

## ¿QUE ES NUEVO ORDEN?

*La imaginación es más importante que el conocimiento.*

*Albert Einstein (1879-1955) Físico Alemán de origen judío nacionalizado suizo, austriaco y estadounidense*

Nuevo Orden es un juego geoestratégico y económico en el que los jugadores podrán tomar el control de las naciones más relevantes en el tablero mundial. Estas son Inglaterra, Francia, Alemania, Austro-Hungría, Italia, La Unión, Estados Confederados, Rusia y Japón.

El juego se desarrolla en un marco ahistórico. Por ahistórico nos referimos a que la realidad en la que vamos a jugar va a diferir de la realidad histórica en una serie de cambios elegidos por los jugadores (ver puntos ahistóricos). La fecha es 1890, y a priori, los únicos cambios históricos acaecidos son:

- La resolución a favor de Los Estados Confederados de la Guerra de Secesión Americana que dará como resultado la división de los Estados Unidos en La Unión en el Norte y Los Estados Confederados en el Sur (EC a partir de ahora).
- La Unión dedicará los siguientes años a preparar un cinturón defensivo en sus fronteras Norte y Sur, por lo que ninguna línea de ferrocarril Trans-americana ha sido completada a excepción de la Unionista Denver-San Francisco.
- Por las mismas razones nunca se hizo efectiva la compra de Alaska al Imperio Ruso (queda en manos rusas).
- La Guerra Confederado-española y posterior conquista por parte de estos de la isla de Cuba.
- Ley de abolición de la Esclavitud en los EC: tras el apoyo Franco-británico (y tal vez como como parte del pago) los EC accedieron a abolir la esclavitud con una ley de efectiva implantación muy discutible y mayormente supeditada a la voluntad ejecutiva de cada Estado, incluso de cada autoridad local.
- La Guerra Confederada-Mejicana: De nuevo con el apoyo Franco-Británico Méjico tiene que ceder Sonora, Chihuahua, Coahuila, Nuevo León, y Tamaulipas. De este modo Los Estados Confederados consiguen acceso al Pacífico, pero no tienen aún infraestructura ni fuerzas navales en el área.
- A partir de este punto cualquier cambio histórico queda supeditado a la decisión de los jugadores respecto a sus puntos de alternativa histórica y a sus propias decisiones durante el desarrollo del juego.

El Leitmotiv del juego es la lucha por la supremacía mundial:

- Las armas con las que cuentan los jugadores son:
  - Sus fuerzas militares (y la capacidad de proyectar geográficamente este poder).
  - Su peso económico en cada sector (y la capacidad de imponer o no sus condiciones económicas en el mercado)
  - Su diplomacia (y la capacidad o no de crear un marco estable y apropiado a los intereses nacionales).
- El objetivo: el control de los recursos, del comercio y de la actividad económica en general, o de la mayor cuota de poder posible utilizando las armas expuestas en el punto anterior.

## SISTEMA ECONÓMICO

*La inflación es como el pecado; cada gobierno la denuncia, pero cada gobierno la práctica.*

*Georg Christoph Lichtenberg (1742-1799) Profesor de física y científico alemán.*

### **Los objetos básicos con los que se define la economía son:**

1. Comida: Necesaria para suplir las necesidades de vuestra población, también pueden usarse para costear los costes de movilización militar (solo en caso de movilización total).
2. Hierro: utilizado para las manufacturas industriales y para la Industria pesada (armamento, buques, infraestructuras y para el esfuerzo militar).
3. Carbón: utilizado para las manufacturas industriales, para la Industria Pesada, para costear los costes del transporte y los costes de movilización de tus flotas (solo en caso de movilización total).
4. Exóticos: productos de lujo demandados por las sociedades modernas y que solo se encuentran en latitudes Ecuatoriales y/o tropicales como el cacao, azúcar, café, frutos tropicales.
5. Materias Primas: necesarias para la manufactura industrial como el mimbre, la madera, el zinc, el algodón.
6. Petróleo: Este producto no está disponible para la explotación al inicio del juego. Servirá como Materia Prima y para costear los costes de transporte marítimo.
7. Industria: Define la capacidad de tu nación para transformar las materias primas en bienes manufacturados, maquinaria y/u otros productos básicos para otras actividades industriales.
8. Bienes manufacturados: el fin último del proceso industrial es dotar a la población de herramientas, vestimenta, comodidades... para mantener el nivel de felicidad de la población.
9. Ninguno de estos productos es almacenable por lo que cualquier excedente será al final del turno automáticamente vendido a los intermediarios del Mercado Global con su correspondiente penalización en el precio

**Necesidades básicas de la población:** uno de los objetivos del jugador será dotar a su nación de sus necesidades básicas. Dichas necesidades variarán según la población y el índice de desarrollo humano (I.D.H a partir de ahora) que esta haya alcanzado.

