

Información General

REGLAS VICTORIA 3

Puntos Bala

- 1) Escoge tu país de mayor a menor entre la lista designada.
 - 2) No se permite conquistar África Subsahariana hasta la 3ra sesión, ni incorporarla.
 - 3) Solo se pueden incorporar Java, Sumatra y Filipinas.
 - 4) Solo los asiáticos pueden incorporar en Asia.
 - 5) La ruptura prematura del Congreso de Viena y saltarse la Paz Armada conlleva penalización en infamia.
-
1. Todo jugador tiene el deber y la obligación de leer las normas de la partida. Cualquier infracción, sea con alevosía o por desconocimiento, será sancionada.
 2. El Director de Juego (@Belethi Ross) se reserva el derecho de sancionar los actos que arruinen la partida, tanto dentro del juego (por ejemplo, explotando mecánicas para sabotear su propio país o el de terceros) como fuera de este (incurriendo en actos intolerantes o tóxicos con otros jugadores), aunque no estén explícitamente mencionados en las normas.
 3. El **Espíritu de las Normas** es lo más importante. Existen para fomentar el juego limpio y prohibir los peores abusos.
 4. Apuntarse a la partida implica:
 - 4.1. Comprometerse en asistir las 4 horas que dure la sesión semanal.
 - 4.2. Comprometerse a jugar hasta 1900 como fecha ideal; no buscarás una partida rápida en la que hayas matado o muerto para 1860.
 - 4.3. Comprometerse a jugar en tu país aunque sufras una derrota. Si quieres abandonar por el estado de tu país, debes darle al Director de Juego al menos 1 sesión de plazo.
 5. Horario y plazos:
 - 5.1. La partida tendrá lugar de 18 a 22 horas españolas peninsulares.
 - 5.2. Será todos los sábados, a partir del sábado 27 de septiembre.

Selección de País

1. SELECCIÓN

- 1.1. Todo jugador debe nombrar al menos 6 países.
- 1.2. Los países están ordenados de 1 a 6 por preferencia.
- 1.3. De esos, al menos 2 deben ser de categoría "Media" o inferior.
- 1.4. Sólo puede haber 1 país de categoría "Insignificante".
- 1.5. Si pones menos de 6 países se te considerará voluntario a rellenar.

Nota aclaratoria: estas categorías solo corresponden a la selección de país

2. CATEGORÍA DE PAÍSES

2.1. Grandes Potencias / Mayores:

- 2.1.1. Gran Bretaña
- 2.1.2. Francia
- 2.1.3. Rusia
- 2.1.4. Prusia
- 2.1.5. Austria
- 2.1.6. Estados Unidos

2.2. Potencias Importantes / Medias:

- 2.2.1. Imperio Otomano
- 2.2.2. Italia (Cerdeña-Piamonte de inicial)
- 2.2.3. España
- 2.2.4. Dinastía Jin
- 2.2.5. Dinastía Song
- 2.2.6. Japón
- 2.2.7. Indostán
- 2.2.8. Marathas
- 2.2.9. Países Bajos

2.3. Potencias Menores:

- 2.3.1. Suecia
- 2.3.2. Brasil
- 2.3.3. México
- 2.3.4. Persia
- 2.3.5. Perú-Bolivia

2.4. Potencias Insignificantes (opcionales, pedid bajo vuestro propio riesgo y solo en caso de que el resto estén ocupados):

- 2.4.1. Vietnam
- 2.4.2. Etiopía
- 2.4.3. Colombia
- 2.4.4. Egipto
- 2.4.5. Argentina
- 2.4.6. Canadá
- 2.4.7. Australia
- 2.4.8. Chile

