





DE RE MILITARI • VOL. I



# La guía para la dominación económica en multiplayer

**RYOKEN 69**

Traducción de Luis Pivo



**MMV · TARRACO**



Vista definitiva de Tarragona des de la torre de l'església de Sant Fructuós, A. Van den Wyn-gaerde, 1565. (Ashmolean Museum, Oxford) (Fotografia Ashmolean Museum, Oxford)

Título original: The MP Economic Domination Guide

- © del texto, Ryoken69
- © de la traducción, LuisPivo

*Editeu. Jaume Llambrich Brull, editor*  
C/ Puig de les Sitges, nº 4, 2n, 2a  
43005 Tarragona · Països Catalans  
Correo-e: editeu@occitania.org

Primera edició, julio de 2005  
Edició electrònica no venal

## *Índice*

Filosofía económica		11
Tecnología y MP		15
Manejo de las políticas domésticas (DP)		17
Cambiar las DP		21
Mercaderes y comercio		25
Exploración eficiente		29
Economía colonial		33
Fábricas		37
Jueces		39
Mantenimiento militar		41
Control de la inflación y gestión del presupuesto		43
Economía y guerra		47
Diplomacia		51
Grandes estrategias económicas		57
La estabilidad: tu amiga		63
Guías How-to para distintos países		
Capítulo 1. Gobernando una Francia hiperteheadora		71
Capítulo 2. Gobernando un Imperio Otomano hiperteheador		81
Capítulo 3. Gobernando a una España colonizadora		91

#### SIGLAS

AI: inteligencia artificial

BB: badboy

COT: centro de comercio

DP: políticas domésticas

FAA: Academia de Bellas Artes

IPE: Economía Política Internacional

MP: varios jugadores

RR: riesgo de revueltas

SP: un solo jugador

TP: puesto de comercio

El documento que sigue es la síntesis del aprendizaje del autor en los pasados meses y años. No es en ninguna forma perfecta y todo el mundo debe sentirse capaz de criticar cualquier aspecto discutido en su interior. La guía fue realizada por petición expresa de FAL y por la sensación del autor de que esta clase de información debe ser más ampliamente extendida en la comunidad de jugadores de EU2.



## *Filosofía económica*

La economía es la parte MÁS IMPORTANTE del juego Europa Universalis 2.

La economía es el conductor del juego y determina que jugador y país será el ganador y el vencido. Una gran economía permite a cualquier jugador sobresalir a pesar de que tenga pobres dotes de táctica. Una economía fuerte permite y soporta un mayor y más avanzado ejército, crea influencia a través del soborno, coerción y poder. El Barón Von Clausewitz es famoso por su aforismo: «La guerra es simplemente la diplomacia por otros medios». Lo mismo puede ser aplicado a la economía. El verdadero vencedor de una guerra se decide antes de que el primer soldado pise el campo de batalla. La guerra estaba ganada por la producción, comercio, tasación, tecnología y suministros. Las guerras son ganadas por los campesinos y trabajadores, no en el campo de batalla pero sí en los campos de grano y en las fundiciones. En la mayoría de los casos la guerra es simplemente una conclusión de lo precedente.

La primera cosa que hay que hacer con el objetivo de obtener una economía sólida es pensar en el juego de una manera diferente. La mayoría de la gente piensa del dinero del juego en términos de «capital pasivo»: el dinero es algo que se ahorra para comprar cosas (en la vida real se ahorra dinero para comprar un coche y en EU2 para comprar un ejército). Pensar en términos de capital pasivo es un camino sin retorno. En la vida real y en EU2, si sólo inviertes tu dinero en cosas que te cuestan dinero y no producen retorno, acabas pobre. Hay que cambiar esa aproximación al dine-

ro y pensar en términos de inversiones y capital activo. Es necesario tener la mayoría del dinero invertido en capitales activos e inversiones. (En la vida real el mismo momento que te compras un coche comienza a ver su valor depreciado, sin embargo las casas, tierra y negocios siempre producen más beneficios, al menos que sean mal gestionados obviamente. Esta es la base de los beneficios en el sistema capitalista.)

El rico se hace más rico porque invierte sus riquezas en capitales activos y el pobre gasta su dinero en capitales pasivos. Cuando se gaste dinero en Europa hay que pensar en términos de inversión: ¿qué beneficio obtendré si hago esta inversión? Esta guía pretende ayudar a realizar a esas decisiones. La respuesta a esa pregunta cambia conforme el tiempo y con las circunstancias. El jugador debe realizar la decisión última sobre la investigación, comercio y capitales acumulados. El autor pretende proveer una guía sobre estas decisiones.

Una vez se piensa sobre inversiones hay que comenzar a realizar evaluaciones críticas del futuro. Este análisis y evaluaciones son normalmente llevadas a cabo gracias a la experiencia pero el autor puede ofrecer alguna guía. Cada país tiene sus propias fuerzas y debilidades. El jugador debe hacer decisiones que aumenten sus fuerzas y cubran sus debilidades. A menudo la gente simplemente se centra en las fortalezas e ignora las debilidades. En el largo trayecto esta gente será sobrepasado por oponentes que consiguen aumentar las fortalezas y cubrir las debilidades.

En esta guía las inversiones se dividirán como ya hemos mencionado en dos grupos: capital pasivo y activo. A pesar de la precaución de los párrafos anteriores algunos gastos pasivos son muy importantes como un ejército. La clave se encuentra en el equilibrio. Miremos la siguiente lista de capital pasivo y activo.

*Capital activo:*

- Estabilidad
- Tecnología de Infraestructura
- Tecnología de Comercio
- Manufactorías
- Promoción de oficiales
- Mercaderes
- Colonos
- Misioneros

*Capital pasivo:*

- Tecnología terrestre
- Tecnología naval
- Ejércitos
- Marina
- Fortalezas

Los capitales activos crean riqueza con el tiempo, son inversiones. Estabilidad y alta tecnología en infraestructura o comercio proveen de unos intereses mayores pero cuestan mucho de mejorar. Manufactorías, promociones de oficiales, mercaderes, colonos y misioneros cuestan bastante de obtener pero proporcionan un beneficio constante en el tiempo.

En cambio, el capital pasivo crea fuerza momentánea a costa de la riqueza en el futuro. La tecnología terrestre permite luchar mejor en el futuro cercano pero es difícil de mantener en el tiempo sin gastos en el anterior grupo de capital. Soldados y barcos proveen de una capacidad militar instantánea pero no otorgan ningún beneficio. Las fortificaciones proporcionan una seguridad difícil de medir pero de nuevo no hay beneficio económico. Estas cosas pueden proteger tus beneficios pero no son beneficios en sí mismas.

La clave del éxito es el equilibrio de estas inversiones. Hay que averiguar cuantos gastos serán necesarios para protegerse. Este gasto se ve modificado por numerosas variables: agresividad y capacidad de los enemigos, conside-

raciones geográficas y geopolíticas, etc. Hay que aprender a averiguar esta cantidad e invertir la cantidad mínima en esta defensa y poner el resto en capitales activos. Siempre hay que tener un ojo en la defensa y el otro en el crecimiento económico. El fallo de mantener unos niveles adecuados en estos dos sentidos conducen a la ruina.

## *Tecnología y MP*

Para muchos nuevos jugadores de MP una de las diferencias más sorprendentes es el dramático y rápido avance tecnológico en el juego MP. Como cada estado mayores es usualmente corriendo una estrategia altamente tecnológica la tecnología avanza más rápido que lo usual en SP. Existen varias razones para este avance tecnológico rápido y si uno no es capaz de administrar el país correctamente se puede caer rápidamente en una desventaja económica MUY rápidamente. Las siguientes son las razones que el autor piensa de porque los avances tecnológicos se suceden de forma tan rápida en las partidas MP. Evidentemente como el autor no tiene acceso a todos los comportamientos de cada jugador no puede estar en lo cierto de todas las hipótesis pero confía en que son las causas subyacentes para la aparición de los estados tecnológicamente avanzados.



## *Manejo de las políticas domésticas (DP)*

En MP los jugadores siempre mueven sus DP cuando pueden exceptuando en situaciones excepcionales (largas guerras, efectos horribles en los efectos, olvidos, etc.). Como existen países que no tienen necesidad de misioneros existe una fuerte tendencia a ser innovadores lo que corta los gastos tecnológicos de una manera apreciable. Holanda, Dinamarca, Suecia y Brandemburgo lo hacen por tener pocos problemas religiosos normalmente. Inglaterra, Francia, Austria y Polonia a menudo se convierten en innovadores después de convertir sus provincias protestantes/ortodoxas/católicas de su territorio. El Imperio Otomano, Rusia y España son usualmente en cambio estrechos de miras por los misioneros y colonos. Existen pistas de que esta estrategia puede ser pobre dado que Rusia y el Imperio Otomano casi siempre declinan en los últimos periodos del juego y que España también tiende a declinar si tropieza y se estanca en la competición colonial. El autor todavía no ha visto a alguien gobernar una Rusia, Otomano o España innovativa en MP aunque sospecha que es una buena estrategia que no desea comprobar...

### *Manufactorías*

La marca de un buen jugador es un gran número de manufactorías. Una Inglaterra, España, Francia o Austria con muchas factorías en 1600–1650 es común. Las fábricas actúan como una clase de interés compuesto para las tecnologías. Si no se construyen fábricas con el tiempo sufrirás un aplastamiento por los enemigos. Un país con más de 5 fábricas

cas del mismo tipo rápidamente te sobrepasará en ese campo tecnológico (sobre todo en las tecnologías militares donde existen multitud de pequeños incrementos). Un pequeño país con fábricas puede ser más fuerte que un gran país sin ellas. Esta dicotomía es típica en el conflicto austriaco-otomano. Los otomanos son un país en el que típicamente el jugador puede fallar en investigar en fábricas a pesar de sus ingresos y capacidades. En la opinión del autor esta es la típica razón de que el Imperio Otomano a menudo decline.

### *Tecnologías económicas*

La mayoría de los nuevos jugadores ponen el mayor gasto tecnológico en tecnología militar lo cual es un terrible error. Los mejores jugadores invierten en tecnologías económicas (comercio e infraestructura) con lo cual con el tiempo tendrán más dinero. Esto significa que avanzarán más rápidamente después y sobrepasarán a los que invistan más en tecnologías militares a pesar de la ventaja inicial de estos. Más tarde el país con más investigación militar declinará por escasos ingresos.

La tecnología de infraestructura es la más importante para muchas naciones. Una tecnología de infraestructura mayor significa unos mayores ingresos por tasas además de abrir el camino a nuevas inversiones y mejoras (jueces, gobernadores, fábricas). La tecnología de comercio incrementa el porcentaje de acierto de la colocación de mercados y los ingresos de comercio. Todo lo cual es vital para naciones comerciantes como Holanda e Inglaterra. La regla general es simple: ¡INVIERTE EN TECNOLOGÍA ECONÓMICA!<sup>1</sup> El autor ha substituido a varios jugadores cuyas naciones tenían una infraestructura varios niveles por debajo del resto de jugadores lo cual no es aceptable.

1. Sin embargo, no hay que despreciar la tecnología militar hasta el punto de caer por debajo pues perder una guerra borrará cualquier beneficio.

*Alta Estabilidad/ Pequeño Tamaño:*

Como existen menos declaraciones de guerra y una necesidad de mantenerse arriba tecnológicamente los jugadores MP tienden a mantener unos niveles de estabilidad altos en la mayoría de la partida. Esto conduce a unos ingresos mayores en relación con el tamaño de la nación. Muchos imperios en MP no son gigantes (a excepción de España, Rusia y los Otomanos). Notar que esos países son los que habitualmente y a menudo decaen tecnológicamente. El autor piensa que otra de las razones por la que los jugadores desarrollan las tecnologías en MP más rápidamente por esas proporciones de tamaño estabilidad.



## *Cambiar las DP*

El autor en este apartado únicamente va a incluir la lista de las DP y dar su opinión sobre la posición de cada DP. Existe muchas discusiones sobre las diversas estrategias en el foro y a menudo el análisis se convierte en inválido por un cambio de patch (o de beta).<sup>2</sup> El autor asume que las recomendaciones que hace es con la beta del 2 de marzo y que los cambios después de ese punto no están contemplados en la guía.

### *Plutocracia vs Aristocracia*

Ryoken69 se confiesa plutócrata. El incremento del coste de la caballería y el descenso del valor de diplomacia del monarca no son para él tan valiosos como el incremento de la eficiencia de la producción y del comercio. El descenso en los costes de los buques de guerra es un factor adicional aunque no lo verdaderamente importante de la DP. Existen casos en los que ser aristocrático es muy importante y beneficioso para naciones que realizan una gran cantidad de diploanexiones, aunque eso es todo.

2. Nota del traductor. Evidentemente ya ha llovido «mucho» desde entonces y en cada modificación las discusiones sobre posiciones según países, etc., siempre se abre. Lo que debe quedar claro a mi entender es que aunque aquí se reflejen algunos de los cambios cualitativos para newbies un estudio del país y de las circunstancias y de las modificaciones de las DP han de realizarse para tener una buena estrategia en una partida.

### *Estrechez de miras vs Innovativo*

Ryoken69 aconseja ser innovativo. Existen algunos países para los cuales ser innovador no tiene valor por los eventos (España, Otomanos y Rusia p.e.) pero generalmente ser innovador es lo mejor. La reducción de los costes de investigación es de vital importancia. A menos que exista una escasez de colonos por la situación de otras DP se debería tender a ser innovativo. Obtener fábricas gratuitas por eventos aleatorios está asociado con el valor de esta DP, por lo cual teniendo una alta innovación las probabilidades de obtener una fábrica gratis son mayores. Cuando los costes para una fábrica son grandes este evento puede ser una GRAN ayuda.

### *Comercio libre vs Mercantilismo*

El consejo de la guía es ser partidario del libre comercio. Los bonus de la beta que hacen más fácil competir contra otros mercaderes es bueno. Además el comercio libre proporciona colonos extras que son muy importantes. Es cierto que el incremento del coste de los mercaderes es una gran desventaja por lo que si no es posible enviar tantos mercaderes el Mercantilismo puede ser una alternativa.

### *Defensivo vs Ofensivo*

Ryoken69 es partidario de ser defensivo. Las fortalezas son de vital importancia al final del juego. Tener costes bajos de los fuertes puede hacer más fácil tener una nación fuertemente fortificada al final. Adicionalmente los eventos aleatorios de esfuerzos de fortificación están asociados a tener una DP defensiva. Como las fábricas gratis las fortalezas gratis son muy beneficiosas (sobre todo cuando se obtienen fortificaciones gratis más allá de la fortaleza media). Sin embargo si se tiene una moral para las tropas muy pobre debido a otras DP ofensivo puede ser una buena alternativa.

