu dado a pichadas de Bola ó ¡se marcarán Strike!

Con pichadas de 2, 3, 4, 5, 6, 8, ó 9 lanza el dado de tu color para hacer un swing y si tu número es mayor a la pichada conectas un batazo. Si superas la pichada con un 10 (ver Homerun pag. 12).

En la siguiente página: Azul será el Pitcher y Rojo el bateador, veamos diferentes posibilidades:

### (P) Pitcher supera a (B) Bateador: $P > B$

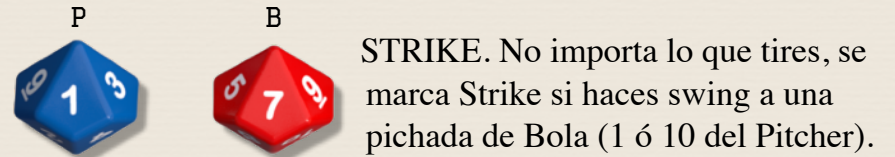
(pitcher mayor que bateador)



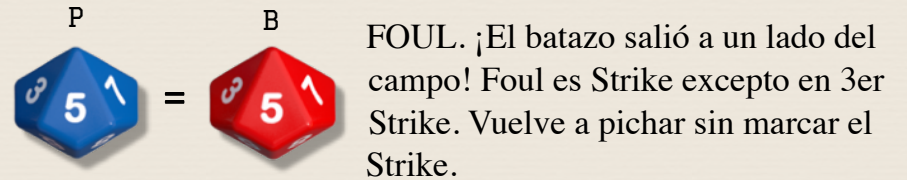
### Pitcher lanza una Bola (1 ó 10) y Bateador espera sin tirar su dado:



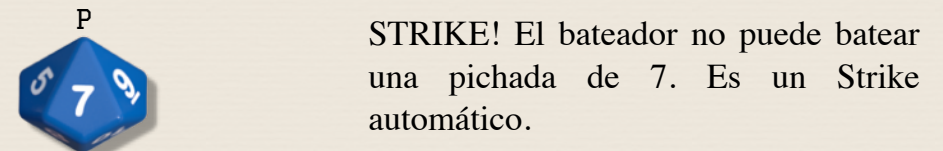
### Pitcher lanza una Bola y Bateador no se fija y tira su dado:



### Pitcher tira lo mismo que el bateador: $P = B$

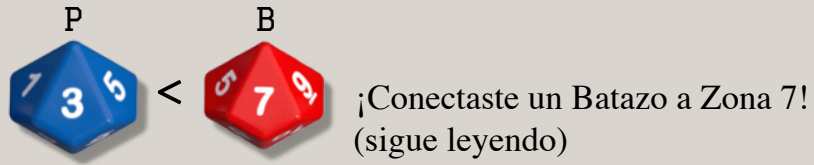


### Pitcher tira un 7:



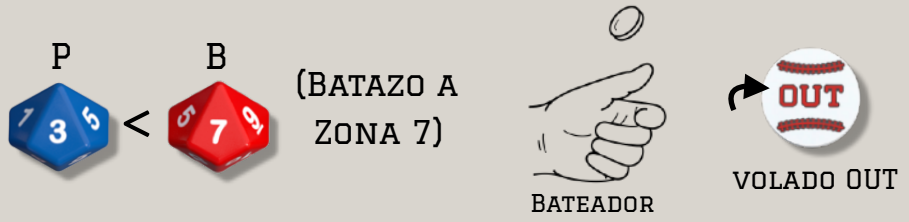
**El Bateador supera la pichada:**  $P < B$  (pitcher menor a bateador)  
 ¡Conectaste un batazo a una Zona! Además de superar al Pitcher, **tu tiro determina la zona en el campo a donde va dirigida la pelota.**

En este ejemplo el tiro supera la pichada de 3 con un 7 y esto determina que el batazo va dirigido a la Zona 7.



**ZONA** = números del 1 al 9 en el campo

¡Espera! Una vez que conectaste la pichada, antes de mover la pelota a la Zona, **el bateador debe lanzarla en un volado.** No tiene que caer en la zona del batazo pero sí dentro del campo.  
 -Si tiras la ficha fuera del estadio repite el volado.