	Fallido	Recesión	Estancado	Normal	Próspero	En Alza	Exitoso
1 bien cada	8	7.5	7	6	5.5	5	4.5
1 comida cada	3	2.75	2.75	2.5	2.25	2.25	2
1 exótico cada	10	10	9	7	6	5	5
Renta por millón hab.	3.5	5	6.5	8	9.5	11.5	13.5

Unidades de Millón.

Podemos observar que cuanto más avanzada (en términos de I.D.H) está una sociedad más requerimientos para cumplir sus necesidades básicas tendrá. Pero también serán mayores los ingresos obtenidos por las rentas.

NOTA: no hay que preocuparse por estos cálculos en tanto que las hojas de Excel lo hacen por nosotros.

Aquellos dirigentes que se demuestren incapaces de suministrar a sus ciudadanos de estos bienes básicos se enfrentarán a desordenes civiles de diversa índole (dependerá del producto que escasee) además del riesgo de bajar de categoría en el I.D.H.

Por el contrario, aquellos dirigentes que logren año tras año satisfacer las necesidades de su nación, realicen inversiones económicas inteligentes y sean capaces de adecuar sus decisiones políticas a la del espectro político de sus poderes fácticos y opinión pública potenciarán la posibilidad de experimentar una subida en sus I.D.H.

**Crecimiento y decrecimiento económico:** Para que una nación sea candidata para subir de categoría en el I.D.H deberá haber cumplido durante un mínimo de 4 años (se supone que todas las naciones llevadas por jugadores ya cumplen con este requisito) con los requisitos especificados en el apartado anterior más:

- No estar experimentando los estragos de la guerra en sus posesiones continentales
- Ni estar pasando un momento de franca ingobernabilidad por no a ver sabido/podido adecuar sus políticas (llamémoslo no contar con mayoría parlamentaria)
- No haber realizado un llamamiento a la movilización Total sin contar con el apoyo mayoritario de la sociedad al esfuerzo bélico o sin haber conseguido el objetivo de dicha movilización.

De cumplirse estos requisitos, sus posibilidades porcentuales de subir de nivel variarán en base a las siguientes normas:

Base

%	I.D.H.
9	Fallido
6	Recesión
3	Estancado
0	Normal
-3	Próspero
-6	Exitoso
-9	Boom Económico

Sumando a esta base un 10% menos un 1% por cada diez millones de personas en el país.

Y cada año deberemos añadir una cantidad adicional consistente en:

- +1% Por cada inversión realizada en el país (recursos económicos y ferrocarriles)
- +1% Si se está realizando Investigaciones en el campo de los materiales sintéticos
- +/- 4% Según el jugador haya conseguido con sus políticas los consensos necesarios para gobernar plácidamente su país (aquí podemos incluir también políticas sociales y exterior del país).

**La deuda:** Cada nación es capaz de admitir unos niveles de deuda en sus presupuestos, pero estarán siempre sujetos a la aprobación parlamentaria y el pago de la deuda acarreará unos pagos de interés cuyo tipo dependerá de la confianza de los mercados financieros en el modelo económico practicado por la nación.

## COMERCIO INTERNACIONAL

*El comercio es casi un arte; es la forma inferior, el primer grado del arte.*

*Ferdinand Brunetière (1849-1906) Escritor y crítico francés*

Cada jugador deberá recurrir al comercio internacional para suplir a la población de sus necesidades básicas, y para colocar los excedentes de su producción nacional. Los mercados a los que el jugador puede recurrir son:

- Otras potencias mayores, donde los precios de compra/venta serán los pactados por las partes. Para que cualquier acuerdo comercial entre jugadores tenga validez deberá el director de juego recibir un mail de cada jugador involucrado en la transacción para que la administración informe de los costes de transporte.
- Las potencias menores, donde los precios de compra/venta serán pactados con el jugador tomando los valores estándares como referencia. Para que cualquier acuerdo comercial jugador/potencia menor tenga validez deberá el director de juego recibir un mail del jugador involucrado y será informado de los costes de transporte si estos aplicaran.
- Los mercados cautivos, donde los precios fluctuarán un 20% siempre a favor de la potencia dominante del mercado. Llamamos mercados cautivos a aquellas entidades administrativas cuya economía está intervenida (bien como consecuencia de la aceptación de derechos de comercio privilegiados o bien por la realidad geográfica por la que discurren las únicas rutas comerciales viables). La potencia que ejerce el "derecho o realidad de cautividad" tendrá también la obligación de suplir las necesidades del mercado cautivo o atenerse a las posibles consecuencias comerciales y/o políticas. Los mercados cautivos, como cualquier economía son susceptibles de crecer si se van supliendo sus necesidades, aumentando por ende el volumen de negocio.
- El mercado global, donde los precios fluctuarán un 25% siempre a favor agente comercial o intermediario. Llamamos mercado global al conjunto de entidades capitalistas y de comercio que con independencia de pertenecer a una nación o a otra actúan como entidades independientes y en su propio beneficio.

