¿QUE ES NUEVO ORDEN?

Nuevo Orden es un juego geoestratégico y económico en el que los jugadores podrán tomar el control de las naciones mas 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 ha diferir de la realidad histórica en una serie de cambios elegidos por los jugadores (ver puntos ahistóricos). La fecha es 1890, y a priori, el único cambio histórico acaecido es la resolución a favor del bando Confederado de la Guerra de Secesión Americana con la consecución de la independencia de los Estados Confederados del Sur y la posterior conquista por parte de estos de la isla de Cuba.

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) y 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 mercado posible utilizando las armas expuestas en el punto anterior.

El número mínimo de jugadores por cada país será de dos. Con esto se pretende evitar:

- Que la “excesiva carga de trabajo” que supone llevar la economía y la diplomacia de un país provoque el abandono de los jugadores.
- Que si un jugador tiene que, por razones ajenas, abandonar el juego, no quede este paralizado.

Cada turno durará dos semanas de tiempo real y se corresponderá a un año de tiempo del juego.

Una vez haya sido asignado una nación al jugador, este deberá emplear los siete puntos ahistóricos asignados a su país en alguno de los eventos alternativos (ver documento adjunto).