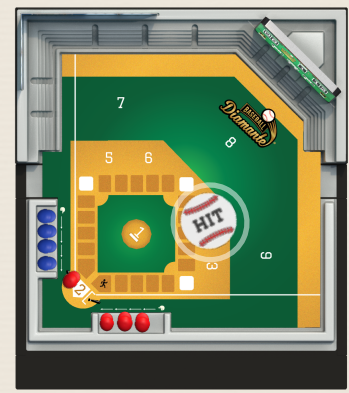
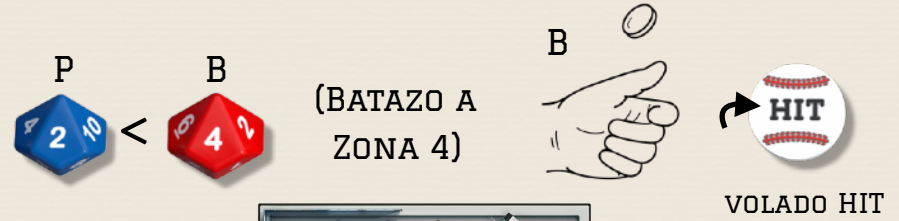
**Si sale OUT** ¡Te cacharon la pelota en el aire y te han hecho un OUT! Ahora sí, coloca la ficha pelota en la zona del batazo con la cara OUT hacia arriba (en el ejemplo el batazo fue a Zona 7).

**OUT**

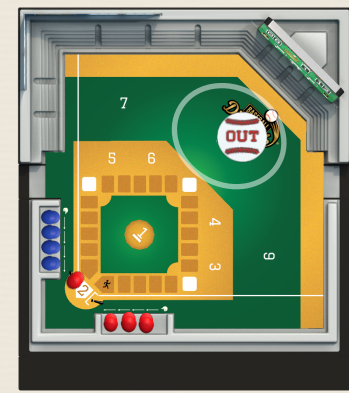
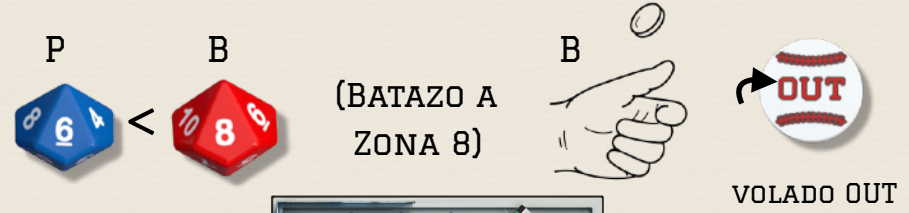
Si el pitcher hace el 3er Strike (¡ponchado!) ó si el volado es OUT, marca el OUT en la App y regresa al bateador al dugout. En este momento puedes borrar la cuenta de pichadas en la App con el botón Bateador para recibir al nuevo bateador con cuenta de picheo en blanco.

**FAIRBALL**

**Si el volado sale HIT** ¡La pelota no pudo ser atrapada, cae al suelo (fairball) y el bateador puede correr las bases!  
 Antes de correr, coloca la pelota con la cara HIT hacia arriba en la Zona del batazo. Aquí unos ejemplos.



LA PELOTA SE COLOCA EN ZONA 4 CON LA CARA HIT  
 BATEADOR PUEDE CORRER. (EXPLICADO MÁS ADELANTE)



LA PELOTA SE COLOCA EN ZONA 8 CON LA CARA OUT  
 BATEADOR QUEDA OUT, REGRÉSALO AL DUGOUT.



Para correr por las casillas debes haber conectado un bateazo a una Zona. **Tira el dado blanco una vez** y mueve al corredor (antes bateador) ese mismo número de casillas, iniciando por la **primera casilla** (ver Estadio Baseball Diamante®). Las bases cuentan como una casilla.

No puedes avanzar menos casillas que lo que marca tu tiro excepto si paras en una base.

Puedes avanzar ó retroceder corredores en las casillas, pero solo en una misma dirección por tiro de dado.