### **La determinación de los precios estándares de cada producto responde a la siguiente normalización:**

- Al comienzo del juego cada producto tendrá un valor monetario de 10 Uds. a excepción de los productos manufacturados con 20 Uds.
- No obstante, cada año serán estos valores serán recalculados en base a la fluctuación de la relación oferta/demanda del producto en particular

Cada jugador ya ha sido informado de los Lobbies o grupos de presión existentes en su país. Cuando estas fluctuaciones de precios ocurran las presiones van a comenzar y los jugadores deberán mover su diplomacia para contentar a sus Banqueros, sus Industriales, sus ganaderos o sus terratenientes o tener que afrontar cada año el descontento y las trabas burocráticas en su labor ejecutiva. Los jugadores pueden verse presionados a:

- Reducir artificialmente la producción de un recurso o imponer la revisión de las tarifas. Para provocar una fluctuación de la relación oferta/demanda y la consiguiente fluctuación de precios a su favor.
- Un aumento artificial de la demanda sea por rebaja arancelaria o por redistribución de los recursos sería otra táctica para un mismo objetivo.

**El transporte de las mercancías comercializadas:** Este factor tiene un doble efecto, afecta al precio final de la mercancía comercializada, pero también afecta a la demanda mundial de carbón y/o petróleo (volvemos a la fluctuación de precios). La inseguridad en las rutas comerciales (piratería, conflictos, bloqueos y/o nuevas infraestructuras) influyen también y mucho en esta ecuación y sus consecuencias siempre llegan a los despachos de los dirigentes.

## **INVERSIONES EN RECURSOS**

¿Quién puede comprar o vender el cielo o el calor de la tierra? Esa idea es para nosotros extraña. Ni el frescor del aire, ni el brillo del agua son nuestros. ¿Cómo podría alguien comprarlos?

Jefe Seattle (1786-1866) - Líder de las tribus amerindias Suquamish y Duwamish

Existen multitud de posibles inversiones en todo el mundo, además de las disponibles en el territorio nacional de cada jugador. Para conseguir un nuevo recurso, un jugador debe adjudicar el coste correspondiente en el presupuesto para disponer de una probabilidad del 33% el primer año. En el caso de no haber conseguido el éxito en el primer año, el jugador tiene la opción de volver a asignar la misma cantidad en el presupuesto del siguiente año para acumular otro 33%. De este modo no deberán transcurrir más de tres años sin que la inversión saque frutos. Si en cualquier momento, el jugador deja de asignar el coste en el presupuesto sin alcanzar el éxito se dará la inversión por perdida y de retomarse volverá a disponerse solo de un 33%.

Cuando se alcanza el éxito en una explotación, puede ocurrir lo siguiente:

- Aparecen nuevas oportunidades de explotación, al mismo coste. Que será el caso habitual.
- Aparecen nuevas oportunidades de explotación, a un coste cada vez mayor. Que probablemente implique que el recurso en cuestión empieza a escasear teniendo cada vez que excavar más profundo, o dificultándose el encontrar tierras fértiles para el cultivo.
- Caso particular es el de la industria pues para la determinación del coste sigue la curva de progresión de costes industriales.

Todas las inversiones están, localizadas en un territorio administrativo determinado. Si el jugador no controla administrativamente el territorio deberá negociar con el gobierno correspondiente los derechos de explotación.

## FERROCARRILES

*La visión de Don Porfirio Díaz al traer el ferrocarril a México al momento en el que los EUA construían el canal de Panamá y otras medidas inteligentemente realizadas generó desconcierto y temor por parte del imperio yanqui llegando a la necesidad de destruir y derrocar a Don Porfirio.*

*Porfirio Diaz (1884-1911) – presidente de los Estados Unidos Mexicanos*

Para la construcción de un ferrocarril solo se requiere presupuestar unas determinadas cantidades de dinero e Industria Pesada (Industria, Hierro y Carbón). Cantidad determinada por el director de juego en base a la longitud, y a la dificultad del terreno que atravesará la línea.

