

Nombre del juego: Strike!

Diseñador: Agustín Atencio Andrioli

Edad: +8

Participantes: 2 a 4 jugadores

Duración: 20 min.

Resumen del juego

Strike! es un juego de mesa rápido y competitivo que simula el emocionante desafío de batear pelotas en una jaula de béisbol. Con cartas que representan tus intentos de bateo, bolas lanzadas por una máquina y dados potenciadores, deberás anticiparte, predecir y tomar riesgos para sumar puntos y convertirte en el mejor bateador.

Mecánicas principales: selección simultánea, predicción, gestión de mano.

Lo que lo hace único: combina faroleo y estrategia en una dinámica deportiva, con decisiones simultáneas que generan tensión y emoción en cada jugada.

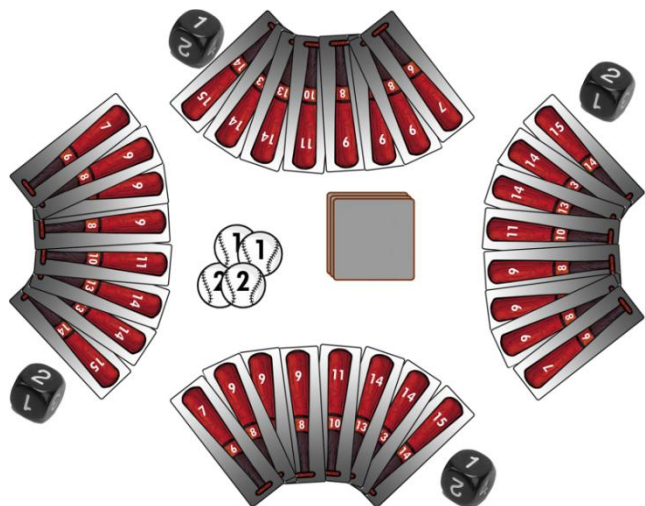
Componentes

- 45 cartas de bate (valores del 6 al 15)– tamaño 30×90 mm
- 24 cartas de bola (valores del 2 al 5) – tamaño 50×50 mm
- 4 dados numerados del 0 al 4
- 30 fichas de puntos:
 - 20 fichas de 2 puntos
 - 15 fichas de 1 punto

Preparación de la partida

1. Baraja las cartas de bola y colócalas en el centro de la mesa boca abajo.
2. Entrega a cada jugador 8 cartas de bate al azar y 1 dado.
3. Coloca las fichas de puntos al alcance de todos.

Ejemplo de preparación de la partida para 4 participantes



Secuencia de juego

Cada ronda se compone de 8 jugadas. En cada jugada:

1. Se revela una carta de bola en el centro de la mesa.
2. Cada jugador elige en secreto una carta de bate y la coloca boca abajo en su zona.
3. Simultáneamente, todos eligen un valor del dado y lo revelan.
4. Se suman todos los valores de los dados más el valor de la carta de bola.
5. Se revelan las cartas de bate, se comparan con el resultado total y se entregan las fichas de puntos según corresponda:
 - Coincidencia con el valor mayor del bate → 2 puntos
 - Coincidencia con el valor menor del bate → 1 punto
6. Se retiran las cartas jugadas. Se repite el proceso hasta agotar las 8 cartas.

Las cartas de bate poseen 2 valores consecutivos, uno mayor y otro menor.



Valor mayor: 2 puntos

Valor menor: 1 punto

Fin de la partida

La ronda termina cuando se hayan jugado las 8 cartas de bate.

Gana la partida el jugador que haya acumulado más puntos, siempre que haya alcanzado al menos 10 puntos.

Si nadie alcanza los 10 puntos, se mezclan las cartas y se inicia una nueva ronda.

Ejemplo de turno

Carta de bola revelada: valor 5

Jugadores revelan dados: 1, 2, 1, 2 → suma de dados: 6

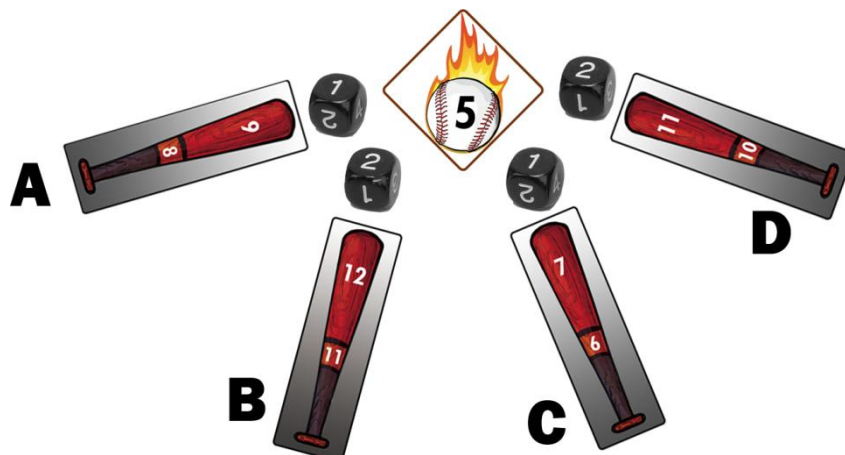
Resultado total: 5 (bola) + 6 (dados) = 11

Jugador A revela bate con valores 9/8, no hay coincidencias → no gana puntos

Jugador B revela bate con valores 12/11, coincide con el valor menor → gana 1 punto

Jugador C revela bate con valores 7/6, no hay coincidencias → no gana puntos

Jugador D revela bate con valores 11/10, coincide con el valor mayor → gana 2 puntos



Variante 2 jugadores

Para una partida a dos jugadores cada jugador recibirá dos dados al comienzo del juego y elegirá dos valores a la vez en cada turno. El resto del juego se desarrolla del mismo modo.