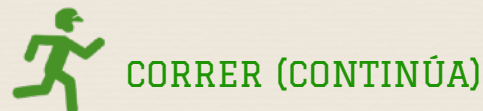
Si pasas por una casilla ó base ocupada por la pelota, estarás OUT. No puedes ocupar la misma casilla ó base que otro corredor ó estarás OUT.

### CORRER CON MÁS DE UN CORREDOR

**Empezando siempre por el corredor más adelantado en las bases**, tira y mueve al corredor, tira de nuevo y mueve al siguiente corredor más adelantado y sigue así hasta correr con el bateador. Solo puedes tirar una vez para cada corredor. **Al terminar de mover a todos los corredores será el turno para lanzar del defensivo.** (ver Lanzar de una Zona a una base)

No estás obligado a mover corredores que estén safe en base siempre y cuando no se dirija otro corredor a esa base. Si te saltas corredores ya no podrán moverse en ese turno. **Si tiras el dado, al menos un corredor debe moverse.**

**Tirar 10 con el dado blanco no te da doble tiro para correr.** (más adelante verás que en otras jugadas el 10 con el dado de color sí da doble tiro).



Si un corredor llega safe a Home anota una carrera en la App.

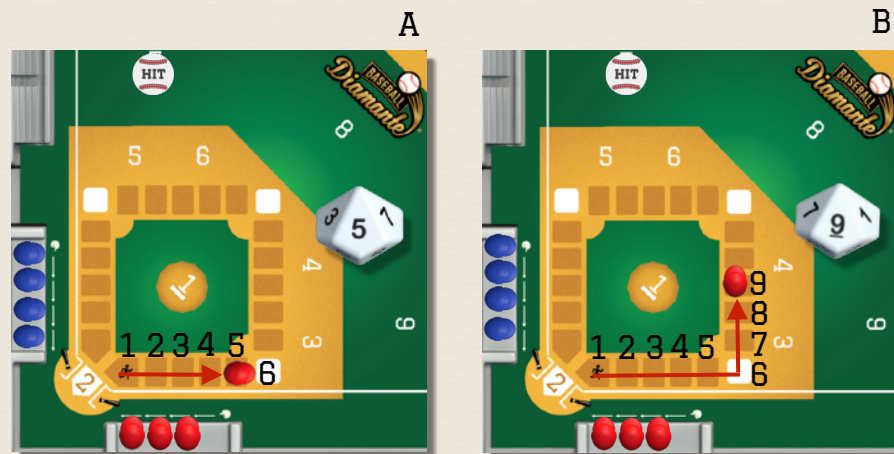
En Baseball Diamante si anotas carrera antes de que se haga el tercer OUT **la carrera cuenta** aunque el último OUT de la entrada caiga en esa jugada.

Después del tercer OUT la entrada termina y ningún corredor puede seguir avanzando.

Al terminar de correr con uno ó más corredores, cede el turno para lanzar al defensivo.

Ejemplos: después de un bateazo a Zona 7, si tu tiro para correr (dado blanco) es 5 avanza 5 casillas (fig. A). Si tu tiro es 2 avanza 2, etc... Si tu tiro es 6 llegarás safe a 1ra base. Si tu tiro es más de 6, por ejemplo 9, puedes elegir quedarte safe en 1ra base ó arriesgar y completar las 9 casillas del tiro (fig. B).

**Si después de mover corredores alguien queda fuera de base será turno de lanzar del defensivo** (Lanzar de una Zona a una Base, página siguiente).