### *Naval vs Terrestre*

Esta DP afecta a muchas cosas en los parches beta. Parece existir un consenso a favor de la tierra incluso para países coloniales (el autor de la guía es escéptico en este sentido). El autor aconseja ir naval para naciones que aspiran a grandeza colonial. Las consecuencias militares pueden ser difíciles de solventar pero los impulsos económicos que ser naval te pueden otorgar pueden ser vitales para el éxito. Sin embargo, en la mayoría de los casos terrestre es la mejor opción.

### *Cantidad vs Calidad*

Calidad es la única opción. El coste de las unidades es minúsculo en comparación con el beneficio en moral y el bonus de fuego. El bonus de manpower de cantidad no vale la pena cuando tus hordas son aniquiladas por un adversario de calidad. Con las nuevas betas, la moral es una variable muy importante por lo que el autor aconseja calidad en todas las circunstancias (incluso para Portugal).

### *Hombres libres vs Servidumbre*

Ryoken69 prefiere la Libertad. El coste extra de la infantería no es grande y el bonus a la moral es grande. Además el incremento a la eficiencia de la producción es muy importante tanto como para soportar unos incrementos en los costes de estabilidad que se producen al no tener servidumbre. A menos que los costes de estabilidad sean muy altos Hombres libres es la posición a buscar.



## *Mercaderes y Comercio*

### *Estrategia mercantil: Clusters de 3 en 3*

Los mercaderes deben ser enviados en clusters de 3. De este modo si uno falla y el otro expulsa a otro mercader del COT el último puede tener éxito lo cual sucede la mayoría del tiempo a menos que se tenga una muy baja eficiencia comercial respecto al resto de países que comercian en el COT. Enviar de esta manera los mercaderes puede causar que las naciones AI te embarguen. La respuesta adecuada puede ser conseguir un acuerdo comercial<sup>5</sup> con la nación correspondiente. Este acuerdo comercial puede involucrar el envío de regalos por lo cual hay que asegurarse que será posible recuperar el coste de los regalos en una cantidad de tiempo razonable. Adicionalmente el embargo puede ser usado como un CB para declarar la guerra y tomar el COT (una gran utilidad contra países como Venecia, Génova, Gujarat y Bengal).

Los mercaderes deberían ser enviados al COT donde saquen más beneficios lo cual no es necesariamente el que tenga un valor mayor. P.e.:

Ejemplo 1: Ganges

Valor = 800

Coste para enviar un mercader = 30

Coste para enviar 3 mercaderes = 90

Ingresos anuales por 1 mercader = 40

5. Nota del traductor: Con la nueva beta hay que tener en cuenta la pérdida de eficiencia comercial que es del 3% por cada acuerdo comercial (TA).

Conclusión: Enviando 3 mercaderes (y teniendo éxito en 1) se obtendrán beneficios a partir del segundo año.

Ejemplo 2: Venecia

Valor = 250

Coste para enviar un mercader = 5

Coste para enviar 3 mercaderes = 15

Ingresos anuales por 1 mercader = 12,5

Conclusión: Enviando 3 mercaderes (y teniendo éxito en 1) se obtendrán beneficios a partir del primer año.

Incluso si se puede un mercader en Venecia cada 1,5 años se continuará haciendo un beneficio (lo mismo si pierdes un mercader en Ganges cada 2,5 años). La cuestión es por supuesto el riesgo que se asume: existe un nivel de riesgo pequeño en Venecia y uno alto en Ganges. Evidentemente si se mantienen los mercaderes más de 2,5 años en Ganges se conseguirá un beneficio mayor que manteniendo el mismo mercader en Venecia ya que el valor de Ganges es mayor, pero es necesario conocer el riesgo que se corre para colocar adecuadamente los recursos.

Las probabilidades de permanecer en un COT son obviamente un resultado del nivel comercial, religión, etc. Hay que sopesar estas variables con respecto al nivel general de competitividad en un COT. Venecia en 1492 es mucho más competitivo que en 1700 por ejemplo. COTs como Tago, Andalucía y Londres tienen un valor pequeño de competición con respecto a otros COTs. COTs comerciales tienen un valor extraordinariamente pequeño de competitividad pues son dominados exclusivamente por la nación del jugador (exceptuando los COTs de la India y Malaca) pero son difíciles de descubrir (Zacatecas siendo un gran ejemplo). África y COTs del este de Europa son remarcadamente provechosos debido a la baja tecnología comercial de los países AI de la región. Los imperios comerciales necesitan tener en la mente estas ideas todo el tiempo.

NOTA: Los ejemplos anteriores asumen un 100% de eficiencia comercial. Desde luego esta no es la eficiencia que siempre se tiene, sin embargo, lo importante es que el concepto permanece aunque no se tenga esa eficiencia.

Generalmente la situación comercial con más beneficios es la de mantener 5 mercaderes en todos los COTs que se pueda. Mantener un monopolio presenta dificultades excluyendo COTs aislados (Zacatecas, Siberia, etc.). Un monopolio otorga un extra mercader cada año como bonus, pero si en menos tiempo tu monopolio es finalizado en menos de ese tiempo este bonus no compensa y en general estás perdiendo mercaderes para mantenerlo. A menos que los beneficios de mantener el monopolio sean altos,<sup>4</sup> no hay que mantener el monopolio ya que enviar esos mercaderes para establecer una presencia de 5 mercaderes en otro COT será probablemente más provechosa.

*Estrategia alternativa: buscar por huecos de los COTs*

Hay varios jugadores (como Freiherr vStein, Barnius, Daniel, etc.) que usan esta otra estrategia alternativa basada en buscar en que hay COTs en que queda un hueco de mercaderes sin cubrir para mandar uno a ese COT. El autor de la guía no usa (porque en su opinión es más efectiva contra la IA y en COTs europeos y entonces se convierte en menos efectiva después de 1550 en MP porque quedan menos naciones AI y la competitividad en los COTs europeos se ve dramáticamente disminuida).

Otra desventaja es que esta estrategia toma su tiempo. Es posible que en una partida MP no se tenga el tiempo para chequear cuantos mercaderes se encuentran en un COT. Y como no se puede pausar frecuentemente en MP puedes descubrir un hueco libre pero cuando mandas el mercader ya esté ocupado. Para seguir esta estrategia hay que perder

4. Nota del traductor. De nuevo la nueva beta puede hacer más interesante la lucha por el monopolio.

un cierto tiempo para rastrear la dinámica comercial alrededor del mundo constantemente lo que puede significar un cierto sacrificio.

Sin embargo, como hay un número de jugadores que la usan y presenta las ventajas evidentes de cuando sale bien no gastar 3 mercaderes sino 1 el autor sugiere que se prueben ambas estrategias y se escoja la que más guste.

## *Exploración eficiente*

Existen tres tácticas básicas que rápidamente mejoran las habilidades de exploración. Explorar con un conquistador es simple y normalmente la atricción no es ningún problema por lo cual nos limitaremos a discutir solamente el uso de exploradores. La función de estas tácticas simples es maximizar el tiempo del explorador fuera del puerto (para que explore más) y minimizar al mismo tiempo el desgaste por atricción.

### *Looping (arco)*

La táctica consiste en enviar al explorador en un largo arco (loop) a explorar. P.e. el primer viaje de exploración inglés con Cabot debería ser desde el Mar de Greenland<sup>5</sup> (mar aún conocido) a Newfoundland Banks, desde allí a la Bahía de Fundy, Golfo de Saint Lawrence, Mar del Labrador, y de vuelta al mar de Greenland antes de volver a casa. Este loop (arco) se hace de tal forma que no se tenga que seguir el viaje. Si el loop se hace demasiado largo se tendrá demasiada atricción con posible muerte del explorador si se hace demasiado pequeño se malgastara un tiempo valioso que podría haber sido usado para explorar. El feliz término medio depende de la habilidad de tu explorador<sup>6</sup> y el juicio del jugador.

5. Nota del traductor. No traduzco los nombres de los mares y tierras pues ya tengo tanto tiempo instalado la beta y tal que no me apetece volver a ponerme la versión en español para traducir todos los lugares. Espero que no exista un problema en ello.

6. Nota del traductor. Índice de maniobra y evidentemente tecnología naval para el movimiento, pero también al bonus que otorga para evitar la atricción.

### *Tunneling (línea recta)*

Cuando la rapidez es un problema (más que atrición) se debería explorar en línea recta hacia el objetivo a descubrir. P.e. Cristóbal Colón puede viajar desde Andalucía a la costa de Carolina y volver en 1492. Este es el trayecto más corto a través del océano central Atlántico porque las zonas marítimas a explorar son menores que las que existen cerca del Caribe. Si Colón atraviesa de esta forma el atlántico de esta manera se puede enviar un ejército a conquistar a los Creek y obtener un puerto sin tener que estar esperando a construir una colonia (con los fallos que se pueden tener en el proceso). De nuevo cuanto tiempo permanecer en el mar depende de las habilidades del explorador y del juicio sobre la velocidad y la distancia.

### *Bouncing (de puerto en puerto)*

Bouncing es una táctica especial para revelar muchas provincias en una pequeña región. Los mejores sitios para aplicar la táctica son la Bahía de Fundy/Gulf of Saint Lawrence (13 provincias) y el Estrecho de Puerto Rico/Antillas menores. Evidentemente funcionará en otros sitios pero de una manera menos eficiente. Bouncing involucra enviar a un explorador en una ruta de patrulla entre sólo dos zonas marítimas. Para hacerlo durante un tiempo largo se requiere poseer al menos una provincia que bordee cada zona marítima para que sean aguas nacionales y eliminar por tanto la atrición. El explorador viajará de zona en zona y cada tiempo que llegue a la zona intentará chequear si ve tierra en las provincias que bordean la zona marítima.

P.e. Inglaterra envía a Cabot en el *loop* descrito en la primera táctica. Asumiendo que Cabot descubra Isla Royal y Isla Bella y que seamos capaces de establecer dos puestos comerciales (TP) en ambas provincias. Ahora enviamos a Cabot de vuelta en un segundo viaje a la Bahía de Fundy. Seleccionamos a Cabot lo enviamos al Golfo de San

Lawrence y chequeamos el botón de patrulla de la unidad. Ahora Cabot irá de una región a otra explorando más provincias. Pronto varias provincias y quizás alguna colonia para que Cabot pase por puerto y se abastezca se tendrán antes de dirigirse hacia otras áreas.

Bouncing también funciona entrando y saliendo de un puerto. Un puerto en Stadacone puede ser usado para patrullar de Stadacone al Golfo de San Lawrence y volver muy rápidamente. Esta es tal vez la forma más rápida de explorar en el juego entero antes de que se puedan ver automáticamente las provincias costeras. Pero primero necesitas un puerto, cosa que probablemente no se tendrá tan a menudo como se desea.

### *Notas generales*

Generalmente contén las ansias de enviar a tus exploradores en misiones kamikazes. Son demasiado valiosos y a menos que hayas conquistado Méjico y quieras descubrir la ruta alrededor de Suramérica con un explorador que es bastante penoso o que va a morir pronto no lo hagas. Desde luego, un explorador que sabes que va a morir en un año puede ser usado de esta manera. Aunque incluso entonces es normalmente mejor hacerle hacer otras cosas. A menos que estés intentando atravesar las zonas para conocer una nueva área (alrededor de África, alrededor de Suramérica, a Indonesia, etc.), no uses las tácticas kamikazes pues se gasta precioso tiempo de exploración.



## *Economía colonial*

Mucha gente infravalora el poder del comercio. Con una buena política comercial (las antes reseñadas) es posible obtener unos beneficios sustanciales de los COTs. Estos ingresos pueden ser grandemente potenciados por la apropiada colocación de TP. Inglaterra, España, Portugal y Rusia se benefician más que otros de la colocación de TP. Los TP requieren una inversión mínima pero pueden generar unos beneficios sustanciales si alimentan a COTs donde se posee una preponderancia comercial. TP deben ser usados en conjunción con colonias, ambos son valiosos a su modo.

Déjanos asumir que tenemos un tesoro anual de 100 ducados para usar en colonias. Si una colonia cuesta 55 ducados solo podríamos enviar un colono por año. Sin embargo, tu puedes enviar 1 colono y 4 comerciantes (asumiendo un gasto de 10 por comerciante). Una vez que tenemos el TP establecido el gasto se reduce a alrededor de 5 ducados. Haciendo el beneficio incluso mayor. Es imperativo promover los TPs al tamaño máximo (6) rápidamente para que el índice de éxito no caiga por tener demasiados TP de bajo nivel. Los TP tienen un riesgo añadido a las colonias pues pueden ser quemados. No obstante en las primeras fases de la colonización esto no es un problema sustancial pues pocos pueden incluso ver tus colonias alrededor de 1600.

Las colonias deberían ser vistas como inversiones a largo plazo. Ellas involucran un gasto inicial alto y unos beneficios a largo plazo. Usaremos Nueva Escocia como ejemplo sencillo. Nueva Escocia cuesta aproximadamente 55 ducados por colono a desarrollar (asumiendo un 0% de infla-

ción). Y retorna un beneficio de 20 ducados anuales con un recaudador.

Nueva Escocia tienen una pequeña y dócil población nativa. Asumiendo ninguna pérdida debido a revueltas nativas y solamente un único fallo en la colonización (asume normalmente 2 fallos pero Nueva Escocia tiene unos altos porcentajes de éxito) Nueva Escocia cuesta 550 ducados para desarrollar a nivel 9 (siendo por tanto una ciudad por los nativos). Añadamos el coste adicional de 50 ducados por el recaudador con lo que tenemos una inversión de alrededor de 600 ducados.

Si asumimos unos beneficios anuales de 20 ducados por la colonia en 30 años habríamos pagado la inversión y comenzarían los beneficios. Como se puede ver es un tiempo muy largo para obtener dichos beneficios. Sin embargo, Nueva Escocia es una colonia muy diferente de p.e. en Cheseapeake. Cheseapeake tiene un valor comercial muy alto que se envía al COT local. El porcentaje de ese comercio (usualmente alto si eres Inglaterra) se añade inmediatamente a los beneficios con lo cual se obtiene un dinero rápidamente.

Por esta razón las colonias con mejores bienes de comercio deben ser colonizadas primero. Sin embargo, las Nueva Escocias del mundo siguen siendo valiosas en el horizonte lejano pues proporcionan unos beneficios continuos. El punto de la discusión es que las colonias tienen un horizonte de beneficios largos por lo que puede ser mejor desde un punto de vista económico invertir el dinero en fábricas que en colonias (sobre todo si eres una nación no colonial como Austria).

Además las colonias nunca generan un beneficio al nivel 1. Se deben upgradear las colonias a ciudades coloniales lo más pronto posible ya que 5 colonias de nivel 2 no son tan valiosas como una simple colonia de nivel 10 (una ciudad).