Ritmo de Juego

RITMO DE JUEGO

1. INICIO DE PARTIDA

- 1.1. No se permite iniciar Jugadas Diplomáticas entre jugadores hasta el 1 de enero de 1840.
- 1.2. Esto incluye actos como guerras falsas o jugadas pactadas, como la de Prohibir la Esclavitud.
- 1.3. Si un jugador desea entrar a defender a una IA dentro de este plazo contará como el bando agresor.
- 1.4. Dentro de esta jugada ninguno de los bandos puede imponer objetivos de guerra sobre el otro jugador. Ambos participarán incondicionalmente.
- 1.5. Esto tiene efecto para todas las Jugadas Diplomáticas que se hayan iniciado antes de la susodicha fecha: por ejemplo, si comenzara una jugada el 30 de diciembre de 1839, aunque puedas unirse en febrero de 1840, se sigue aplicando la norma 1 de Ritmo de Juego.
- 1.6. Declarar a una nación súbdita de otro jugador cuenta como atacar al propio jugador.

2. EL CONGRESO DE VIENA

- 2.1. Durante la primera sesión tendrá lugar el sistema del “Congreso de Viena”. Bajo este sistema, la primera Gran Potencia Inicial (Gran Bretaña; Francia; Rusia; Prusia; Austria) en iniciar una jugada contra otro país europeo, Gran Potencia o no (Italia; Otomanos; España; Países Bajos; Suecia), será declarado “Perjuro” por el resto de la sesión.
- 2.2. El Perjuro recibirá una penalización adicional de 50 de infamia una vez la jugada progrese a guerra, administrada por el Director de Juego mediante las herramientas de GM.
- 2.3. Si el Perjuro declara jugada de conquista o transferencia de súbdito sobre el jugador objetivo, sus puntos de Ejército y Armada contarán como el doble a efectos prácticos para la regla de puntos.
- 2.4. Una vez un jugador es declarado Perjuro, el Congreso de Viena se da por finalizado.

3. LA CONFERENCIA DE ÁFRICA

- 3.1. Con el inicio de la tercera sesión se abrirá el reparto de África. En ella, los jugadores pueden proponer una resolución diplomática al reparto de África.
- 3.2. Se recomienda asistir medio hora antes de manera excepcional para todo el mundo que quiera tener asamblea al respecto.

4. LA PAZ ARMADA

- 4.1. La “Paz Armada” puede comenzar de dos maneras:
 - 4.1.1. Durante la tercera sesión, tras la Conferencia de África, un jugador investiga la tecnología de “Alianzas Multilaterales” y decide declarar “La Paz Armada”.

- 4.1.2. Si ningún jugador ha declarado “La Paz Armada” durante la tercera sesión, ocurrirá automáticamente a lo largo de toda la cuarta sesión.
- 4.1.3. Si un jugador desea evitar “La Paz Armada” ocurra, deberá, siendo la Potencia de mayor Prestigio (es decir, la nº1), tener “Alianzas Multilaterales”, declarar públicamente que NO habrá sesión de “La Paz Armada”.

Si esto ocurre,, una vez se haya dado como válida la declaración, recibirá una penalización de 50 de Infamia, administrada por el Director de Juego mediante las herramientas de GM.
- 4.1.4. Si un jugador declara “La Paz Armada” en, aproximadamente, la última hora de la tercera sesión, se extiende hasta el final de la cuarta sesión.
- 4.2. Si “La Paz Armada” tiene lugar, todas las Potencias Reconocidas no podrán conquistar Territorio Incorporado de otras Potencias Reconocidas salvo que tengan “Homeland” de su Cultura Primaria; que tengan una Reivindicación; o que hayan perdido dicho territorio previo a la “La Paz Armada”.
 - 4.2.1. Ejemplo 1: Italia podría reclamar Venecia o Lombardía al jugador austríaco, ya que los estados comparten Cultura como “Homeland”.
 - 4.2.2. Ejemplo 2: Estados Unidos con sus Reclamos del Destino Manifiesto; Japón con sus reclamos sobre Corea; Rusia y Otomano con la entrada de diario de la Guerra Ruso-Turca.
 - 4.2.3. Ejemplo 3: Austria, si perdiera Venecia o Lombardía durante “La Paz Armada”, podría declarar por conquistarlas de vuelta, aunque no tuviera Reclamación ni sean pertenecientes a su Cultura Primaria.
 - 4.2.4. Esta restricción se aplica a los vasallos de los jugadores.
- 4.3. La “Paz Armada” puede extenderse una sesión más si es votado a favor por 6 Grandes Potencias.
- 4.4. La “Paz Armada” puede anularse durante la partida si al menos seis Grandes Potencias, todas ellas con la tecnología de “Alianzas Multilaterales” investigada, lo deciden.

