

Electrónica



Transistor

+10 Impacto pasiva.

Año de Invención: 1914

Impacto Social: 80

Complejidad Técnica: 158

Costo de Producción: 54

Potencial de Mejora: 99

Electrónica



Microchip

-30 Complejidad pasiva.

Año de Invención: 1998

Impacto Social: 89

Complejidad Técnica: 195

Costo de Producción: 52

Potencial de Mejora: 93

Electrónica



Fibra Óptica

+10 Potencial pasiva.

Año de Invención: 1901

Impacto Social: 94

Complejidad Técnica: 193

Costo de Producción: 60

Potencial de Mejora: 88

Electrónica



Pantalla LCD

-34 Costo pasiva.

Año de Invención: 1902

Impacto Social: 92

Complejidad Técnica: 168

Costo de Producción: 34

Potencial de Mejora: 85

Electrónica



Smartphone

+15 Impacto pasiva.

Año de Invención: 1962

Impacto Social: 91

Complejidad Técnica: 132

Costo de Producción: 51

Potencial de Mejora: 93

Transporte



Automóvil Ford Modelo T

-25 Complejidad pasiva.

Año de Invención: 1956

Impacto Social: 60

Complejidad Técnica: 100

Costo de Producción: 269

Potencial de Mejora: 18

Transporte



Avión Wright Flyer

+15 Potencial pasiva.

Año de Invención: 1835

Impacto Social: 77

Complejidad Técnica: 43

Costo de Producción: 228

Potencial de Mejora: 48

Transporte



Tren de Alta Velocidad

-30 Costo pasiva.

Año de Invención: 1846

Impacto Social: 84

Complejidad Técnica: 98

Costo de Producción: 117

Potencial de Mejora: 25

Transporte



Transatlántico Titanic

+15 Impacto pasiva.

Año de Invención: 1909

Impacto Social: 84

Complejidad Técnica: 96

Costo de Producción: 138

Potencial de Mejora: 54





Transporte

Bicicleta
-35 Complejidad pasiva.
Año de Invención: 1874
Impacto Social: 80
Complejidad Técnica: 92
Costo de Producción: 259
Potencial de Mejora: 21



Medicina

Penicilina
-40 Costo pasiva.
Año de Invención: 1909
Impacto Social: 85
Complejidad Técnica: 72
Costo de Producción: 94
Potencial de Mejora: 71



Medicina

Vacuna Polio
+15 Potencial pasiva.
Año de Invención: 1762
Impacto Social: 87
Complejidad Técnica: 136
Costo de Producción: 104
Potencial de Mejora: 69



Medicina

Rayos X
-15 Impacto pasiva.
Año de Invención: 1804
Impacto Social: 96
Complejidad Técnica: 124
Costo de Producción: 63
Potencial de Mejora: 88



Medicina

Resonancia Magnética
+25 Complejidad pasiva.
Año de Invención: 1930
Impacto Social: 84
Complejidad Técnica: 127
Costo de Producción: 79
Potencial de Mejora: 66



Medicina

Trasplante de Corazón
-45 Costo pasiva.
Año de Invención: 1887
Impacto Social: 85
Complejidad Técnica: 121
Costo de Producción: 74
Potencial de Mejora: 70



Energía

Máquina de Vapor
+10 Impacto pasiva.
Año de Invención: 1996
Impacto Social: 64
Complejidad Técnica: 76
Costo de Producción: 81
Potencial de Mejora: 56



Energía

Electricidad (Generador)
-25 Complejidad pasiva.
Año de Invención: 1819
Impacto Social: 44
Complejidad Técnica: 160
Costo de Producción: 47
Potencial de Mejora: 34



Energía

Energía Nuclear (Fisión)
-35 Costo pasiva.
Año de Invención: 1893
Impacto Social: 79
Complejidad Técnica: 62
Costo de Producción: 45
Potencial de Mejora: 57





Energía

Paneles Solares

+15 Potencial pasiva.

Año de Invención: 1948

Impacto Social: 73

Complejidad Técnica: 142

Costo de Producción: 51

Potencial de Mejora: 38



Energía

Turbina Eólica

-15 Impacto pasiva.