Tener en mente que pueden existir unos beneficios no medibles de colonizar una provincia en particular. P.e. puede ser una buena base naval (p.e. Santa Helena o las Malvinas), o bloquear un acceso a territorios internos a colonizar (p.e. Chimo o Siberia) o puede bloquear el movimiento en una línea costera. Aunque normalmente una colonización en forma de cluster para mantener el imperio sólido y fácil de defender ciertas partes del mapa son simplemente demasiado valiosas estratégicamente por lo que hay que tener este aspecto en cuenta.



## *Fábricas*

Las fábricas son probablemente las inversiones más provechosas en el juego. Desafortunadamente mucha gente no invierte fuertemente en ellas lo cual es un error. Las fábricas son más beneficiosas que las colonias, de lejos.

Una refinería devuelve 12 ducados anuales por ingresos añadidos a los de la provincia en lo que ha sido construida (asumiendo que se encuentra en la localización adecuada –vino o azúcar–). Además, y más importante, proporciona 60 ducados anuales en investigación comercial. Lo cual hace un total de 72 ducados anuales (o alrededor de 3 y media Nuevas Escocias).

Asumiendo que costara 700 ducados construir la refinería, estaría amortizada en sólo 10 años después de los cuales cada mes que pasa sólo se está obteniendo beneficios. Incluso si asumimos que una refinería cueste 2.000 ducados se pagará así mismo en 30 años con lo cual será tan rentable como inversión como Nueva Escocia.<sup>7</sup>

Desde luego la mayor parte de los beneficios no son en dinero gastable, no se van directamente al tesoro. Pero como de todas maneras no se debería hacer eso como ya se ha discutido previamente... Los ingresos de la refinería se acumulan lentamente pero proporcionan una ventaja definitiva en el mundo comercial además. El 1% del incremento de la eficiencia comercial sólo es un estímulo significativo. Varias refinerías ayudan a mantener a los mercaderes en

7. Nota del traductor. Bueno que se amortice en el mismo tiempo de años no significa que sea igual de rentable. Nueva Escocia seguiría proporcionando 20 ducados anuales y la refinería 72 a partir de ahí.

los COTs durante más tiempo y les hace ganar más dinero cada mes obteniéndose enormes beneficios.

Las fábricas son las segundas fábricas más provechosas como inversión. Amortizan lo gastado de la misma manera que las refinerías pero con 1% de incremento en la eficiencia de producción lo cual es un incremento enorme para un gran imperio.

Fábricas de armas y de equipamiento naval son también una gran inversión. Su incremento de los límites de soporte militares minimizan tus costes de soporte de los ejércitos generando grandes ahorros de dinero sobre el tiempo.

Este equilibrio puede cambiar por supuesto más tarde en la partida. Conforme la tecnología militar avanza y los ejércitos crezcan las fábricas militares se convierten en esenciales en mantener una ventaja militar. El incremento del soporte del ejército/marina<sup>8</sup> de estas fábricas puede ser vital en mantener los costes de grandes ejércitos/barcos para tratar con el enemigo. Adicionalmente, el final del juego hace que las guerras sean mucho más rápidas y la tecnología puede hacer cambiar la victoria a su poseedor muy fácilmente. Tener esto en cuenta cuando se está decidiendo en que fábrica invertir.

8. Nota del traductor. Con los nuevos límites de soporte para los barcos de la última beta el traductor aún no se imagina que utilidad puede tener las fábricas de suministro navales en este sentido ya que son itaaan enoormes! De todas maneras este hecho no invalida el resto.

## *Jueces*

Los jueces no son solamente buenos para la reducción del riesgo de revuelta (RR), proporcionan dos puntos extras de ingreso. Eso no puede sonar como una gran cosa, pero se convierte en substancial conforme pasa el tiempo. Es decepcionadamente fácil comparar la promoción de los consejeros legales a jueces a las fábricas y concluir que son menos provechosas. Ahorrar para una fábrica toma un tiempo largo al final de la partida este retraso la amortización y los beneficios.<sup>9</sup> Lo mejor es considerar cada promoción del consejero legal individualmente.

Teniendo en cuenta los 2 ducados de tasas extras anuales y asumiendo que la reducción de RR proporcione unos beneficios marginales (despreciables) y una inflación 0, un juez que vale 100 ducados se amortizará a los 50 años y comenzará a dar beneficios. Bueno, es un tiempo largo lo cual no es bueno pero tampoco es terrible.

No obstante, esos valores se ven afectados por el porcentaje de tasas de tus provincias. Si eres protestante, en vez de los 2 ducados se obtendrán 2,6 ducados anuales con lo cual la amortización se producirá al cabo de 38 años en vez de 50. La estabilidad a la que se encuentre tu país afectará también a los ingresos por tasas por lo cual se obtendrán beneficios y amortizaciones variables.

Sin embargo, conforme la expansión colonial se frena y el coste de las fábricas comienza a crecer los jueces pueden convertirse en muy beneficiosos:

9. MUCHAS gracias a Peter Ebbesen, Ironfounderson y Tonioz por la corrección de los errores de información del autor sobre los jueces.

Recordando que una fábrica construida en una provincia adecuada devuelve 72 ducados anuales (66 si esta es inadecuada) podemos tener que en 50 años una fábrica devuelve 3.600 (o 3.300 ducados). De esta manera la amortización de una fábrica con respecto a los jueces presentará las siguientes conclusiones:

1. Teniendo la provincia adecuada para una fábrica y la fábrica cuesta más de 3.600 ducados los jueces se amortizan más rápidamente (invierte en ellos).

2. Si no existe provincia adecuada y los costes de la fábrica son mayores que 3.300 ducados vuelve a ser rentable invertir en jueces

3. En casi todas las demás situaciones lo más acertado es invertir en manufactorías.

Como Peter Ebessen señala, como los jueces se ven afectados por los valores porcentajes de tasas se deben promover los jueces en orden descendiente desde las provincias con mayor valores de tasas (las provincias nacionales) a las menores (colonias y conquistas).

Los costes de amortización para las fábricas para los protestantes dado su mayor ventaja por los jueces son 2.736 (provincia adecuada) y 2.508 (provincia inadecuada). Lo cual hace que los protestantes deban casi siempre invertir en la promoción de los jueces.<sup>10</sup>

10. Nota del traductor. La verdad es que aún estoy confuso por esta frase del original inglés. Supongo que se refiere a que conforme avanza el tiempo y llevas unas cuantas fábricas su precio asciende y por eso hay que estar más tiempo para construir una.

## *Mantenimiento militar*

A menos que en el momento se tengan severos problemas con las revueltas (como España, Rusia y los otomanos durante ciertos periodos) o se esté a punto de entrar en una guerra o de ser atacados, hay que operar con la mitad del mantenimiento.

No sitúes el ejército en una provincia a punto de rebelarse sino mantenla en una provincia a salvo cercana. Cuando la provincia se rebele sube el mantenimiento y mueve los soldados para aniquilarlos cuando estén menguados y disminuye cuando venzas el mantenimiento.<sup>11</sup> Lo mismo se aplica al mantenimiento naval y los piratas. Los ahorros de estar a mitad de mantenimiento son altos, sólo hay que recordar poner el mantenimiento al 100% durante las guerras.

En los nuevos parches, la moral de los rebeldes está relacionada con la propia del país por lo que si el coste del saqueo de las provincias es alto puede ser aconsejable estacionar un ejército en la provincia a rebelarse para poder matar a los rebeldes antes de que saqueen la ciudad. Evidentemente los saqueos en ciudades más ricas cuestan más dinero (Zacatecas por ejemplo más que Meath). Estacionar

11. Nota del traductor. Como se menciona después los nuevos rebeldes (a partir de 1.08) tienen la moral ligada a la del ejército del humano con lo cual este párrafo pierde bastante significado. Por otra parte y en cuanto a los piratas el uso de flotas costeras impidiendo su extensión es otra de las tácticas usuales para combatirlos. Aunque el uso para este fin de galeras es sospechosamente cercano a un exploit por algunos (entre los que me cuento).

el ejercito en la provincia en cuestión no da la opción de evitar a los rebeldes inmediatamente lo cual puede ser un riesgo.

## *Control de la inflación y gestión del presupuesto*

La inflación es un sistemático desagüe en tu economía. Debe ser prevenida y reducida todos los tiempos. La inflación conlleva un coste oculto que es difícil de detectar. P.e. Si gastas 100 ducados por año en gastos afectados por inflación y tienes un 10% de inflación sólo pierdes 10 ducados al demonio de la inflación. 10 ducados no es demasiado aunque gastar 100 ducados al año en gastos afectados por inflación no es mucho tampoco. Cuando los costes y los presupuestos crecen el demonio de la inflación se lleva más y más recursos.

La mayoría del tiempo la barra del tesoro debería ser mantenida a cero. Las excepciones a este hecho son poderes enormes que no se pueden permitir pagar su mantenimiento militar de sus reservas de dinero. Si el dinero es absolutamente necesario hay que acuñar moneda durante un mes o dos y luego volver la barra a cero de nuevo. Es mejor que mantener la barra en una pequeña acuñación de dinero sin importar cuan de pequeña sea esta acuñación. Con el paso del tiempo esta pequeña acuñación creará una gran inflación y es fácil permitirle olvidarse de ella. Toda acuñación es a costa de que retrasar la investigación que es la verdadera medida del poder.

Imagina el siguiente escenario: (comparable a Francia en el escenario de la edad de las exploraciones AoE)

Tasas del censo: 250

Ingresos mensuales: 50

Inflación: 0,0

### Mantenimiento mensual: 10

Sin acuñar moneda esta nación invierte mensualmente 50 ducados en investigación pero sólo tiene 130 ducados anuales para gastar (250-12x10). Acuñando el 20% esta nación invierte 40 ducados mensuales pero tiene 250 ducados para gastar.

En 5 años la acuñación al 20% resultará en un 1% de inflación lo cual parecerá pequeño: 1% de 250 es sólo 2,5 ducados. En 25 años el resultado será un 5% de inflación y comenzará a no ser tan pequeño pues ya serían 12,5 ducados. Asumiendo un crecimiento económico del 0% (no realista evidentemente) el acuñar al 20% habrá creado para gastar  $120 \times 25 = 3.000$  ducados. Pero la inflación comienza a verse. En el segundo periodo de 5 años se perderán 12,5 ducados. En el tercero 25 ducados. En el cuarto 37,5 y en el último lustro 50 ducados.

Asumamos que esta práctica se para y se vuelve a ir sin acuñación hasta alcanzar tecnología de infraestructura 5. Asumamos que eso lleva 100 años (una expectativa asumible para alguien que no esté invirtiendo más de la mitad de sus ingresos en infraestructura (de hecho 100 años es una expectativa conservativa pues probablemente conlleve más tiempo).

Bajo estas condiciones y asunciones el jugador perderá 12,5 ducados al año por la inflación (1.250 al final de la historia). Parece un gran negocio se ganan 3.000 ducados para gastar al coste de sólo 1.250 ducados. ¿Correcto? No.

¿Por qué? Porque la economía está creciendo. Si asumimos un crecimiento de un 20% por década (bastante poco en algún punto de la partida pero bastante aproximado a largo término). Este hipotético país después de 100 años tendría unos ingresos anuales de 300 (no de 250) con lo cual en los próximos 10 años perdería 150 ducados por inflación y no los 125 ducados estimados. La siguiente década tendría unos ingresos de 360 y una pérdida por inflación de

180 y los números continuarían creciendo. Después de los 100 años habrían perdido más de los 3.000 ducados por el demonio de la inflación.

Existe un contra argumento de que si creces más rápidamente que la inflación no existirá un problema. Esto suena bien en teoría pero conforme la inflación crece los gastos se convierten en más caros (colonias, manufactorías, mercaderes, etc.). Con lo cual se saca menos provecho de ellos pues cuestan más. Los 30 años de amortizar Nueva Escocia se convierten en 40 años, las fábricas toman más tiempo en ser amortizadas, los mercaderes necesitan permanecer más tiempos en los COTs para resultar rentables, las tropas cuestan más de reemplazar. Puede ser fácil mantener una tasa de crecimiento económico fuerte al inicio pero conforme pase el tiempo la batalla contra la inflación se habrá perdido.

Este análisis ha ignorado el coste de la inflación en el desarrollo tecnológico que evidentemente se incrementa también con la inflación lo que conlleva a una muy diferente y difícil de medir consecuencia: atraso tecnológico.

El principio básico que uno necesita entender sobre la inflación es que se gana dinero en el presente a costa del dinero del futuro. Si la cadena de inflación comentada arriba era sólo de un 5% imagina lo que un 20% puede hacerte. Inflación sólo sería aceptable si no se estuviese creciendo. El coste de la inflación está basado en los ingresos futuros que evidentemente serán mayores que tus ingresos presentes. No se puede vencer al demonio de la inflación a largo plazo a menos que se practique una política de control fiscal.

Algunos jugadores corren sobre el 5% de inflación apostando a que les ocurra el Año excepcional o la delación. Es un riesgo peligroso en la opinión del autor. Los eventos aleatorios son solo eso: aleatorios. Puedes no tener un año excepcional durante un siglo o más. Es posible pasar décadas sin un evento que sea bueno en algún sentido y mucho

menos un año excepcional. Los eventos de deflación además sólo ocurren a partir de cierto año. Puedes tener un año excepcional o no. ¿Cargarías una gran factura en tu tarjeta de crédito sólo por pensar que puedes ganar la lotería? El autor de la guía no puede aconsejar tomar una estrategia económica basada en la suerte.

NOTA: Ninguno de los números descritos arriba pueden ser asumidos como exactos porque el crecimiento es un proceso constante y se debería calcular en una base mensual. Sin embargo los valores son bastante precavidos porque se asume que tendrás a los 10 años unos ingresos  $x$  y en 10 años unos  $y$  cuando en realidad estás creciendo en el tiempo y los costes de la inflación crecen cada año y no cada década.

NOTA: Este análisis está evidentemente y fatalmente equivocado cuando un evento mayor de deflación está en el horizonte futuro. P.e. Inglaterra tiene un evento que da un  $-10\%$  de inflación en 1555. Lo recomendable es acuñar completamente los ingresos mensuales desde 1545 hasta 1555 para obtener todo el dinero posible antes de tener este evento. Lo mismo puede decirse del evento de los Fugger para España.

## *Economía y guerra*

La guerra es una inversión también, pero es mucho más arriesgada. Los costes de una guerra no son fáciles de medir: si la guerra comienza a ir mal se puede perder una cantidad enorme de dinero. La manera más fácil de medir el riesgo que se corre es comenzar con el objetivo que se tiene en la guerra.