Los efectos derivados de la construcción de un ferrocarril varían y mucho según que este haya sido construido en:

- Territorio continental:
  - Aportará un ingreso monetario a las arcas del estado.
  - Disminuirá el tiempo necesario para el transporte y despliegue de tropas en caso de movilización general.
  - Aumentará la probabilidad de éxito al invertir en los recursos cercanos en un 7% acumulativo cada año (este efecto solo se dará durante los tres años posteriores a la construcción del ferrocarril).
  - Puede generar nuevas oportunidades de Inversión.
  - Aumenta en un +1% la posibilidad de crecimiento económico.
- En territorio neutral:
  - Aportará un ingreso monetario a las arcas del estado.
  - Aumentará la capacidad de suministro militar en la zona. Es decir, con el permiso del anfitrión el número de tropas que pueda ser movilizadas en el área aumenta
  - Aumentará la probabilidad de éxito al invertir en los recursos cercanos en un 7% acumulativo cada año (este efecto solo se dará durante los tres años posteriores a la construcción del ferrocarril).
  - Puede generar nuevas oportunidades de Inversión.
  - Puede generar nuevos mercados cautivos.
- En territorio colonial:
  - Aumentará el valor colonial del territorio.
  - Aumentará la capacidad de suministro militar en la zona. Es decir, con el permiso del anfitrión el número de tropas que pueda ser movilizadas en el área aumenta
  - Aumentará la probabilidad de éxito al invertir en los recursos cercanos en un 7% acumulativo cada año (este efecto solo se dará durante los tres años posteriores a la construcción del ferrocarril).
  - Puede generar nuevas oportunidades de Inversión.
  - Puede generar nuevos mercados cautivos.

A efectos de transporte de mercancías cada línea ferroviaria puede transportar hasta un total de 8 unidades o suministrar el material bélico de hasta 8 regimientos.

Cualquier línea es susceptible de ser “doblada” añadiendo una segunda línea paralela para aumentar el número de unidades de 8 a 16, 24, 32...

## GRANDES OBRAS

Existen tres grandes obras de ingeniería disponibles de un incalculable valor estratégico

- Canal de Kiel: Atravesando el norte de Alemania conecta los mares Báltico y del Norte aportando a la flota alemana una vía de acceso a salvo de acciones ofensivas de otras armadas y de las condiciones atmosféricas adversas. Serán aplicables al canal los beneficios derivados de la construcción de un ferrocarril con el mismo recorrido. El coste de construir el Canal será: 60 \$ anuales durante cuatro años.
- Canales de Panamá y Nicaragua: ambos permiten acceso marítimo al Pacífico desde el Caribe (y viceversa) evitando el forzado rodeo por América del Sur. El coste de construcción de cada canal será: 60\$ anuales durante seis años Panamá y 70\$ durante ocho Nicaragua. En caso de competencia directa de ambos canales los expertos económicos auguran una ligera mayor rentabilidad del Canal de Nicaragua por estar más cercanos a los Centros Industriales de Norteamérica.

## REGLAS MILITARES TERRESTRES

*La guerra es una masacre entre gentes que no se conocen, para provecho de gentes que sí se conocen pero que no se masacran.*

*Paul Valéry (1871-1945) Escritor Francés*

### Listamos los tipos de unidades militares terrestres:

- Infantería: Puede ser regular o formar parte de la reserva. La forman 25000 soldados que pueden disponer o no del siguiente equipo adicional.
  - Ametralladoras (AM): los expertos militares recomiendan una proporción de 1 AM por regimiento.
  - Artillería de Campaña (AC): los expertos militares recomiendan una proporción de 1 AC por cada 4 regimientos.
- Unidad de Artillería de Asedio (UA): emplea aproximadamente 5000 soldados especializados. Son pequeñas unidades (en cuanto a su dotación de soldados) compuestas por piezas de artillería naval adaptadas a su uso y transporte terrestre. Su función consiste en la destrucción de las fortificaciones defensivas del enemigo, y su nivel de eficiencia tecnológico de la unidad será equivalente al nivel de artillería de asedio de la nación. Pueden dar alguna que otra desagradable sorpresa a los acorazados que participen en asedios navales.

El coste de reclutamiento de las unidades se calcula del siguiente modo:

- Partimos de una base de 10 \$ por unidad.
- -5 \$ si la nación tiene menos divisiones que millones de habitantes (a efectos de este cómputo solo contamos a la población de la metrópoli)
- +5 \$ si la nación tiene más divisiones que 1.5 veces la población en millones para las unidades activas y 2 veces la población para las unidades de reserva.
- +5 \$ si el ejército la nación se nutre de cuerpos de voluntarios (al principio del juego, solo aplicable al caso inglés).
- Una vez reclutados hay que

Respecto al coste de equipar a las unidades con armamento:

- Armas Ligeras: Por cada punto de Industria pesada invertida se pueden construir armas ligeras para armar hasta 8 unidades a un coste de 3\$ por unidad (que subirá a 4 o 5 \$ con la mejora tecnológica).
- Ametralladoras: Por cada punto de Industria pesada invertida se pueden construir ametralladoras para armar hasta 8 unidades a un coste de 3\$ por unidad (que subirá a 4 o 5 \$ con la mejora tecnológica).
- Artillería de Campaña: Por cada punto de Industria pesada invertida se pueden construir artillería para armar hasta 4 unidades a un coste de 6\$ por unidad (que subirá a 7 u 8 \$ con la mejora tecnológica).
- Artillería de Asedio: Por cada punto de Industria pesada invertida se pueden construir hasta 2 unidades de asedio a un coste de 12\$ por unidad (que subirá hasta los 18\$ con la mejora tecnológica).
- Estos precios tienen en cuenta la reducción de costes derivados de la producción a escala industrial, si con un mismo punto de Industria pesada se construye diverso tipo de armamento los costes aumentan.
- Por último, cuando llegue el momento de actualizar el equipamiento militar de nuestras unidades militares el precio que podemos obtener por “reciclar” el viejo armamento es de 1\$ por arma ligera o ametralladora, 2\$ por la artillería y 4 por cada Unidad de Asedio.

NOTA: no hay que preocuparse por estos cálculos en tanto que las hojas de Excel lo hacen por nosotros.

### **Respecto al coste económico de mantenimiento:**

En tiempos de paz, a efectos de cómputo de la población activa y productiva de cada país se descontarán 10 trabajadores por cada soldado activo (y 5 por cada miembro de la reserva). La razón es que la actividad laboral de este porcentaje de la población está directamente vinculada al mantenimiento logístico de las fuerzas armadas.

- En caso de guerra el coste de mantenimiento aumenta en:
  - En territorio Nacional o con línea de suministro constante:
    - 4\$ por unidad de Infantería.
    - 8\$ por unidad Artillería de Campaña.
    - 16\$ por unidad de Artillería de Asedio.
    - +1\$ por Ametralladora.
  - En conflicto Colonial o territorio neutral sin línea de suministro constante, pero base industrial propia: Cada punto Industrial que disponible soporta 4 de Infantería, o dos de Artillería de Campaña o una de Asedio a coste base.
  - En conflicto Colonial con línea de abastecimiento marítima: el coste anterior de duplica, triplica o cuadriplica dependiendo de la distancia real y las condiciones características.

En el aspecto logístico recordamos que el punto más débil de un ejército es su línea de suministro, esta línea puede ser mediante:

- Ferrocarril donde cada línea simple es capaz de mantener activas un máximo de 8 unidades al 100% operativas, cualquier exceso en número de unidades rebajaría la efectividad de las tropas.

- Fluvial: Las condiciones climáticas y orográficas (época de inundaciones o sequía, desfiladeros y saltos de agua...) limitan el volumen y longitud de la línea.
- Terrestre sin infraestructuras existente: los expertos estiman que cada 500 km de profundidad reduce la efectividad en un 33-40%
- Naval, suponiendo una campaña no muy lejana, como pueda ser campañas en el hemisferio norteafricano desde Europa o Centro América, Caribe, Panamá y/o Venezuela desde Norteamérica:
  - La existencia de un puerto operativo es la primera clave del éxito.
  - Cada transporte puede dar suministro a unos 25000 soldados (con ametralladoras si hace falta). Hará falta un segundo transporte para complementar la unidad con Artillería de Campaña. Y hasta cuatro transportes para una sola Unidad de Asedio.
  - Para campañas con mayor distancia preguntar a la Administración.

### REGLAS MILITARES NAVALES

*El supremo arte de la guerra es doblegar al enemigo sin luchar. – Sun Tzu (544 AC-496 AC) Estadista chino*

Vamos a **analizar las unidades navales existentes**, sus características y su papel en la guerra naval:

- **Acorazado**: el indiscutible “Rey del mar”, monta las mayores piezas de artillería disponibles por la industria del país. Estas unidades han sido diseñadas para: ejercer como buques de primera línea en las confrontaciones navales, para dar apoyo artillero a las tropas terrestres en combates costeros, destruir objetivos militares costeros...
- **Crucero**: el buque más versátil. Por sus características de diseño, puede (sin necesidad de sufrir excesivas modificaciones), dar apoyo a los acorazados en combate naval, cumpliendo las mismas funciones (por supuesto, a escala) que estos. No obstante, sus funcionalidades optimas son: comandar escuadrillas de acción rápida con destructores y labores de “vigilancia y custodia” de las rutas comerciales.
- **Destructor**: la más económica de las unidades con capacidad operativa de altura, aunque en esta época más bien deberíamos hablar de torpederas (de hecho, estas unidades si montan alguna pieza de artillería será de bajo calibre). Su elevada velocidad punta lo optimiza para funciones como: avanzadillas exploratorias de las grandes flotas, incursiones de torpederos contra las unidades mayores, labores de “vigilancia y custodia” de las costas, y cualquier otra misión en la que no queramos arriesgar un buque mayor.
- **Patrullera Fluvial**: buques de bajo calado y velocidad con nula capacidad operativa poco más allá de la línea de costa, deltas, estuarios y corrientes fluviales. Sus principales labores es servir como artillería de campaña allá donde los ríos o la costa les permita llegar, transporte de suministro militar y funciones de enlace y vigilancia fluvial.
- **Submarino**: son caros, muy caros y lentos, muy lentos. Pero a cambio presentan la ventaja de ser **SUB**marinos. Dado que es un arma nueva carente todavía de una doctrina militar testada, se conjetura sobre cuál será su papel y verdadera efectividad en los próximos conflictos.
- **Transporte naval**: estas unidades transportarán tanto tropas terrestres como suministros para las tropas en combate, la cantidad de unidades suministradas depende de la distancia a recorrer (hablar con el Administrador).

Otro asunto que debe tener presente el jugador es que, a efectos de la “proyección de poder” nacional, su flota no es el único factor a tener en cuenta. Tan importante o más será la disponibilidad en la zona de puertos “amigos” que efectúen un apoyo logístico apropiado a las necesidades de la

flota. De hecho, la cantidad de puertos “amigos” va a ser el factor limitante a la cantidad de unidades que un país pueda desplegar en una zona de operaciones particular. Los fuertes y fortalezas navales, al contrario que los puertos, pueden asegurar un lugar en el que almacenar suministros “a salvo” de ataques de flotas enemigas. Y, por último, disponer de un astillero en la zona va a disminuir considerablemente el tiempo necesario para que las unidades dañadas en combate vuelvan a estar operativas.

Además, si lo que se trata es de bloquear los suministros de otra nación, o simplemente de ejercer la “vigilancia y custodia”, es fácil hacerse a la idea de la importancia que los puertos (como punto de origen de las misiones militares) y su situación geográfica pueden llegar a adquirir.

Algo que los jugadores deberán tener presente es que sus flotas cuentan con una configuración óptima en base a la cual consideran los expertos se obtiene los resultados idóneos:

- **Una flota cuya misión sea la búsqueda, interceptación, y aniquilación del enemigo** conseguirá el rendimiento óptimo con:
  - Un acorazado: que ocuparía el centro de la formación.
  - Dos cruceros.
  - Cuatro destructores: forman el primer cinturón ofensivo, y también el defensivo.
- **Una flota de intervención rápida, de persecución o de largo alcance** debería estar formada por:
  - Un crucero: que haría la función del acorazado.
  - Cuatro destructores.

#### **¿Qué ventajas y desventajas tiene una configuración óptima en combate?**

- Una flota en formación pondrá a sus acorazados detrás de sus destructores para:
  - Tenerlos más protegidos
  - Aprovechando el mayor alcance de sus piezas podrá combinar el fuego de las tres unidades simultáneamente.
- Por otro lado, los destructores tratarán de actuar siempre bajo el paraguas del apoyo prestado por las unidades mayores tratando de colocar sus torpedos a las grandes unidades mientras estas estén pendientes de contestar al fuego enemigo.
- Es decir, que la formación es importante para conseguir la mayor concentración de fuego.
- Y las flotas comenzarán un baile de maniobras para buscar el ángulo débil al otro

Ahora bien, si disponemos de un número excesivo de acorazados o de cruceros, las probabilidades de quedar estos en algún momento más expuesto al fuego enemigo que el resto de los buques aumentarán irremediablemente. Resumiendo: a efectos de las reglas los acorazados y cruceros excedentes recibirán más daño.

Un número excesivo de destructores, en cambio tiene como efecto que estos tengan que maniobrar sin el apoyo efectivo de las unidades mayores, convirtiéndose en objetivo prioritario de la flota enemiga (pues el resto de unidades aún no estarán al alcance), y dificultándose por lo tanto sus probabilidades de éxito ofensivas. Resumiendo: a efectos de las reglas los destructores excedentes perderán parte de su potencial ofensivo.

**Los jugadores no tienen modo alguno de influenciar en los combates navales**, pues estos ocurrirán a miles de kilómetros de sus despachos y simplemente recibirán, días después las noticias de los hechos ya consumados. No obstante, los jugadores pueden dar directrices generales a sus

almirantazgos que serán tenidas en cuenta por el DJ (estas directrices serán del tipo: rehuir siempre el combate, asegurarse que los suministros lleguen al coste que sea, destruir la flota enemiga...).

