

-Béisbol de dados-

El béisbol de dados es un juego de béisbol simulado que se puede jugar con nada más que un par de dados, un lápiz y una hoja de papel. Cada combinación de dados lanzados representa una jugada (un out, un hit, un home run, un ponche, etc.). Utiliza el papel y el lápiz para registrar lo que sucede y en unos 15-30 minutos has simulado un juego de béisbol completo.

La hoja de juego incluye las acciones de beisbol y se puede imprimir uno para cada juego y escribir en él con un bolígrafo o lápiz, o puede laminarlo (o usar un protector de hoja) y hacerlo reutilizable escribiendo en él con un marcador de borrado en seco.

-Las reglas del béisbol de dados-

Se puede jugar en solitario o contra otro jugador. Las reglas funcionan de manera similar a un juego de béisbol real. Cada equipo tiene nueve bateadores y tú juegas nueve entradas (aunque la tarjeta de puntuación incluye una décima entrada si el juego se empata al final de la novena entrada). Tienes tres outs por media entrada. El cuadro de marcador incluye un cuadro de puntaje para que pueda seguir fácilmente quién gana.

-Cómo interpretar y puntuar las combinaciones de dados-

La hoja de juego tiene las combinaciones de tirada de dados impresas para que sepa exactamente que acción tomar en cada tirada. Para cada turno al bate, coloca una ficha o token (que representan a los jugadores), en el plato de home en la tarjeta de puntuación. Luego tira cada dado. Los resultados del dado te dirán lo que sucedió durante la aparición de esa placa. Solo hay una tirada de dado para cada jugador.

Siempre lees primero el dado con el número más bajo. Entonces, si sacaste un 6 y un 2, buscarías en la tarjeta de puntuación una combinación de 2 a 6 (el número más bajo es lo primero). Si miras el cuadro de mando, te obliga a hacer siempre el número más bajo primero de todos modos. Ni siquiera puedes encontrar una combinación de 5-3, por ejemplo.

-Otras reglas para recordar-

Escriba los nombres de los equipos en los espacios provistos en la sección de puntaje del cuadro en la parte superior de la tarjeta de puntaje.

El equipo visitante batea primero.

Si un jugador sale, mueve la pelota que representa al jugador hacia la parte posterior de la alineación.

Registre cada salida en la tarjeta de puntuación completando una burbuja de salida.

Si un jugador recibe un golpe base (sencillo, doble, triple o home run), mueva al jugador a la base apropiada en el cuadro de mando.

No hay bases robadas ni baserunning extra. La única forma en que un jugador puede avanzar es a través de una fuerza (por ejemplo: si un jugador ya está en primera base y el jugador al bate golpea un solo, el jugador en primera avanza a la segunda base y el bateador se mueve a la primera).

Al final de cada mitad de entrada, registre el número de carreras en esa mitad de entrada para el equipo en el cuadro de puntaje en la parte superior de la tarjeta de puntaje. (Ej: si el equipo local tuvo 3 carreras en la quinta entrada, escribirías un 3 en el cuadro inferior debajo de la entrada 5).

Después de nueve entradas, el equipo con más carreras gana. Si el juego está empatado, juegue la décima entrada o hasta que haya un claro ganador.

Si el equipo local está a la cabeza después de que el equipo visitante complete la mitad superior de la novena entrada, el equipo local no tiene que jugar la mitad inferior de la novena entrada y el juego ha terminado.

Material necesario

Para jugar vas a necesitar:

- 2 dados de 6 caras (los dados del parchís)
 - 9 jugadores por equipo (pueden ser monedas de 1 céntimo o 2 céntimos, muñecos pequeños, stickers...)
 - Un lápiz + goma para llevar los puntos.
- 1 Ficha para contabilizar los outs.

¿Cómo se juega?

El que saque el número más grande al tirar los dados batea.

El equipo que batea, anota carreras = puntos.

Cuando un jugador que batea corre 4 bases (da la vuelta al campo) se anota 1 carrera = 1 punto.

Si eliminan a 3 jugadores (3 outs) del equipo que batea, pasa a lanzar (defender y eliminar jugadores) y el que lanzaba, pasa a batear (atacar y conseguir carreras).

Cada jugador tira un dado y el resultado combinado es la acción que ocurre en ese momento.

Se juega a 9 entradas. El equipo que tenga más carreras gana.

Si el resultado permanece empatado al final de nueve entradas, se juega una más o varias más (Entrada R) hasta que, alguien haga más carreras que el otro.

Nomenclatura

Home run = Golpeas la pelota tan lejos que no pueden atraparla. Das la vuelta entera al campo y te anotas 1 carrera por cada jugador que estuviese en el campo. (Mueve a cada jugador que estuviese en una base hasta la base de salida, puntuando 1 carrera cada uno).

Hit doble = Golpeas la bola con fuerza y corres 2 bases. Si hay más jugadores en el campo, todos los jugadores avanzan 2 bases.