5. LAS GRANDES GUERRAS

- 5.1. La siguiente sesión tras finalizar “La Paz Armada”, o ser ésta declarada nula, tiene lugar la época de “Las Grandes Guerras”.
- 5.2. Esta época durará hasta que se cumpla una de las dos condiciones:
 - 5.2.1. Ocurra una guerra que implique al menos 5 Grandes Potencias y dure al menos tres años.
 - 5.2.2. Una guerra entre al menos 2 Grandes Potencias genera un mínimo de 5 millones de bajas (muertos y heridos) entre los dos bandos.
- 5.3. El conflicto que cumpla una de las dos condiciones será declarado como “La Gran Guerra”.
- 5.4. Durante la época de “Las Grandes Guerras”, cada bando puede llamar a un mínimo de 2 aliados, independientemente de los puntos. Es una guerra total.
- 5.5. Tras concluir la sesión en la que haya una “Gran Guerra”, y hasta que la partida se dé como finalizada, será la época de “Entreguerras”.

6. ENTREGUERRAS

- 6.1. Se restaura la norma de puntos para los bandos a la versión predeterminada: los puntos de tu bando contra los puntos del bando rival.

Diplomacia

1. NORMAS DE BLOQUE

- 1.1. Solo puede haber 1 Gran Potencia Inicial por Bloque.
- 1.2. China y la India solo pueden compartir mercado con otros países asiáticos.
- 1.3. China e India no pueden compartir bloque.
- 1.4. No se puede hacer protectorado a otros jugadores.

2. NORMAS DE IA

- 2.1. No se puede conceder derecho de inversión sobre tu país a una IA que no sea al menos Potencia Importante.

Guerra

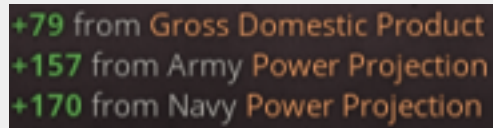
1. BANDOS

- 1.1. El bando agresor es aquel que inicia una Jugada Diplomática contra otro jugador, contra el vasallo de un jugador, o aquel que se une como defensor de una IA.
- 1.2. El bando agresor sólo puede llamar a aliados si el bando defensor le supera por 100 puntos o más.
- 1.3. El bando defensor puede llamar a 1 aliado, independientemente de los puntos, si:
 - 1.3.1. Estuviera aliado con este con anterioridad al inicio de la Jugada Diplomática.
 - 1.3.2. Sean miembros del mismo bloque y tengan el Principio de “Cooperación Defensiva” activo con anterioridad al inicio de la Jugada Diplomática.
 - 1.3.3. Si el agresor no fuerza la jugada, y en cambio diera tiempo a reaccionar al defensor a través de una alianza o del Principio de “Cooperación Defensiva”, ese aliado incondicional se considerará como válido.
 - 1.3.4. Si es una Potencia Menor, reconocida o no, podrá llamar un total de 2 aliados incondicionales, independientemente de los puntos.
- 1.4. A excepción de la norma de Bandos 1.5, las normas de Ritmo de Juego tienen prioridad sobre las Normas de Bandos.
 - 1.4.1. Ejemplo: Durante el periodo/época de “Las Grandes Guerras”, es técnicamente válido que 5 grandes potencias jugadores ataquen a 1 Potencia Menor.
- 1.5. Si un jugador tiene la categoría de “Paria” puede ser atacado por todo el mundo con la jugada de “Cut Down”, independientemente de la situación de bandos o de la época del Ritmo de Juego.