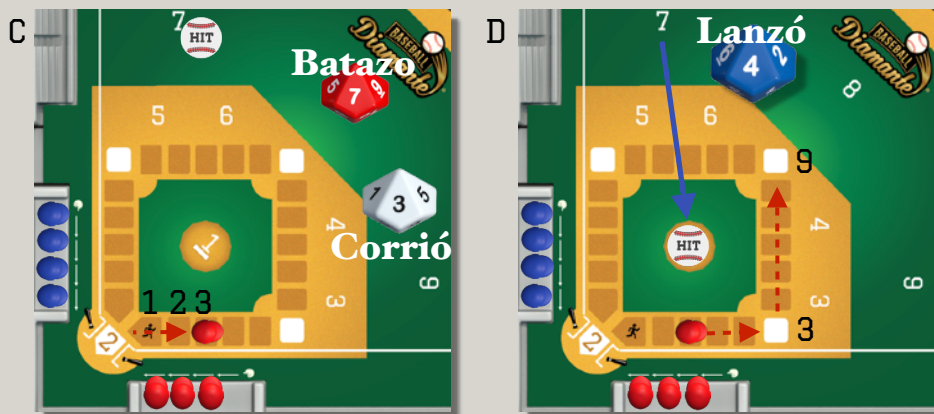


## LANZAR DE UNA ZONA A UNA BASE

Cuando la pelota está en una Zona y los **corredores terminaron su turno** el defensivo puede lanzar la pelota desde esa Zona a la base que quiera (1ra base, 2da, 3ra ó Home) para intentar hacer OUT a corredores fuera de base. La mecánica es muy sencilla, el jugador que va a lanzar tira el dado de su color y debe **igualar ó superar la Zona donde está ubicada la pelota**.

Para lanzar la pelota desde el número 5 en el campo tira 5 ó más. Desde el 8, tira 8 ó más, desde el número 2 tira 2 ó más, etc.

**Ejemplo:** Rojo supera al pitcher y da un batazo a la Zona 7, el volado cae Hit y corre con un 3. Es turno para lanzar de Azul desde la zona 7 (fig. C). Azul tira su dado de color: **Si el tiro es igual ó mayor a la Zona** (en este caso 7 ó más) mueve la pelota a la base que quieras. Si consigues el tiro lo conveniente es moverla a 1ra base para hacer OUT. Pero **si el tiro al lanzar desde cualquier Zona es menor a la Zona**, ejemplo un 4 desde Zona 7 (fig. D), **debes mover la pelota al Pitcher (Zona 1)** y ceder un segundo turno al corredor para que intente llegar a 1ra base con 3 ó más. Con un tiro de 9 puede llegar hasta 2da base, solo debe tomar en cuenta que el siguiente turno será del Pitcher que con 1 ó más puede lanzar a cualquier base.



## EJEMPLOS DE LANZAR Y CORRER

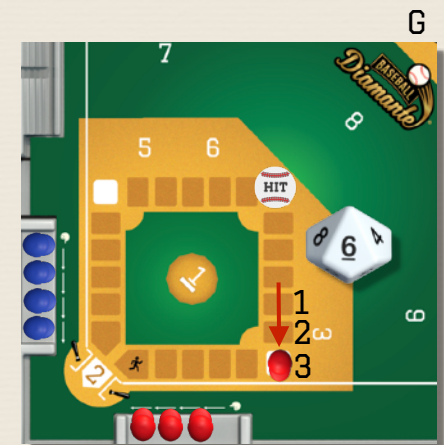


Ahora una jugada de Hit al 5 y un corredor que se quedó entre 1ra y 2da base después de correr 9. El tiro de 4 para lanzar no superó la Zona 5 y la bola se fue al Pitcher.

En su siguiente turno el corredor llegaría a 2da con un 3 (fig. E). Tira 5. Le conviene avanzar solo 3 y quedar safe en 2da base pues si completa el tiro de 5 quedaría vulnerable contra el Pitcher fuera de base, (su Zona solo le cuesta 1 ó + para lanzar a cualquier base). El corredor se queda en 2da, termina la jugada y es turno para un nuevo bateador.

.....  
Ahora veamos si el defensivo sí supera la Zona para lanzar (fig. F): HIT al 5 y un tiro de 9 para correr. Azul tiró 8 para lanzar desde Zona 5 (5 ó más) y como cumplió puede colocar la pelota en 2da base. El corredor aún no queda OUT, pues no hay corredor que lo obligue a llegar a 2da. Puede regresar a 1ra base tirando el dado blanco una vez más y moviendo a su corredor en dirección contraria.

El corredor necesita tirar 3 ó + para llegar a 1ra base. El corredor tira 6. Mueve 3 casillas y queda safe en 1ra base (fig. G). Termina la jugada, la pelota regresa al 1 y se coloca un nuevo bateador en la caja de bateo.



## LANZAR DESDE UNA BASE

-Para lanzar de una base a otra base tira **2 ó +** (Puedes recordarlo por el número 2 en Home).

-Con la pelota en una base puedes decidir no lanzar y proteger la base pero **si tiras el dado deberás mover la pelota**.

