



Resistencia Nativa



En los **bosques del centro y sur de Chile**, el equilibrio natural se ve amenazado por **incendios, deforestación y especies exóticas invasoras**, que alteran los ecosistemas originales.

Resistencia Nativa invita a los jugadores a **revivir esta competencia ecológica**, representando la **resistencia de las especies nativas** o el **avance de las exóticas**. Mediante **decisiones estratégicas**, deberán **expandir su influencia y dominar el tablero** para alcanzar la victoria.

Mecánicas principales

1. Tipos de plantas (control de área):

El tablero se disputa a través de tres tipos de plantas: **hierbas, arbustos y árboles**, cada una con **características únicas**. Estas especies producen un tipo de semilla diferente, lo que define su modo de expansión y dominio territorial.



2. Cartas ecológicas (gestión de cartas):

Las **Cartas de Dispersión, Germinación, Diversificación, Polinizadores y Factores** otorgan acciones que simulan procesos biológicos y humanos. Cada carta requiere pagar un costo en semillas y puede potenciar las reglas básicas del juego, generando sinergias entre especies y estrategias ecológicas.



3. Producción y dispersión de semillas (gestión de recursos):

Cada tipo de planta **produce semillas con distintos mecanismos de dispersión**. Los jugadores las usan para **colonizar zonas favorables, generar nuevas plantas y fortalecer su ecosistema**. Germinar en **algunas zonas específicas del tablero** otorga puntos de victoria.



4. Estaciones del año (efectos por rondas):

Cada ronda representa **una estación del año**, modificando la dinámica base del juego. Estos **cambios reflejan las condiciones reales del ecosistema** y obligan a los jugadores a **adaptar su estrategia según la época del año**.



5. Distintos años de juego (progresión del ecosistema):

El juego se desarrolla a lo largo de **tres años**, cada uno con **su propio mazo de cartas** que introduce **nuevos fenómenos y especies más complejas**. A medida que avanza el tiempo, el ecosistema evoluciona y las decisiones estratégicas se vuelven más desafiantes. Al finalizar un año, los jugadores pueden **descartar hasta 3 cartas para robar la misma cantidad del mazo del año siguiente**.



Dispersan semillas adhesivas



Dispersan semillas digestivas



Dispersan semillas voladoras

Objetivo del juego:

Cada jugador (o equipo) representa a las **especies nativas o exóticas**, con el objetivo de **germinar y establecer plantas en zonas de puntuación**. El juego cuenta con **dos configuraciones de tablero**, adaptadas según el número de jugadores. Las **hierbas, arbustos y árboles** otorgan 1, 3 y 5 puntos de victoria, con **puntaje adicional en zonas erosionadas**. Gana quien acumule más **Puntos de Victoria (PV)** al finalizar el **tercer año de juego**.



PUNTOS CLAVE

- ✓ · Rigurosidad Científica
- ✓ · Componentes tridimensionales
- ✓ · Temática: Biología y Naturaleza
- ✓ · Múltiples modos de juego
- ✓ · Fabricado con material de gestión forestal sostenible

PVP sugerido: USD \$50

COMPONENTES

Cartas

- 90 Cartas Bosque Nativo
- 90 Cartas de invasión exótica
- 4 Cartas de Jugador

Troqueles

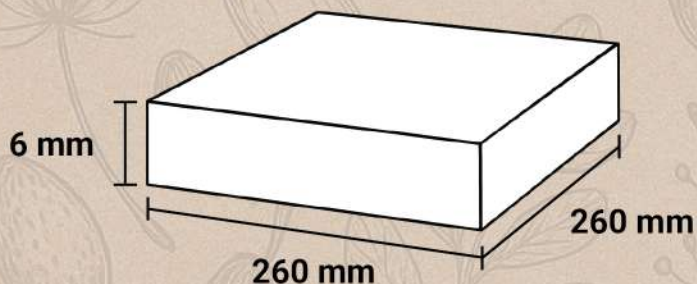
- 96 Semillas nativas y exóticas
- 28 Figuras de hierbas
- 24 Figuras de arbustos
- 20 Figuras de árboles
- 1 Marcador de estaciones
- 1 Marcador de año
- 1 Marcador de jugador inicial

Otros componentes

- 1 Tablero
- 1 Tablero de estaciones
- 1 Reglamento

ARCHIVOS A TRADUCIR

- 184 Cartas
- 1 Reglamento



LOCALIZACIONES INTERNACIONALES:

- Chile