2. PUNTOS

- 2.1. Tipos de puntos:
 - 2.1.1. A la hora de decidir el conteo de bandos, se tienen en cuenta estos tres tipos de puntos: GDP; Proyección Terrestre; Proyección Naval.
 - 2.1.2. Estos números se pueden consultar dentro del Prestigio del jugador en cuestión.
 - 2.1.3. Movilizar de manera tardía para limitar tus puntos es técnicamente válido.
 - 2.1.4. Los países IA, vasallos o independientes, NO cuentan para los puntos de un jugador.
 - 2.1.5. Si un jugador fuera vasallo de otro y participara en una jugada militar con este, sus puntos se cuentan como si fuera país independiente.

Imagen ejemplo de Puntos



+79 from Gross Domestic Product
+157 from Army Power Projection
+170 from Navy Power Projection

3. JUGADAS DIPLOMÁTICAS

- 3.1. Cada bando tiene derecho a 30 segundos de pausa por jugador humano participante.
- 3.2. Entrar en los últimos ticks de la jugada sin estar en periodo de pausa y con el objetivo de impedir la reacción de tu rival es inválido y sancionable.
- 3.3. Todos los participantes humanos de una jugada diplomática deben tener al menos un objetivo de guerra por parte del enemigo (contando vasallos). Es responsabilidad y deber de ambos bandos vigilar el cumplimiento de esta norma.
 - 3.3.1. La sanción estereotipo será “Tax Waste” y eliminación de la tregua.
 - 3.3.2. El bando damnificado recuperará la infamia gastada.
- 3.4. Las Guerras Simultáneas (dos jugadores realizando una jugada independiente cada uno contra un tercero) tienen dos consideraciones:
 - 3.4.1. El segundo agresor debe esperar a que la Jugada Diplomática se dé como resuelta (bien con un “back down” o con la declaración de guerra).
 - 3.4.2. Los puntos del segundo jugador agresor se duplican; los del tercero se triplican; los del cuarto se cuadriplican... etc.
 - 3.4.3. Ejemplo: Francia y Alemania están en guerra. Si Italia, con 800 puntos, declarara una jugada diplomática contra cualquiera de los dos, sus puntos pasarían a valer 1600. Si fuera el tercero en declarar, valdrían 2400... etc.
- 3.5. Si una guerra se estanca, podrá pedir al Director de Juego que imponga un contador de 1 año, tras el cual se deberá firmar una paz pactada en la que cada bando obtenga los objetivos ocupados.
 - 3.5.1. Durante la época de “Las Grandes Guerras” no existe norma sobre el estancamiento.
- 3.6. Un jugador derrotado en una jugada diplomática no puede quedar con estados aislados de acceso al mercado.

4. JUGADAS RESTRINGIDAS

- 4.1. Prohibir Esclavitud: Permitida tras el inicio de la tercera sesión.
- 4.2. Cambio de Régimen: Permitido tras la ruptura del Congreso de Viena.

- 4.3. Cambio de Régimen con Multiculturalismo: Permitido tras la época de “Las Grandes Guerras”.

5. JUGADAS PROHIBIDAS

- 5.1. Liberar país.
- 5.2. Hacer protectorado a otro jugador, o que este se ofrezca como protectorado.
- 5.3. Prohibido meter a alguien mediante Violar Soberanía.