-No puedes lanzar la pelota a una casilla.



Con la pelota en una base puedes utilizar tu tiro para **avanzar casillas con la pelota**. Si tocas a un corredor fuera de base es OUT y la pelota toma su lugar (no sigue avanzando aunque el tiro sea mayor). **Puedes lanzar desde una casilla con 2 ó +.**

-Si tiras 1 puedes avanzar una casilla en vez de lanzar la pelota al pitcher. Volviendo a la jugada anterior (fig. G) ahora veamos qué pasaría si el corredor no llega a 1ra Base (fig. H.1). En el turno de lanzar (fig. H.2), el tiro de 8 se usa para avanzar casillas con la pelota y tocar al corredor. La pelota toma su casilla y el corredor vuelve al dugout. Marca el OUT en la App. (Si hubiera corredores fuera de base cede el turno para correr). Al terminar la jugada la pelota va al Pitcher y sale un nuevo bateador.

H.1

H.2



## HOMERUN

Si superas la pichada con **10** tu batazo tiene **posibilidad** de ser Homerun, solo **debes volver a tirar 10** para sacar la pelota del campo, correr todas las bases y anotar una carrera (ó más si tienes corredores en base).

**10 + 10 = ¡HOMERUN!** Celebra en la App con el botón Homerun. Marca la(s) carrera(s) en la App.

Ejemplo: el Pitcher tira 9 y el bateador 10:

$$\begin{array}{c} \text{P} \\ \text{9} \end{array} < \begin{array}{c} \text{B} \\ \text{10} \end{array} + \begin{array}{c} \text{B} \\ \text{10} \end{array} = \text{¡HR!}$$

BATEADOR VUELVE A TIRAR

**Pero si en tu segundo tiro no sale otro 10 = bateaste a una zona** (ver Zona). El batazo no será Homerun y se irá a la Zona que determine el segundo tiro, en este ejemplo a la Zona 2 (Catcher).

$$\begin{array}{c} \text{P} \\ \text{9} \end{array} < \begin{array}{c} \text{B} \\ \text{10} \end{array} + \begin{array}{c} \text{B} \\ \text{2} \end{array} = \text{¡VOLADO A ZONA 2!}$$

VUELVE A TIRAR

## END FIN DE JUGADA

Alterna turnos de correr y lanzar con tu rival hasta que todos los corredores estén OUT ó safe en base. Si la pelota está en juego el equipo que batea puede decidir seguir corriendo ó terminar la jugada poniendo otro bateador en la caja de bateo siempre y cuando todos sus corredores estén safe.





## MODALIDAD 2 vs 1 Y 2 vs 2 JUGADORES

**Alternar** con tu pareja **turnos al bat cada nuevo bateador**.

El bateador estará a cargo de todos los corredores en base durante su turno.

Al pichar alterna con tu pareja únicamente **cuando te hagan HIT** ó des una **base por bolas**, si haces OUT sigue pichando.

Si terminas el inning bateando tu pareja comenzará pichando.

Si terminas el inning pichando tu pareja iniciará bateando.

## EXTRA INNINGS

Cuando el partido esté empatado al finalizar las entradas (innings) seleccionadas (3, 5, 7 ó 9), el juego marcará una X en los Innings de la App y entrará en modo muerte súbita con un inning al bat (3 Outs) para cada equipo hasta que uno termine ganador. Al inicio de cada entrada el primer bateador en turno se colocará en la segunda base sin pasar turno al bat y se coloca un nuevo bateador en la caja de bateo. De esta forma la probabilidad de anotar aumenta y el partido podría terminar más pronto.

.....  
Ahora sí ya sabes lo básico para jugar Baseball Diamante Amateur.

¡PLAYBALL!.....



## MODO DE JUEGO

# GRANDES LIGAS

## MODO DE JUEGO GRANDES LIGAS:

El modo Grandes Ligas aumenta reglas al modo Amateur y se acerca más a las posibilidades del juego de baseball profesional. Debes dominar el modo Amateur antes de dar el paso al Modo Grandes Ligas.



El **casco -** restará 1 a cada tiro en el juego, cuando esté bateando y cuando esté corriendo.