Imaginemos que Francia está contemplando la posibilidad de comenzar una guerra contra Austria a mediados del siglo XVI y que el objetivo es Baden. Baden genera 20 ducados anuales en tasas para Austria además de 5 ducados de tasas censales (un total de 25 ducados anuales). En cambio para Francia como no la cultura de la provincia no es la nacional para ella sólo ganaría de ella 17,5 ducados anuales. Asumiendo que Francia venza en la guerra y gane la provincia Baden generará 175 ducados cada década de beneficios.

Visto desde el punto de vista de una inversión la guerra por Baden no es muy provechosa:<sup>12</sup> simplemente para amortizar en un periodo menor de 30 años por ejemplo en la guerra Francia debería gastar menos de 525 ducados. Este gasto puede ser posible que sea posible pero hay que considerar que no se puede saber de antemano cuanto costará la guerra. Se puede hacer una buena estimación pero es

12. Nota del traductor. (Siento no poder contenerme en este punto). Aunque es cierto que la guerra normalmente no es provechosa desde el punto de vista económico normalmente en un análisis más real (y más complejo) entran otros aspectos evidentemente. P.e. A veces no es sólo lo que ganas en una guerra sino lo que haces perder al otro bando. Este último punto a veces es olvidado con demasiada frecuencia.

imposible tener una certeza. ¿Qué ocurriría si España entra en la guerra y ataca a Francia por el Sur? ¿Y si los aliados AI de Austria te envían enormes ejércitos y es necesario gastar una gran cantidad de dinero para armar más ejércitos y aniquilar estos enemigos? Una gran variedad de sucesos podrían suceder sobre los que realmente Francia no puede tener ningún control.

Incluso aunque Baden dé beneficios (lo cual puede ser después de mucho tiempo) continuaría sólo dando 15 ducados al año. A mediados del siglo XVI Francia conseguiría mejores beneficios invirtiendo ese dinero en fábricas o colonias. La mayoría de las colonias cuestan alrededor de 600 ducados para desarrollar y proporcionan entre 10 y 20 ducados anuales lo cual es casi igual que el coste y beneficios obtenidos por la guerra contra Baden sin el riesgo de una guerra abierta. Muchas fábricas cuestan alrededor de 1.000 ducados de media y proporcionan 72 ducados en la provincia adecuada (66 en una inadecuada). Una fábrica de 1.000 ducados se amortiza en alrededor de 14 años (más para una provincia inadecuada). Se originará mejores beneficios con un riesgo mucho menor. Existe evidentemente el evento aleatorio del fuego pero si este no ocurre en los primeros 14 años sigue siendo provechoso la manufactoría.

En el bando defensivo el objetivo debe ser minimizar las pérdidas. Digamos que en el caso austriaco del anterior ejemplo la primera tarea a realizar es aniquilar al ejército atacante. La mayor debilidad del bando agresor es que está luchando en el terreno del defensor y entonces no puede mantener grandes ejércitos juntos durante mucho tiempo sin sufrir una atricción horrible. El primer paso a tomar pues es pasar a una posición defensiva: emplazar el ejército tras un río o en una provincia montañosa (bosque o pantano si no es posible las montañas). Este posicionamiento hace muy difícil al bando agresor mover un ejército enorme a través de tu terreno y aplastarte. Hay que obligar al ata-

cante a dividir sus fuerzas a través del terreno para evitar la atricción. Y cuando haga eso el mismo se abre a un contraataque. El bando defensor DEBE ESCOGER LAS BATALLAS. Perder el control temporalmente de una provincia no es una gran pérdida. Fuerza al enemigo a moverse más lejos de su propio país y le deja incluso más vulnerable a los contraataques.

La guerra defensiva debe ser conducida al estilo guerrillero. Esperar a que sus fuerzas se dispersen, lejos de los refuerzos o en provincias vulnerables (llanuras o desiertos cuando tienes una ventaja de caballería por ejemplo). El bando defensor tiene la ventaja importantísima de la visión: puede ver el ejército enemigo pero así mismo puede ocultar el suyo tras la niebla de guerra (asumiendo que no exista un tercer bando que le esté proporcionando a los demás la información. Evita a su ejército principal, déjales sufrir la atricción marchando alrededor de las provincias con pocos suministros, ataca sus fuerzas de asalto cuando estas hayan perdido la moral durante un asalto. El objetivo de la guerra defensiva es minimizar la pérdida de dinero y maximizar sus pérdidas.



# *Diplomacia*

## *El arte del comercio internacional*

Los aspectos económicos de la diplomacia están ligados casi exclusivamente para muchos jugadores al comercio. El comercio internacional es un equilibrio delicado. Ningún país del mundo puede mantener todos los COTs del mundo o incluso una mayoría. Por lo cual si se desea realizar una gran cantidad de comercio se debe hacer en un contexto internacional. Como estudiante de doctorado de Economía Política Internacional (IPE) el autor de la guía posee ciertos conocimientos en la dinámica del mundo real de la economía internacional. Las teorías de la IPE son claramente aplicables al EU2.

En la IPE existe un modelo teórico conocido como el de la «Interdependencia compleja». La «Interdependencia compleja» es simplemente una situación internacional donde complejos lazos económicos existen entre todos los estados en el sistema internacional. Estos lazos actúan como supresores de los conflictos internacionales: especialmente los belicosos. Esta teoría es más comúnmente conocida como la «Teoría de los MacDonalds» de la política internacional. Básicamente dice que cada país con un MacDonalds no declarará la guerra a otro país con un MacDonalds porque ambos tienen un mayor interés en mantener relaciones económicas pacíficas que cualquier beneficio que se obtuviera con el conflicto bélico. Hasta los ataques militares de Serbia en el conflicto kosovar de 1998 ningún país con un MacDonalds atacó a otro país con otro MacDonalds. Desde 1998 la teoría ha perdido prestigio por esta razón. Pero la idea

básica permanece. Irónicamente es el mismo principio básico de «la destrucción mutuamente asegurada» usada para mantener la paz nuclear en la guerra fría.

Conforme los lazos comerciales entre los países crecen las probabilidades de guerra entre ellos descienden: si Holanda comercia de una manera fuerte en los COTs ingleses e Inglaterra en los COTs holandeses ambos tienen un claro interés en no ir a la guerra. Las potenciales pérdidas de los beneficios del comercio son sustancialmente mayores que cualquier provecho conseguido en un conflicto armado. Esto puede ser visto desde un punto positivo o negativo. Por una parte los lazos complejos impidiendo las guerras es positivo porque permite predecir las acciones de otro bando: Inglaterra puede declarar de una manera segura la guerra a Dinamarca sin preocuparse demasiado sobre las injerencias holandesas porque Holanda tiene mucho que perder. Por otra parte, los lazos previniendo las guerras pueden ser negativos pues te limitan las opciones potenciales en la arena internacional.

No existe una forma fácil de evitar este aspecto. Ojalá existiera una simple manera de solucionarlo pero no la hay. Sin embargo, se puede poner uno al abrigo contra potenciales problemas: si se comercia de una manera importante en el comercio internacional hay que asegurarse que los beneficios obtenidos por este comercio se inviertan a su vez en inversiones que no sean dependientes del comercio internacional (manufactorías, colonias y TP que alimenten tus propios COTS, recaudadores, jueces, gobernadores, etc.). Esto al menos permitirá una economía doméstica estable con lo cual esa guerra no tendrá pérdidas catastróficas.

Adicionalmente es necesario monitorizar la situación para asegurarse que la interdependencia económica no se convierte sólo en dependencia. Si estás comerciando de una manera fuerte en los COTS de una sola nación pero esta nación no está comerciando en los tuyos le estás dando una

gran posibilidad de crearte un gran daño. De una manera recíproca se debería intentar que los enemigos potenciales sean dependientes de ti.

P.e., imaginemos que Francia vuelve a contemplar una guerra contra Austria. Si consigues un acuerdo comercial con España e Inglaterra y les permites conseguir unos beneficios sustanciales de tus COTs coloniales has conseguido crear fuertes incentivos para ellos para mantener unas relaciones pacíficas con Francia. Entonces se puede declarar la guerra a Austria con menos riesgo de una guerra de dos frentes. Es una especie de ultra enlace matrimonial creando una dura penalización por una declaración de guerra.

### *El arte de los acuerdos*

Una gran medida de tu éxitos económicos es dependiente de los acuerdos con otras naciones. Muchos nuevos jugadores fallan al darse cuenta de los beneficios potenciales de establecer acuerdos sustanciales con otras naciones. Acuerdos que pueden ser usados de la misma forma que el comercio puede ser usado: como armas o escudos. Se deberían establecer acuerdos con todas las naciones, especialmente con tus enemigos. Se debería pensar en los pactos como un sistema de trueque: te daré esto si tú me das aquello. La clave del éxito es ser flexible. Mezcla y propón distintas promesas y peticiones para conseguir un balance favorable. En el párrafo siguiente hay una lista de acuerdos que pueden ser realizados. Se debe escoger una o más cosas que estés deseando dar a un adversario a cambio de otra u otras cosas que desees tener.

#### *Concesiones y demandas potenciales*

Provincias

Dinero

Préstamos

Acuerdos comerciales

Accesos militares

Enlaces dinásticos

Intercambios de mapas

Derechos a comerciar en un COT particular

Pactos de no agresión durante X años

No intercambiar mapas con el país X

No colonizar un área o provincia específica

No conquistar un área o provincia específica

Colonizar una determinada área para bloquear al país X

Liberar a cierto vasallo

Liberar una reivindicación histórica en un área específica

P.e. Inglaterra puede acordar no intercambiar mapas con Francia o colonizar en la zona española de Tordesillas excepto en Florida en intercambio de un acuerdo comercial y el derecho a colonizar Florida. El truco del acuerdo consiste en conceder cosas que fueras a hacer realmente a hacer de todas formas en intercambio de algo que realmente necesitas de otras naciones. En el ejemplo, Inglaterra dio a España dos cosas que realmente no pensaba hacer realmente. (Inglaterra no tiene un gran incentivo para intercambiar mapas con Francia –aunque España tiene un interés en que Francia tenga un acceso limitado al conocimiento–). Entonces Inglaterra puede presentar estos términos de acuerdo a España con una posibilidad de éxito porque España no quiere que Francia e Inglaterra intercambien mapas. Sin embargo, aunque Inglaterra podría no tener intención de intercambiar mapas en primera instancia puede ser una potencial amenaza a España (por la simple propuesta). Cuando Inglaterra dice: «Si tú haces esto yo no haré lo otro» está implícito que a menos que las peticiones sean aceptadas Inglaterra HARÁ lo que se está ofreciendo a no hacer. Este no siempre es el caso. Lo mismo se aplica a no colonizar fuera de Florida en la zona de Tordesillas: Inglaterra puede no estar planeando incluso actuar de esta manera.

Sin embargo, el punto flaco del acuerdo yace en las demandas. La primera demanda es sólida: España usualmente posee más COTs y más valiosos que Inglaterra con lo cual Inglaterra obtiene un beneficio mayor del acuerdo comercial. De esta forma es una buena demanda porque España puede no tener un especial incentivo en este acuerdo comercial por sí mismo. Sin embargo, la segunda demanda es más problemática: ¿Qué es exactamente Florida? ¿Es sólo Simnola y Everglades? ¿Florida es también Savannnah y Talahasee? ¿Hasta que punto del este se extiende Florida? ¿Biloxi? ¿Río Grande? ¿Quién sabe? Asegúrate siempre que eres extremadamente específico en tus demandas, pero haz tus concesiones tan vagas como sean posibles.

Adicionalmente, elige concesiones que puedan ser esquivadas con facilidad. La concesión de no intercambiar mapas con Francia puede ser fácilmente rodeada: se puede usar una tercera nación con poco interés colonial (Brandemburgo, Rusia, Polonia, etc.) para intercambiar mapas por el paso intermedio. Una extremadamente serpentina Inglaterra puede encontrar una nación pagana que no pueda realmente colonizar (Dakota, Shawnee, Zimbabwe, Kongo, etc.) o que vaya a ser anexionada y permitir a Francia pagar los regalos que Inglaterra debe mandar a la nación pagana para que acepte el intercambio de mapas y que entonces Francia obtenga los mapas ingleses. De esta manera Francia tiene los mapas sin un intercambio directo. Inglaterra está actuando en los límites del pacto. Se puede argumentar que actúan en contra del «espíritu» del pacto, pero realmente no se puede acusar de haberlo roto.

Se pueden tejer interesantes redes con los acuerdos internacionales. Se puede ofrecer las mismas concesiones a muchos países obteniendo concesiones extras sin coste adicional. La clave es jugar con el resto de los países en tu propio beneficio. ¡Bienvenido a la era de Maquiavelo!



## *Grandes estrategias económicas*

Una gran estrategia es un plan coherente a largo plazo que un jugador está intentando llevar a buen término. Las grandes estrategias tienen unos objetivos a corto plazo que se interlazan juntos para formar una cadena de acciones destinadas con conseguir el resultado en el futuro. Ciertas grandes estrategias son más útiles para una clase de países, religiones, grupo de países o otras variables. Pueden no ser exitosas o incluso desastrosas si son usadas de una manera incorrecta. Cambiar de gran estrategia a mitad de partida es arriesgado y puede fallar. Hay que usar el propio buen juicio y correr unas pocas partidas de prueba en SP usando una de estas estrategias antes de intentar implementarlas en MP.

Cada gran estrategia que se van a describir en la guía se encuentra dividida en tres componentes: una introducción descriptiva, una lista de objetivos de DP y por último una sección dedicada a su implementación práctica. Listas adicionales pueden ser añadidas si son necesarias.

Los objetivos de las DP se encuentran divididos en tres grupos a su vez. El primer grupo con las DP que son primarios y que se deben mover en un primer momento. Una vez que estas DP se encuentran correctamente fijados se pasa a mover las DP del segundo grupo (secundario) y una vez que ambos (primario y secundario) grupos están adecuadamente colocados se debería empezar a mover las DP del tercer grupo. Algunas posiciones de las DP se dan como un rango en lugar de un objetivo (p.e. 0-4) en ese caso se debe elegir un valor en ese rango que se adecue mejor a tus intereses.

El tercer grupo no viene con un número recomendado de objetivo por que son dejadas a tu discreción.