**Los costes de creación** de cada unidad naval quedan descritos a continuación:

- Cada punto de Industria Pesada empleado proveerá un total de 20 “módulos navales”.
- **Buques menores:** cada buque construido necesita 1 “módulo naval” y un desembolso de 2-3\$ dependiendo del nivel tecnológico.
- **Cruceros, Transportes y Submarinos:** 2 “módulos navales” y 4-6\$ por unidad. La inversión se debe mantener durante dos años.
- **Acorazados:** 4 “módulos navales” y 6-10\$ por unidad. La inversión se debe mantener durante cuatro años.
- Los buques existentes pueden volver a los astilleros para ser actualizados tecnológicamente a  $\frac{1}{4}$  del tiempo y coste de construcción. Cada buque puede aumentar no más de dos niveles tecnológicos.
- Los buques pueden finalmente ser desguazados, cada buque menor ingresa 1\$, cada crucero, transporte o submarino 4\$ y cada acorazado 12\$.

NOTA: no hay que preocuparse por estos cálculos en tanto que las hojas de Excel lo hacen por nosotros.

El siguiente paso sería dotar al buque de una tripulación, y calcular los costes de mantenimiento del buque:

- Buques menores: 200 marinos y 0,2\$ anuales por buque.
- Cruceros: 500 marinos y 0,5\$ anuales por buque.
- Acorazados: 1000 marinos y 0,7 \$ anuales por buque.
- Submarinos: 70 marinos y 0,5 \$ anuales por buque.
- Transportes navales: 100 marinos y 0,2 \$ anuales por buque.

Al igual que ocurre en el caso de las unidades terrestres debemos descontar de la población activa y productiva del país una cantidad de trabajadores cuya actividad laboral estará directamente vinculada al mantenimiento logístico de la marina de guerra.

- Buques menores: 5.000 trabajadores.
- Cruceros: 10.000 trabajadores.
- Acorazados: 20.000 trabajadores.
- Submarinos: 10.000 trabajadores.
- Transportes navales: 2.500 trabajadores.

## INSTALACIONES MILITARES

*Se come y se bebe al lado de los muertos, se duerme en medio de los agonizantes, se ríe y se canta en compañía de los cadáveres*

*Georges Duhamel (1884-1966) escritor y poeta francés.*

Enumeramos los tipos de instalaciones militares, su utilidad tanto militar como económica y sus costes de construcción y mantenimiento.

- **Puertos:** Es una instalación con la infraestructura necesaria para la carga y descarga de mercancías. Dispone además de la capacidad de suplir las labores de mantenimiento de los buques y de suministrar el combustible necesario. Probablemente esta infraestructura alcance su máximo potencial comercial cuando sea cabecera de una línea férrea. El coste de construcción variará en función del tamaño de las instalaciones que queramos ubicar. Un puerto que pueda dar apoyo logístico a 5 acorazados, o 10 cruceros, o 20 destructores costará 20\$. Todos los puertos fuera del territorio metropolitano serán de este tamaño salvo que se especifique lo contrario. Respecto al coste de mantenimiento de un puerto, un uso comercial del puerto hará que este sea auto gestionable y no represente una carga para las arcas del estado, si está fuera del territorio metropolitano 1\$.
- **Astilleros (de uso militar):** dotar a un puerto existente (con un coste de 5\$) de astilleros para uso militar (hasta 3 por puerto y conexión con un recurso Industrial) permite la construcción, desguace y rearme de un buque militar. Los puertos en la Metròpoli que estén dotados de astillero no tienen un coste adicional, pero cada astillero en un puerto en ultramar tiene un coste de y 1\$ de mantenimiento.  
NOTA, el número máximo de buques militares en construcción, reparación y/o actualización lo define el número de astilleros. Para exceder este número tendremos que incurrir en un coste de +2\$ por buque (el coste de "alquilar" un astillero civil).
- **Fuertes:** Son construcciones fortificadas que con una simple dotación de 2 o 3000 soldados pueden ejercer una resistencia equivalente a una división con la ventaja del terreno (al menos eso es lo que opinan los expertos militares). Monta además piezas de artillería, cuya efectividad será proporcional al nivel tecnológico del país. Si el fuerte es naval, estiman los expertos militares que pueden resistir el bloqueo de dos acorazados. El coste es de 20\$ y el coste de mantenimiento es de 2 \$.
- **Fortalezas:** Son la evolución de los fuertes, y se construyen en el emplazamiento de un fuerte existente (de hecho, lo sustituyen). Con una dotación de 4 o 5000 soldados se estima que puedan ejercer una resistencia equivalente a dos divisiones de infantería que además cuente con el factor terreno a su favor. Y cinco acorazados en el caso de fortalezas navales. Monta además piezas de artillería, cuya efectividad será proporcional al nivel tecnológico del país. Tienen un coste de construcción de 30\$ y otros 4\$ de mantenimiento.