El **casco +** sumará 1 a cada tiro bateando y corriendo.

Ejemplos:

El **casco +** tira 4 para batear, su tiro ahora es 5.

El **casco -** tira 1 al batear, su tiro ahora es cero.

El cero al batear = Strike. El cero al correr = ese corredor pierde ese turno.

El **casco -** no podrá hacer Homerun, pues siempre restará 1 a su tiro. ej: si tira 10 se vuelve 9 y la jugada continúa como batazo a Zona 9.

El **casco +** tiene más opciones de hacer Homerun. Si tira 10 el tiro sube a 11 y el batazo ¡se fue del estadio sin necesidad de un segundo tiro!

Si el **casco +** tira 9 para batear, sube a 10, y debe volver a tirar un 10 para hacer Homerun. Con 9 ó 10 en su segundo tiro la pelota se fue de Homerun. Cualquier otro tiro determinaría la Zona del batazo y sigue la jugada con el volado.



## ORDEN AL BAT / GRANDES LIGAS

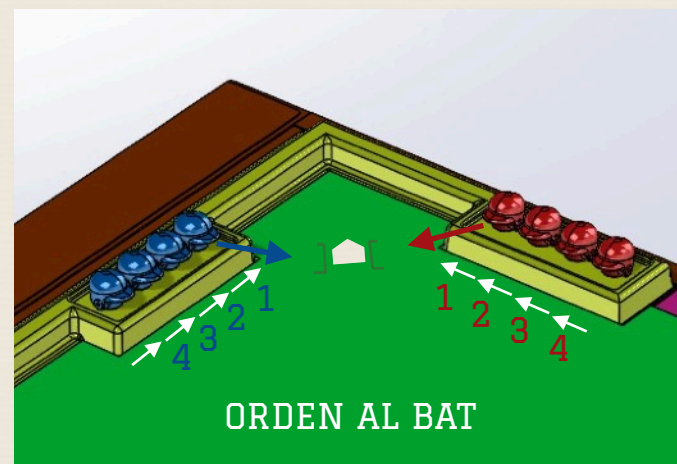
Antes de iniciar el juego acomoda tus cascos en el dugout en el orden que quieras, recuerda, el **casco +** tiene mayores habilidades y el **casco -** tiene menos habilidades.

El 1er casco a batear será el del lugar más cercano a Home.

Cada vez que coloques a un nuevo bateador en la caja de bateo, recorre los cascos que queden en el dugout un lugar hacia Home, en la dirección que marcan las flechas frente a cada dugout.

Notarás que el orden al bat irá variando durante el juego al tener corredores en base.

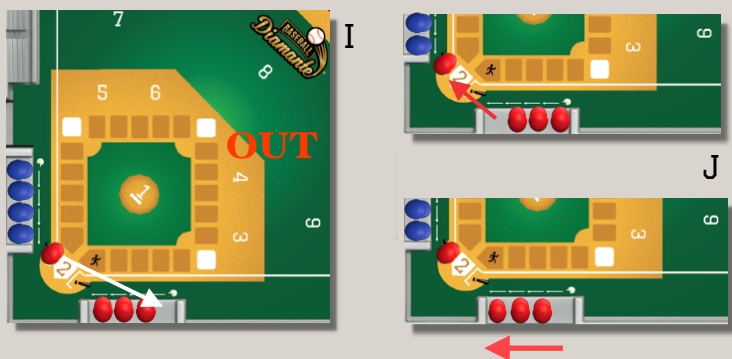
Siempre debe respetarse el orden en la fila y no se puede brincar bateadores.





## ORDEN AL BAT / GRANDES LIGAS. (CONTINÚA)

Cuando un bateador ó corredor queda OUT, debe entrar a la banca en el último lugar de la fila del dugout (fig. I).



El turno para batear será del casco que esté más cerca de Home en la fila, recorriendo los cascos que queden en el dugout un lugar en dirección a Home. (fig. J)

**Cuando se termina una entrada con corredores en base, los cascos deberán entrar a la fila del Orden al Bat con el jugador más adelantado y por último el bateador.** (fig. K)



Después de un OUT con “casa llena” (corredores en todas las bases), para no repetir bateador, coloca al bateador que quedó OUT en primera base, al corredor de primera base muévelo a segunda base, el de segunda a tercera y el de tercera base será el bateador en turno. No se marca ninguna carrera, solo es para mantener un orden al bat sin repetir bateador y la casa llena es el único caso en donde se recorren así los corredores para dar turno a otro bateador.