*La nación hypertecheadora*<sup>13</sup>

La estrategia que sigue es una estrategia diseñada para maximizar la ventaja tecnológica sobre el resto de enemigos. Es más ajustable para naciones no-coloniales porque requiere una alta inversión interna. Francia, Austria, Dinamarca, Suecia y Portugal<sup>14</sup> son las mejores candidatas para esta estrategia. Las fábricas y las inversiones estratégicas para promocionar el progreso tecnológico son muy usadas por la nación hipertecheador. Después de obtener una ventaja tecnológica clara, la expansión territorial empieza

*DP objetivos:*

Primer grupo:

Innovación = 7-10

Hombres libres = 0

Plutocracia = 0

Segundo grupo:

Libre comercio = 0

Defensivo = 0-2

Centralización = 7-10

Tercer grupo:

Naval/Terrestre

Cantidad/Calidad

13. Nota del traductor. Sé que esforzándome un poquito podía haber encontrado una traducción mejor para hypertecher pero simplemente no puedo evitar colocar ese vocablo. Se refiere como se dice a continuación a una nación que intenta maximizar sus tecnologías. Para este fin requiere a menudo abandonar las guerras (pocos beneficios económicos para la tecnología para el alto riesgo) con lo cual se ha hecho en los últimos años un «club de fans» por su gran «pacifismo». Mis opiniones sobre el tema en cuestión me las reservo para los comentarios.
14. Si eres Dinamarca, Suecia o Inglaterra la investigación militar terrestre anterior debe ser repartida entre ambos campos (naval y terrestre) y construir más fábricas navales.

### *Implementación*

El principal poder de esta estrategia reside en las manufactorías. Hay que construirlas pronto y a menudo. El primer conjunto de fábricas deberían ser 3 refinerías construidas al mismo tiempo. Se pueden construir al mismo tiempo y así reducir el coste de lo que se pagaría si las construyes de una en una. Esto puede ser difícil para un país como Dinamarca o Suecia con lo cual habrá que usar el buen juicio personal. Se pueden obtener 3 refinerías por 2.100 ducados si se construyen a la vez (650+700+750). Construye refinerías y sólo refinerías hasta que se puedan construir fábricas. Una vez que ya no existan provincias adecuadas para las refinerías constrúyelas en provincias con granos, lana y otras provincias que no otorguen beneficios a otro tipo de manufactorías. No construyas más que una academia de Bellas artes y sólo construye esta en la capital. Al construir refinerías no es necesario invertir en tecnología de comercio hasta más tarde en el juego lo cual permite tener una ventaja en tecnología de infraestructura y terrestre.

Coloca la investigación en 50% terrestre y 50% infraestructura hasta llegar a infraestructura 6. Promociona Gobernadores tan pronto como puedas. Si se ha mantenido la inflación baja se podrá acuñar moneda para construir más manufactorías. No gastes el dinero en luchar guerras sobre pequeños despojos. Toma de la AI si se puede y coge tus provincias cores si no se tienen, pero no te expandas rápidamente o llames la atención del resto del mundo sobre ti. La fuerza de la estrategia reside en la pasividad. En el momento que tus enemigos se den cuenta de que eres fuerte será demasiado tarde.

Después de construir fábricas cambiar la investigación a 75% terrestre y 25% comercio. La tecnología comercial comenzará a elevarse con respeto al resto de países y los ingresos comerciales crecerán con respecto a los demás. El objetivo es ahora conseguir terrestre 18 para poder cons-

truir armerías. Conforme te acerques a esa tecnología comienza a ahorrar dinero para poder construirlas al mismo tiempo y ahorrar dinero. Después de terrestre 18 se puede cambiar la tecnología conforme se requiera para mantener la ventaja tecnológica. Mantén un ojo siempre en los niveles tecnológicos de los oponentes y de como avanzan. No les permitas alcanzarte. Tus ejércitos serán los más fuertes de Europa cuando obtengas una ventaja de CRT sobre tus enemigos. Combinado con tu economía floreciente deberías obtener lo que quieras en el campo diplomático.

No gastes tu dinero en colonias. Construye unas pocas en lugares estratégicos para puertos si quieres. No construyas grandes imperios. Un compacto imperio es más fácil de defender con tus tropas de élite. Construye muchas fortalezas (después de todo se tiene el dinero). Después de terrestre 18 te encuentras con elecciones que has de hacer tu mismo. Usa tu buen juicio y estate alerta para poder adaptarte a los cambios de situación.

### *El colonizador*

El colonizador es una estrategia diseñada para crear un gran imperio colonial para extraer riqueza de él. Evidentemente es más aconsejable para naciones coloniales como Inglaterra, Holanda, Portugal, España y algunas veces Dinamarca, Suecia, Francia, Rusia y el Imperio Otomano. Adaptar esta estrategia a Rusia o a los otomanos es bastante difícil y habrá que usar el juicio propio. El colonizador maximiza los ingresos coloniales a través del comercio y las refinerías. La expansión es el nombre de la partida para un colonizador.

*DP Objetivos:*

Primer grupo:

Libre Comercio = 0

Naval = 0-5

Plutocracia = 0

Segundo grupo:  
Innovación = 0-5  
Hombres libres = 0  
Tercer grupo:  
Centralización  
Cantidad/Calidad  
Defensivo/Ofensivo

### *Implementación*

El principal poder de la estrategia reside en los colonos. Usa cada colono. No les permitas gastarse inútilmente porque no se consigue el dinero para emplearlos: encuentra ese dinero. Las DP se colocan para conseguir el mayor número de colonos posibles. La elección de la religión afectará a esto también. La tecnología comercial y el poder naval es importante. Mantén una gran flota para proteger tus colonias del ataque. Al principio la investigación debe colocarse a 40% infraestructura, 20% terrestre, 20% naval y 20% comercio. El exceso de ingresos se debe emplear en refinerías pero no se debe interferir con la construcción de colonias. Una vez alcanzado infraestructura 6 iguala la investigación en los 4 campos.

Agrupar las colonias alrededor de una zona geográfica si es posible. Para Inglaterra y Francia esta zona es usualmente Norteamérica, España y Portugal estarán más expandidas, pero no estés tentado a colonizar Asia y América al mismo tiempo. A menos que los porcentajes de éxito de colonizar una provincia sean muy altos (p.e. Table) coloca un TP primero. Se deben tener los colonos y se quiere minimizar las pérdidas por los fallos de colonizar. Un fallo en un TP es barato, un fallo en una colonia es caro: usa tu dinero sabiamente.

Focaliza los esfuerzos en desarrollar las provincias en grupos de 3 o menos. Más que esos harían bajar tus porcentajes. Toma primero las provincias estratégicas (Isla Royal,

Mahe, Sunda) y luego las provincias desde las de tasa básica mayor hasta la menor. No te preocupes en tomar las provincias de mayor valor comercial pues usualmente verterán sus beneficios en tu COT (no las ignores tampoco).

Combate en guerras para eliminar colonias extranjeras de tu zona antes de que se conviertan en COT. En otras circunstancias la PA es tu amiga. Acuña dinero para evitar malgastar colonos pero que no se convierta en un hábito: si no se puede permitir enviar todos los colonos que se consiguen usa los clicks en otras DP distintas hasta que puedas sin malgastar cambios en las DP. Usa el embargo para impedir el acceso a tus COTs coloniales. Ni tomes provincias que no sean de distinta religión y cultura a la tuya a menos que sean MUY valiosas económicamente o estratégicamente muy importantes. Tu imperio será grande y la estabilidad puede convertirse en un problema. Si lo es construye unas pocas Academias de Bellas Artes.

De otra forma sería una navegación sencilla.

## *La estabilidad: tu amiga*

Muchos jugadores gestionan mal su estabilidad en MP. Existen tres reglas básicas de juego sobre la estabilidad. La primera es mantener una estabilidad de +1 o tan alta como se pueda. La segunda regla es que hay que tener cuidado sobre las provincias que añades al tu imperio para que los costes se mantengan bajos. La tercera regla es no tomar golpes de estabilidad en los eventos aleatorios si se pueden evitar.

### *Manteniendo la estabilidad*

Las guerras civiles son la peor cosa que puede ocurrir en EU2. No puedes tener una guerra civil si tu estabilidad es +1 o mayor. Por otra parte puede no ser interesante conseguir incrementos en la estabilidad por eventos (aleatorios o históricos) mientras estás a +3.<sup>15</sup> Por eso una regla general es no invertir en estabilidad si ésta se encuentra en +1 o aún más. A menos que sepas que se va a tener un evento que aumente tu estabilidad en el futuro no se debe permitir que la estabilidad permanezca en -3 o -2: el RR adicional causado por la baja estabilidad acorta tus ingresos de una manera severa. Si se mantiene una alta estabilidad se obtiene un bonus a los ingresos provinciales (exceptuando los comerciales) de un 20% para estabilidad +3 y un 10% para estabilidad +2. Sin embargo, es difícil mantener la misma

15. Nota del traductor. Más que el problema de que esos eventos casi siempre vengan cuando estén en más tres es que el dinero que se ha invertido en subir la estabilidad podría haber sido mejor empleado en otros asuntos.

puntuación de estabilidad durante mucho tiempo por lo que se debería intentar mantener la estabilidad alrededor de +1. Si la estabilidad cae muy lejos invierte parte de tus ingresos mensuales en estabilidad y si sube por encima alégrate de los beneficios.

### *Manteniendo los costes de estabilidad bajos*

La primera y la más fácil manera de controlar la estabilidad es mantener la puntuación de Badboy (BB) tan baja como sea posible, cada punto de BB (incluso las décimas) aumentan los costes de estabilidad. Procura no tener una tonelada de BB o tendrás serios problemas para recuperar la estabilidad por los costes de estabilidad. Las víctimas comunes de la estabilidad por el BB son España, Austria, Otomanos y Rusia. Polonia puede presentar problemas por su expansión en el norte de Alemania como los tendría un jugador que lleve Brandemburgo.

Otro aspecto importante a vigilar es la religión de tu imperio. No solamente tener provincias distintas a tu cultura proporciona un 30% de penalización a las tasas de esa provincia sino que una provincia de distinta religión proporciona otro 30% de penalización. Además esa provincia provoca un coste de estabilidad mayor (la cantidad necesaria a invertir para tener una subida de un nivel de estabilidad). Cuando nuevos territorios son adquiridos es necesario pensar en el daño a largo plazo de esas nuevas provincias. Existen 3 áreas que frecuentemente molestan para la estabilidad de muchas naciones: África, India y el Sureste asiático. Esas áreas son muy provechosas para el comercio y la adquisición de provincias con COT (Malacca, Ganges, Kutch, Timbaktu/Ivoria o cualquier COT colonial que aparezca) lo cual puede ser una adquisición muy útil y valiosa. Sin embargo las conquistas de grandes cantidades de provincias de distinta religión destruye los costes de estabilidad.

Las aventuras españolas y portuguesas en el norte y oeste de África normalmente proporcionan más dolor que bene-

ficio. Lo mismo puede decirse de los colonizadores tardíos (como Dinamarca o Suecia) que se expanden en el sureste asiático o África. Cualquier gran adquisición de territorio en la India ciertamente arruina tus costes de estabilidad.

Los costes de estabilidad altos actúan como un peso muerto y previenen cualquier gasto del dinero en otros usos más beneficiosos. Convertir a los budistas en Vietnam al protestantismo es un trabajo duro y probablemente te costará más en el corto plazo que lo que vas a conseguir de beneficio en el largo plazo. Esto no significa que las conquistas de los paganos no tengan sus propios beneficios. Convierte a los paganos tan pronto como sea posible porque actúan como una rémora a los costes de estabilidad, sin embargo. El autor ha visto muchas conquistas de los indios paganos de NA sin convertir: si vas a ser demasiado innovador como para convertir a los paganos lo mejor es ¡QUÉ NO LOS CONQUISTES!

Libera vasallos para reducir los costes de estabilidad e incrementar los ingresos si te encuentras en una de esas situaciones. Una provincia de distinta cultura y religión únicamente proporciona un 40% de sus tasas. Si esa provincia no está conectada por tierra a tu capital y no eres 100% naval dará incluso menos. Es más provechoso liberar la provincia como vasallo si se puede (evidentemente esto no hay que hacerlo con un COT). Ciertos lugares de los cores del Imperio Otomano por ejemplo son zonas de distinta cultura y religión (como Valaquia, Albania, etc.), liberar estas provincias como vasallas es algunas veces ventajoso aunque invitar a estos vasallos a las guerras no es aconsejable. Un vasallo que se encuentra totalmente en tu territorio se encuentra a salvo de intrusos a menos que te declaren la guerra a ti también y puedan vencer al enorme ejército de la AI junto con el tuyo propio. La AI proporciona también mucha cantidad de tropas si le invitas a la batalla.

*Pérdida de estabilidad por eventos*

Finalmente y en colación a los eventos aleatorios muchos jugadores escogen la opción con un golpe de estabilidad en vez de pagar una pequeña suma de dinero que no poseen de una manera estúpida. Para esta discusión el autor usará el ejemplo del evento aleatorio «Garantizar licencias de exportación».

La opción A involucra el pago de una pequeña cantidad de dinero (permítenos asumir 100 ducados por simplicidad). La opción B un  $-1$  a la estabilidad. Pongamos que el ejemplo tenga las siguientes características:

Ejemplo 1:

Año: 1520

Ingresos mensuales: 50

Costes de estabilidad: 1.000

Interés de un crédito: 20%

Tamaño del crédito: 200

Habilidad del monarca para la estabilidad: +10

Religión: Católica

Opción A:

Coste del crédito: 200 (principio) + 200 (Interés:  $40 \times 5$ ) = 400

Total pérdida de ducados: 400

Opción B:

Tiempo para subir un punto de estabilidad sin inversiones: 100 meses (aproximadamente 8 años)

Ingresos:

+3 estabilidad en 1520 = 60

+2 estabilidad en 1520 = 55

+1 estabilidad en 1520 = 50

Comenzando desde +3 de estabilidad: 5 ducados mensuales perdidos durante 100 meses = 500 ducados de pérdidas.

Comenzando desde +2 de Estabilidad: 500 ducados de pérdidas

Pérdidas totales de ducados: depende de la estabilidad inicial, RR y otros factores que habría que sumar a los anteriores señalados.

Los costes de la opción B son variables. A menos que seas Portugal, Inglaterra sin Irlanda o Escocia, Suecia o Dinamarca los costes de estabilidad serán probablemente mayores que los de haber tomado un préstamo. Especialmente porque no se está gastando todo el préstamo entero en el evento. Si tienes un monarca peor que el del ejemplo, altos costes de estabilidad o estabilidad +3 o +2 ya escoger el -1 de estabilidad es un gran error. La opción B es solamente viable en los primeros años del juego cuando los costes de estabilidad son pequeños.

En este ejemplo incluso hemos asumido un interés del crédito enorme. Cojamos ahora un ejemplo de los últimos años de la partida para ilustrar el dramatismo de las opciones. Mantendremos el interés, el tamaño del préstamo, el bonus del monarca y la religión para la comparación.