6. INMUNIDAD DIPLOMÁTICA

- 6.1. Si un jugador avisa con 3 días de antelación, tiene Inmunidad Total.
- 6.2. Si un jugador avisa con menos de 3 días de antelación, tiene Inmunidad Parcial.
- 6.3. Si un jugador falta 2 sesiones consecutivas, o 3 sesiones en total, y no tiene sustituto, el país será considerado como Abandonado y no tendrá inmunidad de ningún tipo.
 - 6.3.1. No se le podrá hacer protectorado en caso de que fuera mecánicamente posible.
 - 6.3.2. El jugador no tendrá derecho a reincorporarse por el resto de la partida salvo por mediación del Director de Juego y plebiscito popular.
- 6.4. El Director de Juego se reserva el derecho de conceder o retirar inmunidad ****en situaciones excepcionales****.
- 6.5. Inmunidad Total: No se le puede pedir ningún objetivo de guerra, ni a este ni a sus súbditos.
- 6.6. Inmunidad Parcial: Se puede pedir transferencia de súbditos; el objetivo de guerra de Reclamar Estado; el objetivo de guerra Conquistar, sobre territorios no incorporados.
 - 6.6.1. Si el territorio sobre el que se declarara fuera Homeland de su cultura primaria o Estado Incorporado, goza de inmunidad, sea de su propiedad directa o de sus súbditos.

7. MOVILIZACIÓN

- 7.1. Los jugadores no pueden mezclar Regulares y Conscriptos/Reclutas en sus ejércitos.
- 7.2. Los jugadores con las leyes de Levas Campesinas o Ejército Profesional NO pueden tener ningún tipo de Métodos de Movilización activos en sus Conscriptos/Reclutas (salvo el básico de trigo).
- 7.3. Los jugadores con las leyes de Milicia Nacional o Conscripción en Masa SÍ pueden usar Métodos de Mobilización

- 7.4. La normativa regular de sanción en caso de incumplimiento es la siguiente:
- 7.4.1. Primera infracción: el jugador penalizado debe desmovilizar los ejércitos con Métodos de Movilización ilegales durante el plazo de 90 días natural del juego.
 - 7.4.2. Segunda infracción: el jugador recibe Tax Waste y debe desmovilizar todos los ejércitos por la duración de la guerra.
 - 7.4.3. Tercera infracción: el jugador penalizado se rinde incondicionalmente.
 - 7.4.4. Si el Director de Juego detecta que el bando contrario al jugador penalizado está tratando de abusar esta norma (notificando los ejércitos con movilización ilegal uno por uno para encadenar las sanciones) se sancionará duramente. El juego sucio SIEMPRE está penalizado, independientemente de quien lo cometa.

8. DESEMBARCOS

- 8.1. Solo se permite 1 desembarco por zona estratégica.
- 8.2. Solo se permiten 3 desembarcos simultáneos por bando (sin contar los de la IA).
- 8.3. Una vez se ordena el desembarco, no puede cancelarse ni tener a los generales relevantes con órdenes defensivas.