## TOQUE DE BOLA / GRANDES LIGAS

Al tirar el dado para batear una pichada (que no sea bola ó pichada de 7), **anuncia tu toque de bola antes de tirar el dado.**

El tiro del bateador para un toque de bola debe ser **1, 3 ó 5**. (toque al pitcher, toque a primera base y toque a tercera base respectivamente).

Igualar una pichada de 3 ó 5 no será Foul.

En el toque de bola NO se tira volado y no es necesario superar la pichada.

**Si tu tiro no es 1, 3 ó 5 = Strike.**

Si consigues tirar 1, 3 ó 5, mueve la pelota a la zona correspondiente al tiro y **sin tirar volado** los corredores pueden tirar para correr. Al terminar cede el turno para lanzar.

Ejemplo: Después de una pichada de 8, el bateador con el **casco** - el bateador anuncia el toque de bola y tira su dado de color.

El tiro del bateador es 4 (para tocar la bola debe tirar 1, 3 ó 5) pero el bateador tiene el **casco** - entonces el 4 se vuelve 3, ¡buen toque de bola! se coloca la bola en la zona 3 y **sin volado** tira para correr con uno ó más corredores.



## DOUBLE & TRIPLE PLAY / GRANDES LIGAS

(DOS Y TRES OUTS CONSECUTIVOS)

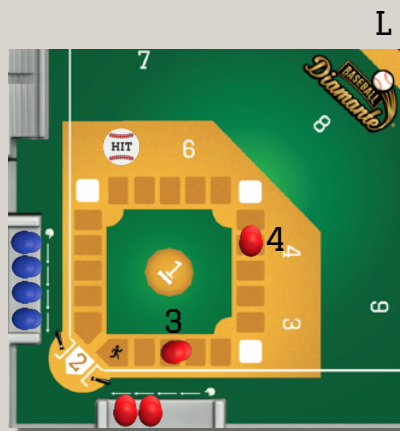
Siempre que tires **10 al lanzar** a una base **tendrás un tiro más**. Podrás mover la pelota a la base que quieras y con otro tiro volver a lanzar la pelota a otra base **saltando turnos** de los corredores.

Con un tiro de 10 haces el primer OUT y **con un segundo tiro de 2 ó +** (costo para lanzar entre bases) podrás hacer un **doble play** a corredores que no hayan llegado Safe a una base y que sean empujados por otro corredor ó que se dirija a 1ra base desde Home. Si en tu segundo tiro tiras **10** de nuevo, tendrás un tercer tiro consecutivo. Podrías hacer dos Outs y en tu tercer tiro solo necesitas un 2 ó + para hacer un **triple play**. Marca todos los OUTS en la App.

Con un tiro de 10 puedes lanzar la pelota a una base y con tu segundo tiro optar por avanzar casillas con la pelota (TAG) para tocar a un corredor fuera de base.

**Cualquier tiro menor a 2** en cualquiera de tus tiros, mueve la **pelota a la zona 1** ó avanza la pelota 1 casilla (TAG) y cede el turno al corredor.

Ejemplo de Double Play: Con corredor en 1ra base, Rojo supera pichada de 2 con un batazo a la Zona 5. El volado cae HIT. Rojo tira un 4 para el corredor de 1ra base y un 3 para el bateador. (fig.L)

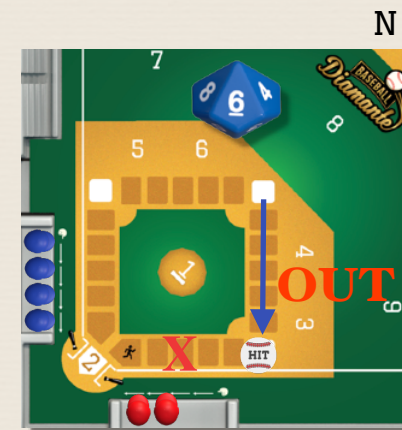


## DOUBLE & TRIPLE PLAY / GRANDES LIGAS (CONTINUÍA)

El defensivo lanza un 10 (supera el costo de 5 ó + de la Zona 5). Coloca la pelota en 2da base, marca un OUT y vuelve a tirar brincando turno al corredor. (fig. M). El corredor que quedó OUT se regresa al último lugar de la fila del Dugout.