**Ejemplo 2:**

**Año: 1650**

**Ingresos mensuales: 200**

**Costes de estabilidad: 5.000**

**Interés: 20%**

**Tamaño de crédito: 200**

**Bonificación por habilidad del monarca: +10**

**Religión: Católica**

**Opción A:**

**Coste del préstamo:  $200 + 200$  (Interés) = 400**

**Coste total: 400**

**Opción B:**

**Tiempo para aumentar 1 punto la estabilidad sin inversiones: 500 meses (aproximadamente 42 años)**

**Tiempo para aumentar 1 punto con una inversión en estabilidad del 100%: 24 meses (2 años) (con ingresos mensuales de 200)**

Tiempo para elevar 1 punto con ingresos de 220: 23 meses (2 años)

Ingresos:

+3 estabilidad = 240

+2 estabilidad = 220

+1 estabilidad = 200

Empezando en 3 de estabilidad y sin invertir en estabilidad: 20 ducados mensuales x 500 meses = 10.000 ducados

Comenzando en 3 de estabilidad invirtiendo 100%: 460

Comenzando en 2 de estabilidad y sin invertir: 10.000 ducados

Comenzando en 2 de estabilidad con inversión 100%: 480 ducados

Coste total: A los costes de arriba hay que sumarles los del RR y otros factores siendo por tanto dependientes.

Los costes de la opción B son de nuevo variables pero comenzamos a ver que son bastantes costosos.<sup>16</sup> Muchas naciones tienen al menos 1.000 ducados como coste de estabilidad en este punto de la partida. El coste de la pérdida de la estabilidad en esas etapas de la partida es inmenso, el coste de un simple crédito en esa etapa es minúsculo: la elección es obvia. Desafortunadamente mucha gente aún así elige la opción B. Es descorazonador ver a jugadores actuar de esta manera. A menos que se esté en los límites de la bancarrota es más beneficioso tomar un préstamo y únicamente tomar el golpe en la estabilidad si tienes un país medio o pequeño con un coste de estabilidad pequeño u pocos ingresos.

Este análisis puede usarse para evaluar cualquier potencial pérdida de estabilidad por un evento. A menos que se tenga 5 o menos provincias no se debe tomar la segunda opción del evento «Petición de reparación». El coste monetario de la decisión es mucho mayor que los beneficios. Eviden-

16. Nota del traductor. Evidentemente además el dinero invertido en estabilidad no se invierte en otras tecnologías.

temente esto no tiene significado si te encuentra ya a  $-2$  o  $-3$  de estabilidad. Elegir la opción de pérdida de estabilidad cuando te encuentres en  $-3$  se hace con los ojos cerrados y escoger perder más de un punto de estabilidad cuando te encuentras en  $-2$  requiere el mismo esfuerzo mental.

La estabilidad a  $-3$  es también el mejor tiempo para cancelar los accesos militares, romper matrimonios, poner embargos<sup>17</sup> y otras acciones que normalmente proporcionan  $-1$  de estabilidad y que por lo tanto sería malo realizarlas. Por eso lo mejor es agrupar todas las acciones en esos momentos mejor que realizarlas individualmente cuando se tiene una estabilidad alta.

NOTA: Construir una Academia de Bellas Artes (FAAs) proporciona una inversión mensual de 5 ducados a la estabilidad además de un 1% de reducción de los costes de estabilidad (para una nación con costes de estabilidad de 3.000 ducados esto es tanto como 30 ducados). Eso no puede sonar a mucho pero múltiples FAAs reducirán dramáticamente los costes de estabilidad y si eres los Otomanos, Rusia o otros países con problemas crónicos de estabilidad invertir en FAAs es una buena idea.

Ejemplo: 3.000 ducados de coste de estabilidad/ $+10$  de habilidad de monarca

Tiempo para recuperar 1 de estabilidad sin inversiones:  
300 meses

Tiempo para recuperar 1 de estabilidad sin inversiones  
pero 1 FAA: 198 meses

Tiempo para recuperar 1 de estabilidad sin inversiones  
pero 2 FAAs: 147 meses

Tiempo para recuperar 1 de estabilidad sin inversiones  
pero 3 FAAs: 116 meses

4 FAAs: 96 meses

5 FAAs: 81 meses

17. Nota del traductor. Creo que con la última beta esta acción (el embargo) no da nunca más un  $-1$  de estabilidad (sólo penalización a la eficiencia comercial) por lo que ya se puede realizar cuando se quiera.

Por lo que con un país con 5 FAAs y un coste de 3.000 de estabilidad recuperará un punto de estabilidad sin inversiones cada 7 años en lugar de cada 42 lo cual es un gran avance. FAAs son quizás las fábricas menos usadas e infravaloradas. Para algunos países pueden ser un excelente inversión no obstante, especialmente cuando ya se han construido unas pocas fábricas de cada clase.

## GUÍAS HOW-TO PARA DISTINTOS PAÍSES

### *Capítulo 1. Gobernando una Francia hyper-techeadora*

Esta parte de la guía está diseñada para establecer un ejemplo base de un país hipertecheador. El autor escoge para ello Francia porque a menudo es jugado de una manera pobre. Ahora trataremos de aplicar a un ejemplo específico (Francia) ilustrar una gran estrategia (la señalada anteriormente como hipertecheadora). Al ser un ejemplo genérico se intentarán asumir tan pocas cosas como sean posibles, aunque al final se presentará una pequeña lista de «Objetivos de oportunidad» que son pequeños objetivos que pueden o no ser factibles dependiendo de la situación (p.e. una diploanexión de Génova). También se asumirá que no existirá un crecimiento o conquistas coloniales por lo que cualquier colonia creada o conquistada es un bonus. Al tratarse de unas líneas básicas se deben asumir el mínimo de parámetros posibles.

Estas pequeñas guías están diseñadas para dejar en una buena situación al país en 1542 de manera que se establezcan los conceptos básicos de la estrategia y como funciona. Debería existir en ese tiempo unos fuertes fundamentos en la construcción del país que realmente se quiere que sea Francia en dicho tiempo y al mismo tiempo el autor no puede probablemente anticipar como se encontrará realmente el país más allá de ese punto.

No se pretende que lo siguiente sea una estrategia robusta y a seguir ciegamente sino una guía flexible a seguir. Si hay que hacer cambios por la situación, tus habilidades, deseos, etc. hay que sentirse libres de hacerlos.

NOTA: Se asume que se trata de una campaña de 1492 usando el escenario de Peter Ebessen.

### ***Elecciones de eventos: 1492-1542***

*1494: Herencia de Anjou: Opción A*

CB contra Nápoles durante 60 meses

-100 en las relaciones con España, Nápoles y Aragón

+150 en las relaciones con los Estados Pontificios.

Cores añadidos: Nápoles y Apulia

Estabilidad +1

*1496: Control estatal de los gremios: Opción A*

Centralización +1

+100 ducados

Estabilidad -1

*1529: Reclamaciones en Italia debilitados: Opción A*

RR en Lombardia -6

Elimina el core de: Lombardia, Nápoles y Apulia

+100 en las relaciones con España, Austria, Aragón y

Nápoles

Estabilidad +1

*Eventos no críticos:*

La liga de Cambrai

*Elecciones en los eventos aleatorios:*

Infelicidad en el clero: -1 estabilidad

Infelicidad en los artesanos: -1 servidumbre

Corrupción: +1 inflación

Los nobles reclaman sus derechos: +2 RR por 24 meses

Venta de oficinas: -5 VP

Cese de las funciones eclesiásticas a los nobles: -5 VP

Los nobles piden aumento de sus pensiones: pérdida de dinero

Promover licencias de exportación: pérdida de dinero  
Nobles reclaman viejos derechos: -1 centralización  
Ciudades demandan viejos derechos: -1 centralización  
La burguesía reclama derechos: -1 aristocracia  
Ingeniero italiano contratable: -5 VP  
Instructor extranjero contratable: -1 VP  
Construir un gran palacio: VP -50  
Herejía regional: pérdida de ducados  
Disputa fronteriza: estabilidad +1  
Petición de compensaciones: -1 Estabilidad  
Conceder ayuda a los nobles: pérdida de ducados  
Soporte a disidentes extranjeros: pérdida de ducados  
Crecimiento de competencia comercial extranjera: -1  
mercantilismo  
Pintor de la corte excepcional contratable: +1 innova-  
ción

### ***Políticas domésticas***

La primera lista de valores para las DP es la IDEAL para Francia en esta estrategia. Desde luego que existirán eventos aleatorios que moverán las DP sin tu control. Sin embargo, la decisión a tomar en los eventos aleatorios se conducirá por la necesidad de mantener un valor de estabilidad alta y las DP más importantes en su sitio.

Esta lista viene seguida por los cambios en las DP en el periodo (50 años en el juego). A partir de entonces es difícil conocer los problemas que existan en las DP que tengas en ellas.

La única realmente DP específica es la de innovación. Se necesita mantener un valor de 7 (para poder tener un misionero cada 5 años) hasta que se puedan convertir todas las provincias cores que son reformadas. Se deberían convertir antes del evento de «Las murallas de París» que subirá tu innovación a 8. Después de convertirlas se debe ir a innovación 10. Desde luego ninguna de estas decisiones son fijas

y hay que usar el propio buen juicio para realizar la correcta decisión basada en tu situación.

*Objetivos de las DP:*

Aristocracia = 0

Centralización = 10

Innovación = 10

Mercantilismo = 0

Ofensivo = 2

Terrestre = 10

Calidad = 10

Servidumbre = 0

*Movimientos de DP sugeridos entre 1492-1542:*

1492: +1 innovación

1502: +1 innovación

1512: +1 innovación

1522: +1 terrestre

1532: -1 servidumbre

1542: -1 aristocracia

*Valores iniciales de DP:*

Aristocracia = 8

Centralización = 6

Innovación = 4

Mercantilismo = 6

Ofensivo = 6

Terrestre = 7

Calidad = 6

Servidumbre = 7

### ***Política exterior***

Los primeros objetivos territoriales deben ser la adquisición de Calais, Artois, Bearn y el Franco-Condado. Los primeros dos son relativamente fáciles de conseguir: Inglaterra suele venderte Calais por un par de cientos de ducados y Austria tiene un tiempo duro defendiendo los Países Bajos por lo que se puede atacar a Austria y en una *blitzkrieg*

golpearlos en la estabilidad por Artois relativamente rápidamente tras lo cual el jugador austriaco suele cederlo. El Rosellón y Bearn son más difíciles de conseguir. Puede ser posible acordar con España una partición de Navarra (ellos atacan primero y tomar Navarra y entonces Francia puede atacar y anexionarse Bearn. Rousillon es de cultura Ibera pero si se ataca a España mientras se encuentran distraídos (cuando se encuentran luchando con los incas es un buen tiempo) se puede conseguir en una guerra corta. Lorena y el Franco-condado son difíciles de conseguir pues son cores y bien defendidos, sin embargo debe ser un objetivo conseguirlos pues son provincias católicas con cultura francesa

En general, la diplomacia debe ser pacífica. Si España se convierte en demasiado poderos se puede querer atacarla para debilitarla un poco. A parte de eso se debe jugar un juego pasivo. Hay que fomentar credibilidad y confianza particularmente con Inglaterra Holanda y los Otomanos. Austria y España pueden ser agradables contigo también si juegas bien. El jugador francés usualmente coge una reputación como chico malo que se debe evitar.

Una vez que se promociones todos los recaudadores se deben enviar regalos a Saboya para convertirlos en vasallos intentándolo hasta el éxito. Después de 10 años de vasallaje diploanexión. Diploanexiona Bretaña en 1502 y el Borbonado en 1527. Si alguno de los vasallos rompe el vasallaje échalos de la alianza y declararles la guerra para quitarles las provincias y revasallarlos. Si son uniprovinciales cuando lo rompen anexionalos militarmente ya que los puntos de BB deben ser lo suficientemente bajos como para que esto no sea un problema.

Una alternativa más agresiva a esta política de diploanexiones es romper en seguida con el Borbonado y declararle la guerra mientras Francia tenga una estabilidad baja en el principio de la partida. Esto permite eliminar a los vasallos más rápidamente y posiblemente introducir en

tu alianza a otros países para diploanexionar como Génova o algún menor alemán.

### ***Investigación***

Se debe dirigir la investigación hacia objetivos específicos. La siguiente lista contiene las tecnologías en orden de importancia. Se debe poner toda la investigación en el objetivo deseado hasta alcanzarlo y cambiar de objetivo. Las fechas de finalización esperadas se encuentran entre los paréntesis:

*Objetivos de investigación:*

Infraestructura 3 (1504–1507)

Terrestre 9 (1506–1508)

Infraestructura 4 (1528–1532)

Terrestre 14 (1541–1545)

Infraestructura 5

### ***Economía***

*Primeros gastos ordenados por fecha de ejecución:*

1. Promover todos los recaudadores (1492–1495)

2. Regalos para vasallizar Saboya (1495–1496)

3. Regalos para anexionar Bretaña (1497–1502)

4. Regalos para anexionar Saboya (1502–1507)

5. Regalos para anexionar Borbonado (1507–1527)

*Ahorrar para manufacturías:*

Durante las primeras dos décadas hay que ahorrar dinero (gastar para los gastos anteriores y eventos aleatorios pero intentar gastar lo mínimo). No luchar guerras innecesarias. Cuando se alcancen los 1.600 ducados en el tesoro (aproximadamente 1508) acuñar moneda hasta tener 2.100 (estimado en 1509). Entonces construir 3 refineries (Gasconia, Borgoña y Provenza). Al construir las a la vez el coste de cada una de ellas es sólo ligeramente aumentado. Después de eso parar de acuñar moneda y vivir de las tasas de censo durante un par de años hasta ahorrar para poder comprar

una FAA en Paris. La próxima fábrica debe ser una refinería en Campaña y a partir de ahí ahorrar dinero hasta alcanzar infraestructura 4 y promocionar los jueces.

### ***Mercaderes***

Usando las estrategias antes descritas intenta mantener 5 mercaderes en cada COT a los que envíes mercaderes. Hasta construir las 3 refinerías solo manda tus mercaderes a Isla de Francia para cuando estén construidas mandarlos al COT de mayor valor comercial. Si se encuentra una resistencia feroz prueba con otro COT. Algunas veces no es provechoso enviar mercaderes a Venecia, Liguria y Danzig, usa tu sentido común. Si pierdes alguno de los 5 mercaderes restablécelos. Una vez alcanzado la tecnología de comercio 4 establece un monopolio en un COT que poseas para obtener el mercader extra anual.

### ***Promociones***

Al alcanzar Infra 4 promociona a todos los consejeros legales a jueces. En infra 5 a todos los gobernadores. Una vez tengas todos los gobernadores promocionados y la inflación tienda a cero se puede acuñar un poco de dinero mensualmente de tal manera que no se aumente la inflación y gastar este dinero en más manufactorías. De todas maneras las promociones a estas alturas tienen precedencia sobre las fábricas a la hora de gastar los ingresos promoviéndolas tan pronto como sea posible.