## **ENTRENAMIENTO MILITAR**

*Espartanos, ¿Cuál es vuestro oficio? – Leonidas I (540-480 a.c) comandó un puñado de soldados y enfrentó la tiranía como hombre libre.*

Si sometes a tus tropas a un plan de entrenamiento, conseguirás que estas sean más efectivas en combate (que se traduce en la capacidad ofensiva). Pero sobre todo conseguirás que sean más disciplinados, y por ende que sea menos probable que huyan despavoridos abandonando sus posiciones defensivas cuando el combate empiece a ponerse realmente duro.

Existen principalmente dos vías mediante las que se puede realizar un plan de entrenamiento militar: una es mediante el auto entrenamiento interno, y otra sería llegando a un acuerdo (económico, diplomático, estratégico...) con una potencia cuyo nivel de disciplina militar sea superior.

El **coste mínimo** de realizar un plan de entrenamiento será de:

- 0,5 \$ por cada transporte naval o buque menor.
- 1 \$ por cada división de infantería (2\$ si monta artillería de campaña), unidad de asedio, crucero o submarino.
- 2 \$ por cada acorazado.

Y las **probabilidades de éxito** serán de un 5% base a lo que añadiremos un 5% adicional por cada nivel que la potencia instructora posea sobre la potencia instruida. De no conseguirse el éxito el primer año, el porcentaje de éxito para el año siguiente será acumulativo.

**¿Qué nivel de entrenamiento tendrán entonces los nuevos reclutas?** ¡Me alegra que me hagáis esa pregunta! Siempre que el incremento de efectivos militares no supere el 10% del existente los nuevos reclutas serán asimilados entre las unidades de veteranos sin que se resienta el nivel de veteranía. En caso de superarse este umbral, tened por seguro que vuestras tropas sufrirán una merma en su rendimiento. Esta regla no se aplica a las tropas en combate, entre el fuego y la metralla se aprenden valiosas lecciones.

## INVESTIGACIONES TECNOLÓGICAS

*El Buque de guerra debe pegar primero y pegar fuerte - John Arbuthnot Fisher (1841-1920) Lord del Almirantazgo*

En el ámbito militar, se pueden investigar al inicio del juego los niveles de tecnología de las siguientes armas: armas ligeras, ametralladoras, artillería de campaña, artillería naval y de asedio, buques menores, cruceros, submarinos, y acorazados.

Y se establecen seis niveles tecnológicos, de la A (el máximo nivel) a la F (que supone el no dominio de la técnica).

La **probabilidad de éxito** se calcula como procede: se parte de una base del 20% acumulativo cada año. De modo que de no conseguir el éxito el primer año (con un 20%) podrá el jugador optar entre las siguientes decisiones:

- Volver a gastar la cantidad debida, y acumular otro 20% para conseguir un 40%.
- Gastar solo 5 \$ y mantener el mismo porcentaje del año anterior, pero sin tirada de éxito posible
- Abandonar definitivamente la investigación sin costes adicionales y perdiendo el porcentaje de éxito acumulado.

### OTROS ASPECTOS

**Gasto social:** Este concepto engloba un amplio abanico como pueda ser: pensiones a la tercera edad, protección para desempleados, pensión por viudedad, reducciones de la jornada u otros derechos laborales adquiridos... El primer e indiscutible efecto para las naciones que adopten algún gasto social va a ser un incremento de la gobernabilidad del país.

Otros efectos, ya de carácter más discutibles, y que deberán ser particularizados para cada caso serían los avances en el IDH de la nación, o connotaciones de carácter político-nacionalistas.

**Costes de transporte:** El transporte de mercancías tiene un coste proporcional a la distancia recorrida, a la cantidad transportada, al tipo de transporte empleado y al valor de mercado del combustible utilizado (esto provocará en el juego que las fluctuaciones de precio del carbón sean asuntos por tratar entre las potencias). En este punto quiero dejar constancia de que, como consecuencia de la aplicación de esta regla, aparece en el juego el "factor de localización industrial".

Para el transporte marítimo:

$$\text{Coste} = \text{Dist. recorrida} \times 0.000014 \times \text{Valor Combustible} \times \text{uds. transportadas}$$

Para el transporte terrestre (entendemos por ferrocarril):

$$\text{Coste} = \text{Dist. recorrida} \times 0.00004 \times \text{Valor Combustible} \times \text{uds. transportadas}$$

Es viable correr con estos costes con su equivalente en carbón. Con una equivalencia de: una unidad de carbón = 12.5 \$.

## Control de Cambios

Versión	Fecha	Descripción
1.0	2020-09-10	Primera Entrega
1.1	2020-09-21	Añadidas reglas para Astilleros