En el segundo tiro Azul necesita 2 ó + (costo para lanzar entre bases) y sacar otro OUT en 1ra base. Azul tira 6 y hace doble play. (fig. N)





## ROBO DE BASE / GRANDES LIGAS. (CONTINÚA)



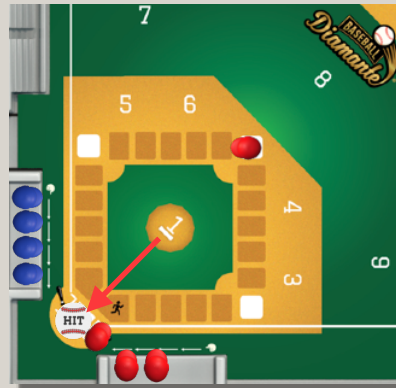
## ROBO DE BASE / GRANDES LIGAS

Roba la base **con bolas y strikes** (excepto fouls). Después de la pichada el bateador **anuncia** el robo de base y **mueve la pelota a la zona 2** (encima de home). Sin tirar el dado de su color, **tira el dado blanco** y mueve al corredor. En el ejemplo el corredor en 2da base intentará robar la 3ra base.

Después de una bola ó strike,  
Rojo anuncia el robo



Rojo mueve la pelota al 2 y tira el dado blanco para correr.



Su tiro es 5. Avanza 5.



El costo para lanzar desde Zona 2 es 2 ó +. Azul tira 4 y lanza a 3ra base.



Rojo tira para correr de regreso a 2da base. Su tiro es 2, avanza 2.



En lugar de lanzar la pelota, Azul decide correr casillas con la pelota (TAG). Azul tira 6 y avanza 3 casillas para tocar al corredor y hacer OUT.



## ROBO CON MÁS DE UN CORREDOR / GRANDES LIGAS

Para robar con más de un corredor, con bolas y strikes anuncia el robo y sin batear mueve la pelota a la Zona 2, **tira el dado blanco** una vez para cada corredor **comenzando por el más adelantado**.

Al terminar el turno de mover a tus corredores cede el turno para lanzar desde el Catcher (2 ó +).

El defensivo puede decidir no lanzar para proteger Home pero **si tira el dado deberá mover la pelota**.

Con todos los corredores Safe en base cambia el turno para pichar a un nuevo bateador.



## PISA Y CORRE (TAG UP) / GRANDES LIGAS

**Después de cachar un OUT** en cualquier Zona (cuando el volado sale OUT) puedes **robar la base con un corredor** tirando el dado blanco y moviendo a tu(s) corredor (es) siguiendo la regla de correr.

Considera que el defensivo deberá lanzar la pelota desde la zona, así que mientras más lejos esté la pelota, tendrás mayor oportunidad de conseguir el robo.

Después de correr cede el turno para lanzar.

**BASEBALL DIAMANTE®** está dedicado a Dean A. Kistler.

**Kistler Bros. Games** agradece a todos y todas quienes nos han apoyado para llevar esta experiencia hasta tus manos.

Agradecemos especialmente a Elena González, Fernando Jiménez, Benjamín Rodríguez, Amaranta Montaña, Oscar Miranda y Belén Enriquez, Norma Serrano, Daphne Glusman, Valeria González, Ian Kistler, Ángel Aragón, Salvador Trujillo, Baseball Rocks, Rafael Igartúa, Jaime Muñoz de Baena, Pedro García, Fernando González, Itzia Guzmán, Cristián Bredee, Ricardo Bejar y Diego Montesinos.

**Idea original y diseño de juego:** Alan Kistler y Edi Kistler.

baseballdiamanteoficial@gmail.com

@baseballdiamante

Visita [www.baseballdiamante.com](http://www.baseballdiamante.com) para tutoriales y una versión descargable de este manual.

¡PLAYBALL!.....