Fly Out (Out Elevado) = La pelota es atrapada en el aire, al final del campo y eliminan al bateador. (1 out)

Base per ball (Base por bola) = El lanzador te ha lanzado 4 veces la bola fuera de la zona de golpeo, y se avanza una base. Si hay más jugadores en base, todos avanzan 1 base. (Avanzas 1 base a todos tus jugadores, si alguno llega a 4ª base = 1 carrera)

Pop Out = La pelota hace un gran globo, y la atrapan sin esfuerzo (cayendo en los guantes), eliminando al bateador. (1 out)

Hit = Has bateado la bola, y corres 1 base. Si hay más jugadores en el campo, todos los jugadores avanzan 1 base.











































Doble Play = Golpeas la bola, pero la atrapan en el aire y eres eliminado. Luego es pasada a otra base eliminando a otro jugador, en la misma jugada. El resultado son 2 jugadores eliminados en el mismo turno. (2 out) EXCEPCIÓN: si solo hay un jugador, se elimina uno nada más. (1 out)

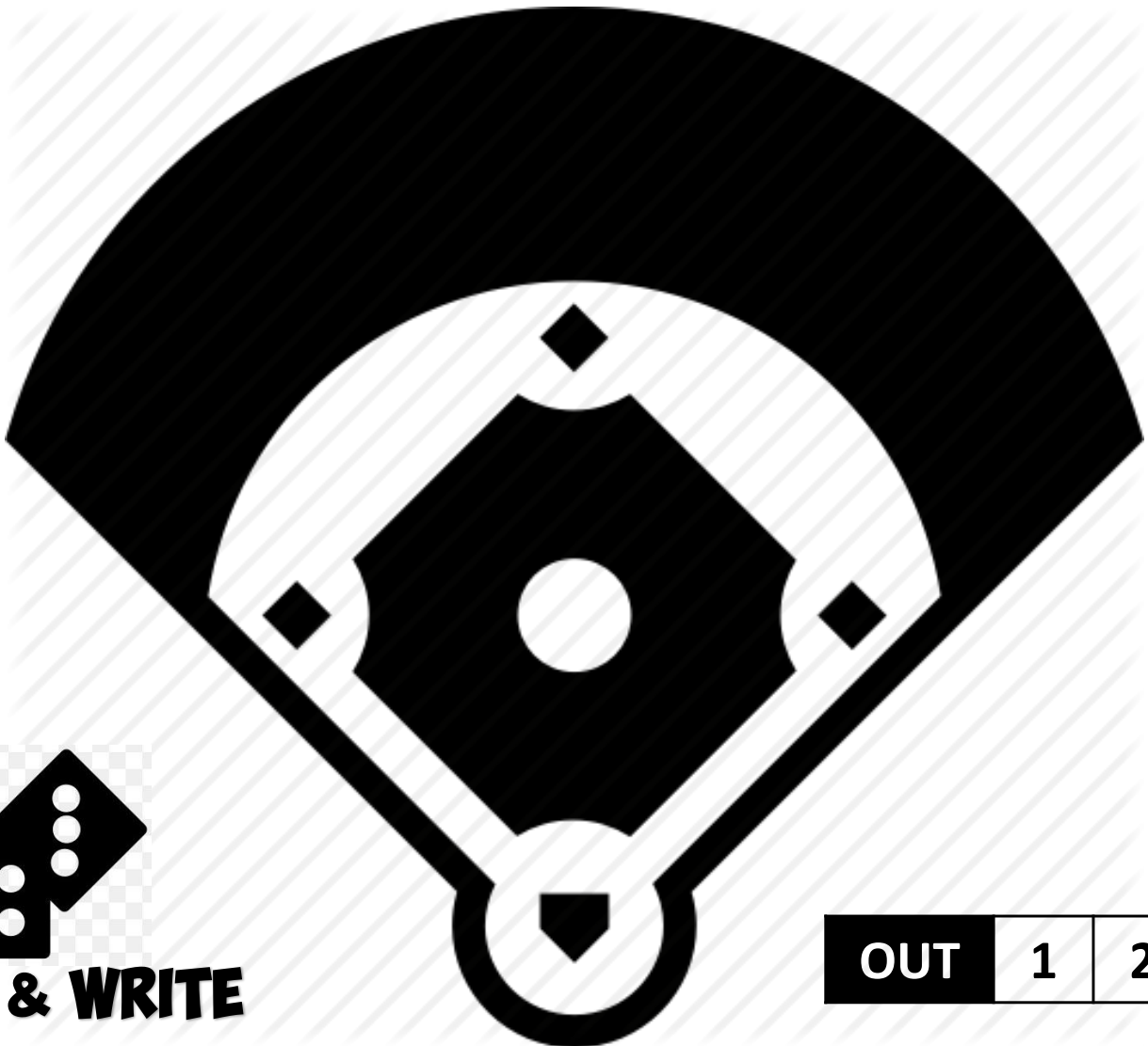
Out = Has corrido a la base, pero la pelota ha llegado antes que tú. Eliminas un corredor. (1 out)

StrikeOut (Ponche) = Fallas al batear 3 veces y eliminan al bateador, sin tan siquiera salir. (1 out)

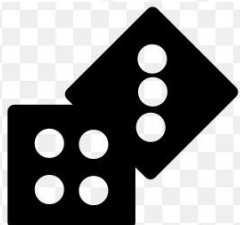
Hit triple = Golpeas la bola muy fuerte y corres 3 bases. Si hay más jugadores en el campo, todos los jugadores avanzan 3 bases.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

 	HOME RUN	 	OUT	 	OUT ELEVADO
 	HIT DOBLE	 	PONCHE	 	BASE POR BOLA
 	OUT ELEVADO	 	HIT	 	POP OUT
 	BASE POR BOLA	 	PONCHE	 	PONCHE
 	POP OUT	 	BASE POR BOLA	 	HIT DOBLE
 	HIT	 	HIT TRIPLE	 	OUT ELEVADO
 	DOBLE PLAY	 	OUT	 	HOME RUN



OUT	1	2	3
------------	---	---	---


ROLL & WRITE