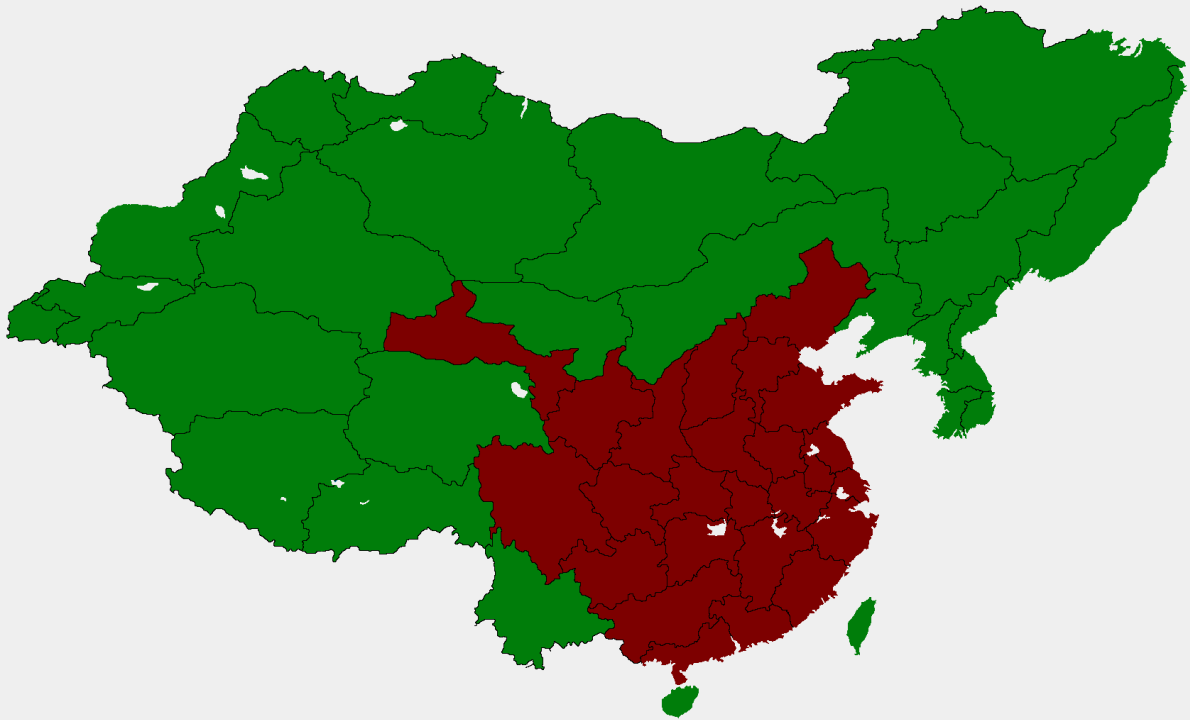
9. MISCELÁNEA

- 9.1. Está prohibida la transferencia de provincias, sea por diplomacia o mediante guerra, si hay un bando en guerra.
- 9.2. Si un bando ya ha marcado una provincia durante una guerra como parte de su jugada diplomática, otro bando no podrá pedirla.

Reglas Regionales

1. INMUNIDAD DE CHINA

- 1.1. China comienza con una inmunidad especial hasta la Conferencia de África.
- 1.2. Las zonas designadas en rojo no podrán conquistarse de manera directa hasta el comienzo de la Conferencia.
- 1.3. Las zonas designadas en verde no podrán conquistarse/hacer protectorado hasta el 1 de enero de 1842.
- 1.4. China puede ser objetivo de Jugada Diplomática por Puerto Abierto y Reparaciones (máximo de 10k semanales), pero nada más, desde el comienzo de la partida. Esto incluye pero no se limita a: humillar, cambio de régimen, imponer leyes.



