**REGLAS DE ENFRENTAMIENTO Y DEL JUEGO**

1. Habrá **4 turnos** de 45 minutos cada uno. Cada turno se juega con los datos correspondientes a cada periodo: 1880, 1890, 1900, 1910, respectivamente.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1º turno  1860 | 2º turno  1870 | 3º turno  1880 | 4º turno  1890 |

* 1. Cada turno dura 45 minutos porque los tratados (si se hacen) tienen que estar bien hechos y escritos. Al final de la partida los incorporareis a vuestros trabajos mediante el buzón correspondiente y se añadirán a la evaluación; por lo tanto necesitáis tiempo para escribirlos correctamente.

1. En cada turno:

a. Las declaraciones de guerra han de ser en voz alta, el jugador debe levantarse y declarar directamente la guerra

b. La invasión de territorios libres:

b.1. se anunciará en voz alta durante cualquier momento del turno.

b.2. Será el momento de plantear la oposición de cualquier jugador, el bloqueo naval o terrestre, movilización general…..

b.3. En último término la ocupación, o no, se declarará por el profesor

c. Un pacto queda roto cuando una de las partes anuncia su ruptura o lo incumple.

1. **Ocupación** de territorios.
2. Para ocupar un territorio libre se anunciará en voz alta.
3. Los territorios contiguos no presentan problemas: se puede actuar con todo el potencial.
   1. Las colonias que formaran parte de la metrópoli en la historia se consideraran territorios contiguos.
   2. Todos los territorios costeros se consideran contiguos a Gran Bretaña.
4. Territorios no contiguos.
   1. hay que demostrar la capacidad de desplazamiento del país o coalición.
5. Los desplazamiento marítimos pueden ser bloqueados por Gran Bretaña excepto si se enfrenta a una suma de marinas que representen, al menos, el 75% del poder naval británico
6. Puntuación de los territorios no incluidos entre los objetivos:
7. Los territorios en posesión originariamente de algún país y que sean perdidos, cedidos, regalados o cualquier otra formula que se os ocurra restarán 2 puntos.
8. Las potencias que invadan territorios (libres o no) que no estén entre sus objetivos no sumarán.

**Definiciones**:

Aislar: evitar que un país establezca tratados con cualquier otro

Alianza: tener un tratado estable con otro(s) país

Frenar: evitar que otro país gane territorios

Ocupar: poseer un territorio en completa propiedad *de iure* y *de facto*

Alcanzar (o impedirlo) el poder: dirigir el gobierno o el Estado, según los casos

**Enfrentamiento**

1. Un enfrentamiento tendrá sólo tres tiradas.
   1. En la primera tirada sólo se contará con las fuerzas disponibles.
   2. En la segunda tirada podrán participar las reservas excepto las de Rusia, Turquía y Austria-Hungría. En los tres primeros turnos, estos países podrán usar sus reservas sólo la tercera tirada.
2. El perdedor de una tirada verá disminuir todos sus datos en un 5% (que se mantiene en el resto de tiradas). El ganador de una tirada verá disminuir todos sus datos en un 2% (que se mantiene en el resto de tiradas).
3. Para determinar la victoria/derrota en un enfrentamiento se compensará cada tirada de la con los siguientes factores:.

1º tirada: 0.15

2ª tirada: 0.25

3ª tirada: 0.6

El coste de la guerra:

Los porcentajes de pérdidas se arrastrarán al turno siguiente. Si en ese nuevo turno no se mantienen enfrentamientos bélicos se recuperarán los valores completos en el siguiente turno, en caso contrario se acumularán las pérdidas.

**Los puntos en cada tirada**

* + 22 puntos los determina el azar. Se tira un dado y se obtiene lo siguiente:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| DADO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| PUNTOS | 0 | 3 | 7 | 12 | 17 | 22 |

El número de dado depara un factor multiplicativo (5%) de todos los indicadores si se ha obtenido un 6 o un factor de disminución (5%) si se ha obtenido un 1

* + A los indicadores económicos les damos 40 puntos, que se reparten por igual:

◦ Población

Pib p.c

◦ Producción cerealera

◦ Producción industria pesada (acero)

◦ Producción energía (carbón)

EXCEPCIÓN: Si Gran Bretaña declara el bloqueo a un país, los datos económicos del bloqueado se reducen en un 5%

* A los indicadores militares se les reservan 30 puntos
  + (11) nº soldados y marineros
  + (11) nº reservistas
  + (8) Densidad ferroviaria (km. ferrocarril/km2)
* los indicadores marítimos representan 8 puntos, que se reparten:
  + 5 puntos tonelaje desplazado por la armada
  + 3 puntos tonelaje desplazado por la marina mercante
* Cuestiones modificadoras de la puntuación:
  + si un país (o una coalición) combate en dos o más escenarios debe dividir sus capacidades –como quiera- entre todos los escenarios (siempre que demuestre disponer del potencial suficiente para operar en dicho/s escenario/s)
  + Ofensiva: penaliza un 10% en infantería
  + Defensiva: bonifica un 7% en infantería

o En los combates en territorios interiores las armadas se verán penalizadas en un 25%