### ***Religión***

Una vez promovidos los jueces (1533–1535) se debe comenzar a ahorrar dinero para el evento de Calvino. Se debe tener bastante dinero a mano para comenzar las conversiones nada más las provincias reformadas aparezcan. Al haberse mantenido en 7 de innovación debemos tener 6

misioneros y debe costar entre 1300-1500 usarlos todos por lo que hay que asegurarse de tener las arcas llenas.

El autor recomienda permanecer católico aunque si quieres ser protestante sigue siendo posible e incluso algunos pueden incluso preferirla. Si vas a ser reformado debes convertirte durante el evento de las Guerras de Religión lo que facilitará el cambio al obtenerse 4 conversiones gratuitas (una de ellas París) al finalizar las guerras de religión con el evento de las murallas de Paris. Ser reformado es arriesgado pero se puede conseguir unos mayores ingresos comerciales posteriormente. Existirá un problema en la conversión de todas las provincias a reformado por la innovación y posteriores conquistas pueden crear problemas religiosos, pero también existen sus ventajas.

### ***El futuro***

Después de alcanzar infra 5 y promocionar todos los gobernadores se deben construir mas refinerías hasta alcanza infra 6 y comenzar con las fabricas y en terrestre 18 las armerías.

Los objetivos de investigación a partir de infra 5 podrían ser los siguientes (si se quiere convertir uno en un poder marítimo también hay que insertar naval 16 en la lista y construir algunas fábricas de equipamiento naval en Breñaña.

*Futuros objetivos de la investigación:*

Infraestructura 5

Terrestre 18

Infraestructura 6

Comercio 4

Comercio 5

Terrestre 26

### ***Testear esta estrategia en SP***

Se debe intentar la estrategia en SP antes de intentarla en MP. Es recomendable usar algunas ediciones para otorgarte Artois y Calais alrededor de 1500–1505 y una penalización para representar lo que hubiera costado obtener esas provincias. Alrededor de 1515–1520 se puede editar Navarra a España (si la AI no lo ha tomado todavía) y atacar para anexionarla. Se puede tomar Franco-condado, Lorena y Rosellón (de todas maneras no se tomaron esas provincias en el test de la guía). Si no sabes como editarlo aprende hacerlo o declara la guerra a la AI y se gentil con ella. La idea es crear un test realista de una partida MP así que usa el buen juicio.

### ***Objetivos de oportunidad***

La estrategia de arriba solo asume que se tomaran los corees y Saboya. En una partida real normalmente no se debe uno constreñir a eso. La siguiente lista es una lista de buenos lugares para expandir el reino. Escoge de ellas lo que se pueda basado en las presentes condiciones de tu partida MP.

#### *Diploannexiones*

Génova, Modena, Toscana, Siena, Suiza, Lorena, Palatinado, Navarra

#### *Conquistas*

Holanda en general, Italia en general, Alsacia, Colonia, Nápoles

#### *Áreas coloniales*

Por tu innovación se deben robar colonias en vez de construir las. Si se construyen constrúyelas solo en provincias con valor básico de tasas muy grandes (4 o más). Si se quieren construir más provincias construye unos astilleros y focaliza la exploración en una región en particular.



## *Capítulo 2. Gobernando un Imperio Otomano hipertecheador*

Este capítulo está destinado a mostrar como adaptar la idea de la gran estrategia hipertecheadora a un país que a primera vista parece un pobre candidato. Ryoken69 escoge esta nación pues a menudo al igual que Francia la ha visto mal jugada. Ahora trataremos de aplicar a un ejemplo específico (Otomanos) ilustrar una gran estrategia (la señalada anteriormente como hypertecheadora). Al ser un ejemplo genérico se intentarán asumir tan pocas cosas como sean posibles, aunque al final se presentará una pequeña lista de «Objetivos de oportunidad» que son pequeños objetivos que pueden o no ser factibles dependiendo de la situación (p.e. la diploanexión de Crimea).

También se asumirá que no existirá un crecimiento o conquistas coloniales por lo que cualquier colonia creada o conquistada es un bonus. Al tratarse de unas líneas básicas se deben asumir el mínimo de parámetros posibles.

Estas pequeñas guías están diseñadas para dejar en una buena situación al país en 1542 de manera que se establezcan los conceptos básicos de la estrategia y como funciona. Debería existir en ese tiempo unos fuertes fundamentos en la construcción del país que realmente se quiere que sea el Imperio Otomano en dicho tiempo y al mismo tiempo el autor no puede probablemente anticipar como se encontrará realmente el país más allá de ese punto.

No se pretende que lo siguiente sea una estrategia robusta y a seguir ciegamente sino una guía flexible a seguir. Si hay que hacer cambios por la situación, tus habilidades, de-

seos, etc. hay que sentirse libres de hacerlos.

NOTA: Se asume que se trata de una campaña de 1492 usando el escenario de Peter Ebessen.

### ***Elecciones de eventos: 1492-1542***

NOTA: Algunos de estos eventos tienen condiciones para que se produzcan. El conflicto turco-veneciano requiere que se posea Alejandría. El levantamiento Celali requiere que se posea Sivas. Para que el Sultán se convierta en Califa se ha de controlar Egipto. El evento persa es producido desde Persia por lo que puedes no tenerlo.

*1494-1559: El conflicto turco-veneciano: A*

Estabilidad +1

-100 Relaciones con la Orden de Rodas, Génova, Estados Pontificios y Venecia.

*1515: La gran reforma naval: A*

-600 ducados

+1.000 Tecnología naval

20 galeras

Astilleros en Thracia

*1519: El primer levantamiento Celali: A/[I]*

Revolta en Sivas

Revolta en provincia aleatoria

Estabilidad -1

ADM +3 (habilidad del monarca administrativa) por 24 meses

+200 Tecnología infraestructura

*1510-1819: Sultán se convierte en Califa: A*

Herencia de los mamelucos

Vasallizar a el Hedjaz

+50 relaciones con 8 países musulmanes

*1512: Los conflictos turco-persas: Rebeldes Shiitas: A*

-100 Relaciones con Persia

+1 estabilidad

+200 Tecnología terrestre

CB contra Persia durante 120 meses

*1520: Levantamiento de los Mamelucos: A*

6 Revueltas en Egipto.

*1538: Las grandes construcciones de Mimar Sinan: A*

-800 ducados

+2.000 tecnología de infraestructura

Estabilidad +2

FAA en Thracia

*1540: Las reformas legales de Suleyman el magnifico: A*

Centralización +1

Estabilidad +1

+200 Tecnología de infraestructura

*Elecciones en los eventos aleatorios:*

Infelicidad en el clero: -1 estabilidad

Infelicidad en los artesanos: -1 servidumbre

Corrupción: +1 inflación

Los nobles reclaman sus derechos: +2 RR por 24 meses

Venta de Oficinas: -5 VP

Cese de las funciones eclesiásticas a los nobles: -5 VP

Los nobles piden aumento de sus pensiones: pérdida de dinero

Promover licencias de exportación: pérdida de dinero

Nobles reclaman viejos derechos: -1 centralización

Ciudades demandan viejos derechos: -1 centralización

La burguesía reclama derechos: -1 aristocracia

Ingeniero italiano contratable: -5 VP

Instructor extranjero contratable: -1 VP

Construir un gran palacio: VP -50

Filosofo no cooperativo: +1 innovación

Herejía regional: pérdida de ducados

Disputa fronteriza: estabilidad +1

Petición de compensaciones: -1 estabilidad

Conceder ayuda a los nobles: pérdida de ducados

Soporte a disidentes extranjeros: Pérdida de ducados

Crecimiento de competencia comercial extranjera: -1 mercantilismo

Pintor de la corte excepcional contratable: +1 innovación

### ***Políticas domésticas***

La primera lista de valores para las DP es la IDEAL para el Imperio Otomano en esta estrategia. Desde luego que existirán eventos aleatorios que moverán las DP sin tu control. Sin embargo, la decisión a tomar en los eventos aleatorios se conducirá por la necesidad de mantener un valor de estabilidad alta y las DP más importantes en su sitio.

Esta lista viene seguida por los cambios en las DP en el periodo (50 años en el juego). A partir de entonces es difícil conocer los problemas que existan en las DP que tengas en ellas.

La única realmente DP específica es la de innovación. Se necesita mantener un valor de 7 (para poder tener un misionero cada 5 años) hasta que se puedan convertir todas las provincias de cultura nacional del imperio. Esto puede llevar mucho tiempo (quizás un siglo o más). Pero después de ser convertidas se irá a innovación 10. Desde luego ninguna de estas decisiones son fijas y hay que usar el propio buen juicio para realizar la correcta decisión basada en tu situación.

#### *Objetivos de las DP:*

Aristocracia = 0

Centralización = 10

Innovación = 10

Mercantilismo = 0

Ofensivo = 2

Terrestre = 10

Calidad = 10

Servidumbre = 0

#### *Movimientos de DP sugeridos entre 1492-1542:*

1492: +1 innovación

1502: +1 innovación

1512: +1 innovación

1522: +1 innovación

1532: +1 terrestre

1542: -1 servidumbre  
*Valores iniciales de DP:*  
Aristocracia = 7  
Centralización = 5  
Innovación = 3  
Mercantilismo = 7  
Ofensivo = 3  
Terrestre = 6  
Calidad = 7  
Servidumbre = 4

### ***Política exterior***

Los primeros objetivos territoriales deben ser la adquisición de las provincias nacionales. Estas incluyen las islas mantenidas por los venecianos, Hungría, los Balcanes, el Cáucaso y Egipto. Si Venecia es AI se le debe declarar la guerra en el primer mes de comenzar la partida y tomarles todas las islas. Si se quiere mantener Venecia lejos de las garras austriacas se les puede permitir mantener Ionia para que no puedan anexionarse militarmente a Venecia. De todas maneras se puede permitir a Austria tener Venecia (tomando todas las provincias) y usar esta concesión para obtener algo de Austria como Hungría o dinero.

Si Persia es AI, es la siguiente a ser atacada. Quítales todas las provincias que son tus cores e Irak y Kirkuk si se puede pues son provincias musulmanas sunnies y arábicas (de tu religión y de tu cultura, aunque no son cores son buenas provincias). En 1510 embarca un gran ejército en la flota y dirígela a Egipto. Declara la guerra a los Mamelucos desembarcando en Egipto y asaltando la plaza para que cuando caiga la provincia se puedan heredar a los Mamelucos. Si es posible no LUCHES contra las tropas mamelucas pues vendrán bien cuando sean heredadas. Si la Hedjaz estaba todavía aislada con los mamelucos no se obtendrá la

vasallización por evento por lo que habrá que usar las tropas recién heredadas para vasallizarla y anexionarla más tarde.

En este punto se puede volver uno hacia Hungría y los Balcanes. Se debe actuar de esta manera porque queremos asegurarnos nuestros flancos de los ataques de la AI. Rusia no debería ser una amenaza de momento por lo que sólo hay que preocuparse de Hungría y Austria. Es más fácil atacar Austria a dúo con Francia o mientras Austria esté ocupada con Polonia o con algunos menores alemanes lo cual mantendrá a las tropas de los aliados AI de los austriacos lejos de ser una molestia horrible. Cuanta parte de Hungría tomar es a tu entender. A menudo puede depender de las reglas en las que te encuentres en la partida. Algunas partidas tienen reglas sobre añadir culturas extras<sup>18</sup> otras sobre cuantas provincias puedes tomar en una guerra, etc. Intenta atacar de todas maneras a Hungría mientras esta continúe siendo AI.

Con respecto al resto de jugadores siempre parecerás como una amenaza por tu tamaño a menudo independientemente de lo que hagas. Por eso se puede usar este hecho como una licencia para ser un poco más agresivo que lo usual.

### ***Investigación***

Se debe dirigir la investigación hacia objetivos específicos. La siguiente lista contiene las tecnologías en orden de importancia. Se debe poner toda la investigación en el objetivo deseado hasta alcanzarlo y cambiar de objetivo. Una estimación del tiempo en el que se consigue cada avance es difícil de dar debido a que las conquistas del imperio Otomano pueden variar dramáticamente (por lo cual cambia-

18. Nota del traductor. Siento no volver a poder reprimirme en este punto. Me disgustan (terriblemente) ese tipo de partidas con culturas extras. Pero bueno, eso sería un objeto de otro debate (por favor, que alguien lo saque a colación...)

rán los ingresos y los costes tecnológicos). Probablemente sean un poco por detrás de una Francia hiperteheadora ya que Francia es más compacta y tiene unos ingresos mayores en relación a su tamaño que el imperio Otomano (además del grupo de investigación Ortodoxo que hace avanzar más lento). Solo ten en cuenta esos aspectos al compararte con el resto de países.

*Objetivos de investigación:*

Infraestructura 3

Terrestre 9

Infraestructura 4

Terrestre 14

Infraestructura 5

## ***Economía***

### *Primeros gastos*

Primero hay que promocionar a todos los recaudadores. A partir de entonces convertir a todas las provincias no sunnies. Las mayores probabilidades de convertir las provincias son bajo el reinado de Suleyman el Magnifico, pero puede querer hacerse antes. Las conversiones cuestan mucho dinero por lo que habrá que usar todos los ingresos en ello pues se necesita que todas esas provincias se conviertan a sunnis lo cual reducirá los costes de estabilidad, incrementará los ingresos y proporcionaran un menor RR. Primero hay que focalizarse en las católicas para eliminarlas del imperio lo más rápidamente posible. De esta forma se pueden equilibrar de una mejor manera las tolerancias a las religiones de una manera más adecuada.

Una vez convertido el país es hora de pensar en las manufactorías.

### *Fábricas*

Para el otomanos las fábricas comenzarán a construirse tarde. Construye refinerías cuando puedas. Se puede llegar

a construir una o dos antes de alcanzar Infra 4 a partir de lo cual hay que promocionar a los jueces con el dinero extra antes de volver a construir manufactorías. Una vez alcanzado terrestre 18 armerías y en infraestructura 6 fábricas. Mantener una tecnología terrestre alta (en toda la partida) es fácil para Francia pero más difícil para los Otomanos por lo que un número mayor de armerías pueden ser deseables.

### *Mercaderes*

Usando las estrategias antes descritas intenta mantener 5 mercaderes en cada COT a los que envíes mercaderes. Si se encuentra una resistencia feroz prueba con otro COT. Algunas veces no es provechoso enviar mercaderes a Venecia, Liguria y Danzig, usa tu sentido común. Si pierdes alguno de los 5 mercaderes reestablécelos. Una vez alcanzado la tecnología de comercio 4 establece un monopolio en un COT que poseas para obtener el mercader extra anual. Al contrario que Francia los otomanos comienzan con una buena tecnología comercial. ¡No pierdas esta ventaja! ¡Mantén la investigación comercial en el futuro!