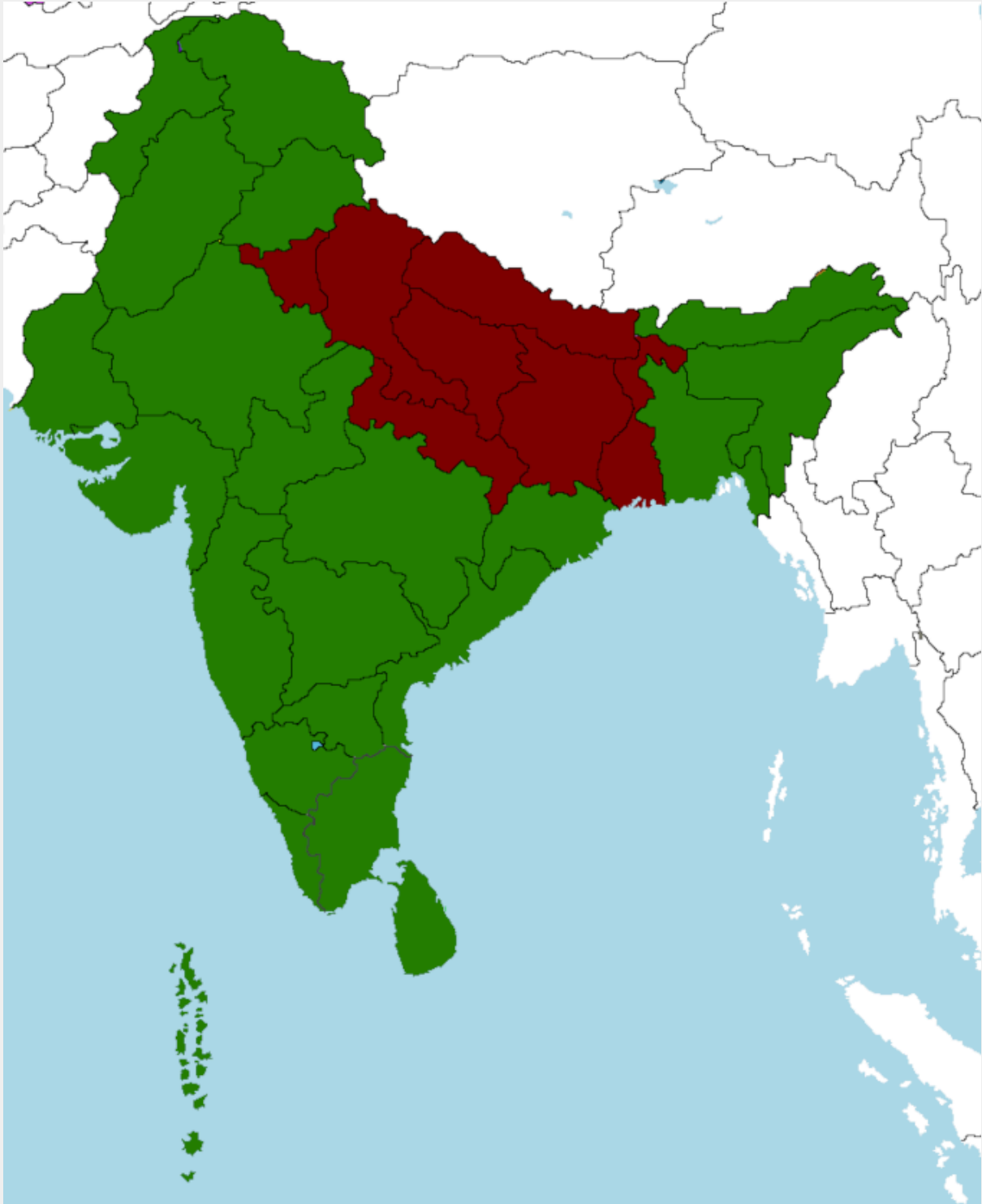
2. ÁFRICA, INDOCHINA, INDONESIA

- 2.1. El territorio marcado en verde es conquistable e incorporable desde día 1, supeditado a las otras normas.
- 2.2. El territorio marcado en naranja está abierto a partir de la tercera sesión, o la “Conferencia de África”. En ningún caso es incorporable.
- 2.3. Vietnam puede conquistar indochina. Si este pide interferencia de terceros, se anula la protección temprana.
- 2.4. Anotación: El mapa es provisional, hace falta actualizarlo.



3. INDIA

- 3.1. India comienza con inmunidad limitada.
- 3.2. Las zonas designadas en rojo no podrán conquistarse de manera directa ni cederse en su totalidad hasta el comienzo de la Conferencia.
- 3.3. Las zonas designadas en verde son libres de conquistarse o negociar con ellas.



4. AMÉRICA

- 4.1. En caso de que México sea IA, su territorio núcleo solo puede ser conquistado, o el país hecho protectorado, a partir de la “Conferencia de África”. Está supeditado al resto de normas.
- 4.2. En caso de que no haya al menos 2 jugadores en Sudamérica, el continente:
 - 4.2.1. Queda abierto a Protectorado una vez comience el periodo de “La Paz Armada”.
 - 4.2.2. Queda abierto a conquista directa o anexión una vez comience el periodo de “Las Grandes Guerras”.