

“Mosaico Evolutivo”

Visión general:

“Mosaico Evolutivo” es un juego basado en la co-evolución del muérdago (*Tristerix aphyllus*) y poblaciones de cactus de Chile central.

Durante el juego podrás ver como tu población de cactus fluctúa bajo la ausencia y presencia del muérdago. ¿Serás capaz de sobrevivir sus efectos?

Para ganar, tienes que colonizar 3 ambientes con 5 fichas de cactus y más fichas que tu oponente en el ambiente o colonizar los 6 ambientes con al menos 3 fichas de cactus en cada uno.

Tiene un tiempo de juego estimado de 30-45 minutos y está diseñado para dos jugadores.

Fichas del juego



Muérdago



Espinas largas



Espinas cortas



Moneda



Reclutamiento



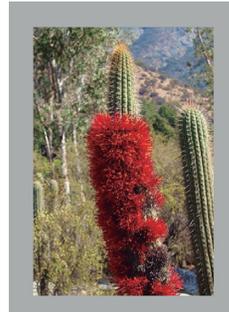
Supervivencia



Carta
Muérdago



Carta
Tenca



Carta
Supermuérdago



Carta
Aluvión

Configuración de Tablero:

El tablero representa un ambiente típico de Chile central. Esta separado en 6 ambientes, cada uno representado por un rectángulo.

Al comienzo de cada juego, cada jugador debe tener 4 fichas de cactus en la **zona de inicio** (Ambiente 5).

Si quieres ganar durante la etapa II, te recomiendo comenzar con una población de cactus en relación 1:1 de cactus de espinas cortas y cactus de espinas largas.

Etapas del Juego:

El juego está separado en dos etapas. Durante la etapa I no se juegan las cartas de incertidumbre. Durante la etapa II sí se juegan las cartas de incertidumbre.

Etapas del juego: aprovecha de colonizar sin la presencia del muérdago

Para iniciar un turno, debes elegir con qué ambiente vas a jugar (cada ambiente tiene un número).

El primer turno de todos los jugadores será desde la **zona de inicio**.

Durante un turno debes tirar ambos dados, uno representa el “**reclutamiento**” (dado azul) y otro representa la “**sobrevivencia**” (dado blanco) de tu población en ese ambiente.

Posibilidades:

1: reclutamiento > supervivencia

Si reclutamiento > supervivencia se gana una ficha, la cual se define tirando la moneda. Esta ficha te permite colonizar nuevos ambientes.

¿Cómo colonizar nuevos ambientes?

Regla 1: Al ganar una ficha la puedes colocar adentro del ambiente donde jugaste o en un ambiente adyacente a él, si y solo si tienes un mínimo de cuatro fichas en el ambiente donde jugaste.

2: reclutamiento < supervivencia

Si reclutamiento < supervivencia sobrevives durante el turno.

3: reclutamiento = supervivencia

Si reclutamiento = supervivencia sobrevives durante el turno y sacas una carta del mazo de incertidumbre. Guarda la carta para usarla en la segunda fase del juego, pero no puedes tener más de cuatro cartas en tu mano. Si tienes más de cuatro, debes descartar una.

La primera fase del juego finaliza cuando hay un total de 20 fichas en el tablero.



Etapa II del juego:

El muérdago ha llegado a infectar al ambiente de Chile central. Coloca una ficha de muérdago en el ambiente 5 y elimina una ficha de cactus de espinas cortas de cada jugador.

Durante esta etapa se pueden jugar las cartas de incertidumbre las cuales modifican la sobrevivencia de tu población.

¿Cómo funcionan las cartas de incertidumbre?

Antes de iniciar tú turno tienes la posibilidad de jugar una de las cartas de incertidumbre.

Cartas de Incertidumbre

1) Carta Muérdago



El muérdago es una planta parasitaria, la cual afecta a las poblaciones de cactus en Chile central. Al jugar la carta Muérdago tienes el poder de colocar una ficha de muérdago en un ambiente donde ya esta presente y así eliminar una ficha de cactus de espinas cortas de tu oponente.

En el próximo turno, se activa el efecto del muérdago.

¿Cómo afecta el muérdago a la población de cactus dentro del ambiente?

Si **reclutamiento > sobrevivencia**, se gana una ficha. Esta ficha se define tirando la moneda. Si el resultado es espinas cortas, tienes que colocarla en un ambiente donde no haya presencia de muérdago. Si no hay ambientes sin muérdago, esta ficha muere (**recordar regla 1**).

Si **reclutamiento < sobrevivencia**, muere una ficha de cactus de espinas cortas del jugador (recordar que debes elegir con que ambiente vas a jugar).

Reglas Muérdago: Sólo puede existir en un ambiente con fichas de cactus de espinas cortas. Si se mueren todos los cactus de espinas cortas en un ambiente con muérdago, todas las fichas de muérdago desaparecen en el ambiente.

Excepción: Si producto de esto no quedan fichas de muérdago en ningún ambiente del tablero, el siguiente muérdago se juega en cualquier ambiente con cactus de espinas cortas.

Un ambiente con 100% de espinas largas, es inmune al muérdago.

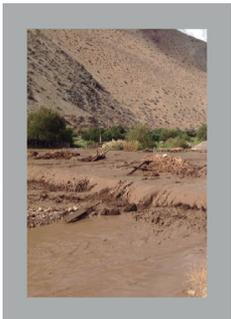
¿Cómo infectar nuevos ambientes?

El dispersor natural del muérdago es un ave llamada Tenca (Mimus thenca).



2) Carta Tenca

Al jugar la carta Tenca, tienes el poder de colocar una ficha de muérdago en cualquier ambiente y eliminar una ficha de cactus de espina cortas de tu oponente.



3) Carta Aluvión

El aluvión es un fenómeno natural el cual es capaz de destruir poblaciones enteras dentro de un ambiente. Al jugar la carta aluvión, tienes el poder de eliminar todas las fichas de un ambiente. El ambiente no lo eliges tu, lo elige el dado. Debes tirar el dado y el número que da, es el número del ambiente que es afectado.



4) Carta Supermuérdago

El supermuérdago es un población grande de muérdago que es capaz de afectar cactus de espinas cortas y cactus de espinas largas por igual. Al jugar la carta del supermuérdago, tienes el poder de eliminar 3 fichas de espinas largas o espinas cortas de tu oponente de un ambiente