Año de Invención: 1850

Impacto Social: 75

Complejidad Técnica: 139

Costo de Producción: 64

Potencial de Mejora: 69



Comunicación

Telégrafo

+10 Impacto pasiva.

Año de Invención: 2004

Impacto Social: 94

Complejidad Técnica: 100

Costo de Producción: 16

Potencial de Mejora: 51



Comunicación

Teléfono

-25 Complejidad pasiva.

Año de Invención: 1898

Impacto Social: 47

Complejidad Técnica: 98

Costo de Producción: 34

Potencial de Mejora: 75



Comunicación

Radio

+15 Potencial pasiva.

Año de Invención: 1918

Impacto Social: 87

Complejidad Técnica: 97

Costo de Producción: 22

Potencial de Mejora: 80



Comunicación

Televisión

-8 Costo pasiva.

Año de Invención: 2011

Impacto Social: 84

Complejidad Técnica: 24

Costo de Producción: 8

Potencial de Mejora: 78



Comunicación

Internet

-10 Impacto pasiva.

Año de Invención: 2008

Impacto Social: 86

Complejidad Técnica: 53

Costo de Producción: 5

Potencial de Mejora: 99



Construcción

Cemento Portland

+20 Impacto pasiva.

Año de Invención: 2562

Impacto Social: 45

Complejidad Técnica: 112

Costo de Producción: 139

Potencial de Mejora: 34



Construcción

Acero Bessemer

-30 Complejidad pasiva.

Año de Invención: 2258

Impacto Social: 23

Complejidad Técnica: 123

Costo de Producción: 170

Potencial de Mejora: 25



Construcción



Rascacielos

+10 Potencial pasiva.

Año de Invención: 2319

Impacto Social: 61

Complejidad Técnica: 63

Costo de Producción: 132

Potencial de Mejora: 55

Construcción



Puente Colgante

-50 Costo pasiva.

Año de Invención: 2242

Impacto Social: 22

Complejidad Técnica: 131

Costo de Producción: 178

Potencial de Mejora: 50

Construcción



Túnel del Canal de la Mancha

+15 Impacto pasiva.

Año de Invención: 2573

Impacto Social: 33

Complejidad Técnica: 150

Costo de Producción: 185

Potencial de Mejora: 53

Robótica



Brazo Robótico Industrial

+10 Potencial pasiva.

Año de Invención: 2063

Impacto Social: 83

Complejidad Técnica: 131

Costo de Producción: 54

Potencial de Mejora: 50

Robótica



Robot Doméstico

-15 Complejidad pasiva.

Año de Invención: 2072

Impacto Social: 82

Complejidad Técnica: 109

Costo de Producción: 100

Potencial de Mejora: 95

Robótica



Robot Explorador Espacial

+15 Impacto pasiva.

Año de Invención: 2117

Impacto Social: 56

Complejidad Técnica: 90

Costo de Producción: 79

Potencial de Mejora: 77

Robótica



Robot Cirujano

-25 Costo pasiva.

Año de Invención: 2126

Impacto Social: 74

Complejidad Técnica: 127

Costo de Producción: 66

Potencial de Mejora: 93

Robótica



Drone Autónomo

+20 Potencial pasiva.

Año de Invención: 2139

Impacto Social: 64

Complejidad Técnica: 146

Costo de Producción: 72

Potencial de Mejora: 64

Reglas del juego



Reparte las cartas entre los jugadores

El que reparte o gana la ronda Elige propiedad.

Si no eliges: Aplica la habilidad pasiva.

Empate: Ronda extra con la misma propiedad.

La mas alta: Recoge las cartas jugadas.

Eliminación: Si te quedas sin cartas estas Fuera.

Fin: Gana el último con cartas.



StatsClash



Inventos Revolucionarios

Primera Edición: Mayo/2025

Jugadores: 2 o más

Descarga pdf: [Imprime este juego](#)

Web: github.com/maranone/StatsClash

Edad: A partir de 6 años

Duración: 5-15 minutos