### *Promociones*

Al alcanzar Infra 4 promociona a todos los consejos legales a jueces. En infra 5 a todos los gobernadores. Una vez tengas todos los gobernadores promocionados y la inflación tienda a cero se puede acuñar un poco de dinero mensualmente de tal manera que no se aumente la inflación y gastar este dinero en más manufactorías. De todas maneras las promociones a estas alturas tienen preferencia sobre las fábricas a la hora de gastar los ingresos promoviéndolas tan pronto como sea posible.

### *Religión*

La religión es uno de los mayores problemas para los otomanos. ¡Convierte! ¡Convierte! ¡Convierte! Adorarás a

Suleyman el magnifico porque te permitirá convertir como un loco. 70% de éxito son normales bajo Suleyman. Convierte las católicas primeros. Luego conduce tus conquistas para evitar problemas religiosos. Aquí hay una razón para no tomar las provincias en Hungría que se tornan Protestantes/Reformadas.

### *El futuro*

Después de alcanzar infra 5 y promocionar todos los gobernadores se deben construir mas refinerías hasta alcanzar infra 6 y comenzar con las fábricas y en terrestre 18 las armerías.

Los objetivos de investigación a partir de infra 5 podrían ser los siguientes (si se quiere convertir uno en un poder marítimo también hay que insertar naval 16 en la lista y construir algunas fábricas de equipamiento. Daros cuenta que estos objetivos no son exactamente los mismos que para Francia.

#### *Futuros objetivos de la investigación:*

Infraestructura 5

Terrestre 18

Comercio 4

Infraestructura 6

Terrestre 26

Comercio 5

### ***Testear esta estrategia en SP***

Se debe intentar esta estrategia primero en SP antes de hacerlo en MP. De nuevo algunas ediciones del save de la partida son recomendables para proporcionarte las provincias que obtendrías luchando contra otros países que son humanos junto con la penalización para representar lo que te costaría conseguir esas provincias en la partida MP. Si no sabes como editarlo aprende hacerlo o declara la guerra a

la AI y sé gentil con ella. La idea es crear un test realista de una partida MP así que usa el buen juicio.

### ***Objetivos de oportunidad***

La estrategia de arriba solo asume que se tomaran los cores y lo que no sea core de los persas. En una partida real normalmente no se debe uno constreñir a eso. La siguiente lista es una lista de buenos lugares para expandir el reino. Escoge de ellas lo que se pueda basado en las presentes condiciones de tu partida MP.

#### *Diploanexiones:*

Crimea, Adén, Tripolitania, Tunisia, Algeria, Marruecos

#### *Conquistas:*

Persia, Hungría, Crimea, N. África, Khanatos, India sunni

#### *Áreas coloniales:*

Por tu innovación se deben robar colonias en vez de construirlas. Si se construyen constrúyelas solo en provincias con valor básico de tasas muy grandes como las de la India. No colonices en África, pues esas provincias son CHUNGAS. Si se quieren construir más colonias construye unos astilleros y focaliza la exploración en una región en particular.

### *Capítulo 3. Gobernando a una España colonizadora*

Este capítulo está dedicado a mostrar como manejar un país usando la gran estrategia del colonizador. España es la Gran Colonizadora ya que posee una riqueza de exploradores y conquistadores, buenos monarcas, una tierra nacional fuerte y una sorprendentemente fuerte posición estratégica. Además las DP de España requieren pocas modificaciones para alcanzar la optimización requerida para una expansión colonial. España es en muchos aspectos el perfecto caso para colonizar. Sin embargo como siempre se trata de unas líneas básicas y se asumirán parámetros mínimos. Se asumirá que no se realizará una expansión en Italia más allá de la diploanexión de Nápoles que se cederá el Rosellón y Bear a Francia, que se recibirán unos países bajos casi intactos y que nos mantendremos colonizando en la zona que el tratado de Tordesillas nos permite. Si se tiene la oportunidad de expandirse más allá de estos parámetros es magnífico pero aquí se asumirán las conquistas básicas de España.

Esta pequeña guía está diseñada para dejar en una buena situación el país en 1542 de manera que se establezcan los conceptos básicos de la estrategia y como funciona. Debería existir en ese tiempo unos fuertes fundamentos en la construcción del país que realmente se quiere que sea España en dicho tiempo y al mismo tiempo el autor no puede probablemente anticipar como se encontrará realmente el país más allá de ese punto.

No se pretende que lo siguiente sea una estrategia robusta y a seguir ciegamente sino una guía flexible a seguir. Si

hay que hacer cambios por la situación, tus habilidades, deseos, etc. hay que sentirse libres de hacerlos.

NOTA: Se asume que se trata de una campaña de 1492 usando el escenario de Peter Ebessen.

***Elecciones de eventos: 1492-1542***

*1493: Torquemada y la expulsión de los moriscos: B*

Innovación -4

-20.000 Población en Granada y Toledo

Andalucía, Granada, Murcia y Gibraltar convertidos al catolicismo

Revueltas en Andalucía, Granada, Murcia y Gibraltar

Estabilidad -3

*1519: El matrimonio Habsburgo: A*

Estabilidad -2

Aristocracia +2

Centralización -1

-6 Diplomáticos

*1492-1560: La búsqueda del nuevo mundo: A*

Herencia de los Aztecas

Estabilidad +1

Tesoro +300

Colonos +6

Misioneros +6

*1514: Los Fuggers: A*

Tamaño de crédito incrementado a 1.000 ducados

-100 ducados

+6 mercaderes

-5 inflación

*1520: Los Comuneros: B*

-200 ducados

Aristocracia -1

Servidumbre -1

20.000 Infantería

RR +2 durante 18 meses

*Elecciones de eventos aleatorios:*

Infelicidad en el clero: -1 estabilidad

Infelicidad en los artesanos: -1 servidumbre

Corrupción: +1 inflación

Los nobles reclaman sus derechos: +2 RR por 24 meses

Venta de oficinas: -5 VP

Cese de las funciones eclesiásticas a los nobles: -5 VP

Los nobles piden aumento de sus pensiones: pérdida de dinero

Promover licencias de exportación: pérdida de dinero

Nobles reclaman viejos derechos: -1 centralización

Ciudades demandan viejos derechos: -1 centralización

La burguesía reclama derechos: -1 aristocracia

Ingeniero italiano contratable: -5 VP

Instructor extranjero contratable: -1 VP

Construir un gran palacio: VP -50

Filósofo no cooperativo: +1 innovación

Herejía regional: pérdida de ducados

Disputa fronteriza: estabilidad +1

Petición de compensaciones: -1 estabilidad

Conceder ayuda a los nobles: pérdida de ducados

Soporte a disidentes extranjeros: pérdida de ducados

Crecimiento de competencia comercial extranjera: -1 mercantilismo

Pintor de la corte excepcional contratable: +1 innovación

***Políticas domésticas***

*DP Objetivo:*

Aristocracia = 0

Centralización = 10

Innovación = 0

Mercantilismo = 0

Ofensivo = 2

Terrestre = 5

Calidad = 10

Servidumbre = 0

*Movimientos de DP sugeridos: 1492-1542*

1492: +1 calidad

1502: -1 aristocracia

1512: -1 servidumbre

1522: +1 calidad

1532: -1 aristocracia

1542: -1 servidumbre

*DP iniciales:*

Aristocracia = 7

Centralización = 6

Innovación = 3

Mercantilismo = 9

Ofensivo = 3

Terrestre = 5

Calidad = 8

Servidumbre = 6

### ***Política exterior***

Intenta estar fuera de la política europea durante los primeros 50 años. A menos que Francia se encuentre seriamente venciendo a Austria mantén tu ayuda a ellas en un mínimo. Francia tiene una ventaja militar al principio y puedes necesitar un tiempo para alcanzar los ingresos para contrarrestar tu desventaja en *manpower*. Juega duro con Austria y exige que elija B en el evento del matrimonio Habsburgo; si no realiza esta elección no le proporciones ayuda económica en sus conflictos con Francia. Austria no tiene derechos divinos a tu ayuda: usa tu economía para poder controlar su política en tu beneficio. Es decir, no dejes que el imperio Habsburgo sea gobernado desde Viena en el sentido real. España es el jefe, no permitas a Austria que te saque a empujones. Si necesitas vender el Rosellón a Francia para mantener tus esfuerzos enfocados en otro sitio haz-

lo. El valor de los ingresos que se obtienen de él es despreciable con respecto al coste de defenderlo y el dinero de esta defensa puede ser usado mejor para construir tu imperio.

Durante los primeros años España va a estar luchando con muchos paganos. Tomar a estos imperios paganos (sobre todo los Incas) requiere su esfuerzo. Hay que mantener un ejército de un buen tamaño en Madrid para defenderse de cualquier amenaza continental mientras se está atacando a los paganos en el Nuevo Mundo. Si dejas Iberia sin defensa estás invitando al desastre. Una vez aplastados los Incas se posee un gran grado de libertad en la región colonial. Puede ser deseable realizar pactos con otras naciones sobre el desarrollo colonial (lo cual es especialmente útil en ganarse el favor de los ingleses, holandeses y pueblos escandinavos).

Con respecto a los jugadores siempre serás una amenaza dado tu tamaño normalmente independientemente de lo que hagas por lo que no debe convertirse ello en un serio problema. Hay que asegurarse que los competidores se benefician más de unas relaciones buenas contigo que lo que podrían ganar en guerras contigo. Esto es especialmente cierto cuando no existen reglas de 3 provincias que te protejan de largos ataques simultáneos y coordinados.

### ***Investigación***

Se debe dirigir la investigación hacia objetivos específicos. La siguiente lista contiene las tecnologías en orden de importancia. Se debe poner toda la investigación en el objetivo deseado hasta alcanzarlo y cambiar de objetivo. Una estimación del tiempo en el que se consigue cada avance es difícil de dar pues son un resultado de tus éxitos en el Nuevo Mundo. Seguramente te encontrarás un poco por detrás de una Francia hipertecheadora en tecnología terrestre pero por encima en infraestructura pues va a ser tu foco de investigación. Además eres estrecho de miras por lo cual

avanzaras de una manera más lenta. Mantén esto en la cabeza cuando te compares con otros. El primer objetivo es alcanzar infraestructura 5 y promover gobernadores para contrarrestar los problemas de inflación:

*Objetivos de Investigación:*

Infraestructura 3

Infraestructura 4

Terrestre 14

Infraestructura 5

### ***Las conquistas de los paganos***

*Conquistas iniciales: los Creek y los Aztecas*

Antes que nada como siempre promociona a todos los recaudadores lo que puede llevar un cierto tiempo y como necesitamos ese dinero para ello puede que durante un tiempo no exista el dinero para mandar a nuestros colonos. Por ello atacaremos a los Creek para ganar un puerto en un lado de Florida. Para ello al principio de la partida enviaremos a Colón a través del Atlántico a la costa de Carolina y la flota del Mediterráneo a Andalucía. Se tarda alrededor de 9 meses en llegar a Carolina y entre 3 y 4 meses en volver. En 1493 se realizará una limpieza de los moriscos en los que habrá que usar el ejército para aplastar las revueltas. Una vez hecho esto envía el ejército a Andalucía y une a Colón con la flota en Andalucía para que pueda transportar alrededor de 30.000 hombres. Carga esa cantidad de soldados en la flota y mándalos en contra de los Creek. Si se teme un ataque francés mantén en la península un número mayor de soldados.

Una vez embarcada, envía la flota a Carolina donde si todavía no se ha descubierto a los Creek se puede pasar varias veces entre la costa de carolina y Cabo Cañaveral hasta verlos. Una vez visto, desembarca y asalta ambas provincias y anexiónalas. Una vez asaltada Savannaj la flota puede ir a puerto y permitir que en una flota menor Colón continúe

explorando y dirigiéndose al nuevo puerto de Talahasee. Normalmente estas maniobras se pueden acabar alrededor de finales de 1494.

Ahora se está preparado para enfrentarse a los aztecas. Envía a Colón alrededor del borde del golfo de Méjico y que vaya de región en región entre el Mar de Yucatán y el Golfo de Tampico. Una vez descubra la provincia de Tlaxcala revelará la capital Tenochitlan. Vuelve a unir a Colón con la flota de Talahasee donde embarcará de nuevo el ejército y ataca a los aztecas en Tenochitlan. Una vez que controlamos la capital el evento de la búsqueda del Nuevo Mundo debe saltar y la anexión de los aztecas estar lista. Esto debe ser alrededor de 1497 o un poco más tarde si hay un poco de mala suerte.

Ahora usaremos a Colón para explorar el Caribe entero desde los nuevos puertos. Hasta Ojeda en 1499 no tendremos la posibilidad de explorar y conquistar a las otras tribus paganas de México pero ya se tiene lo que de verdad importa: el oro. Ahora con el oro podemos comenzar a colonizar. Promociona los recaudadores inmediatamente en las provincias de oro y Tlaxcala para incrementar los ingresos censales y las demás provincias pueden llevar su tiempo.

### *Conquistas medias: los Mayas y los Incas*

Cuando aparezca Ojeda en 1499 mándalo al Nuevo Mundo. Descubre las provincias mayas que no han sido exploradas todavía y atácalas. Una vez anexionadas es el tiempo de los incas. Proporciona a Ojeda el máximo de ejército que él sólo mantiene (12.000) asegurándose que varias de ellas son caballería. Entonces desembarcalo en Isthmus y marcha hacia el sur hacia los incas. Declárales la guerra y mueve a Ojeda por su territorio de exploración evitando el contacto con el ejército principal inca. Una vez explorado el país entero, desembarca otro ejército de alrededor de 20.000 hombres en Isthmus y marcha hacia el territorio inca. Usa

los dos ejércitos para desorientar a los incas sin combatir con ellos casi y así obtener soldados gratis cuando los anexionemos. Fácilmente es posible anexionar a los incas en 1510, quizás incluso unos pocos años antes si no tenemos tanta suerte.

### ***La economía comercial***

La colonización es algo que requiere algún tiempo para conseguir algo bueno de todo ello. Deberían desarrollarse dos colonias y unos pocos TP al mismo tiempo. El proceso es simple: comienza con TP. A menos que las probabilidades de colonización sean mayores que el 60% envía un comerciante primero antes que establecer una colonia de nivel 1. Si este falla solo se pierde una pequeña cantidad de dinero. Una vez que se tienen unos pocos TP enviamos 2 colonos para empezar la construcción de colonias en los TP. Desarrolla esas dos colonias exclusivamente. Si estamos obteniendo más colonos que colonias a desarrollar no les permitas malgastarse: envíalos como comerciantes a construir nuevos TP que actuarán como los puntos iniciales para las futuras colonias.

Comienza con las provincias de mayor valor de tasas básico. La costa sureste del norte de América y todas las islas del Caribe tienen unos buenos valores (especialmente las Antillas menores). No malgastes el tiempo colonizando la costa norte de Sudamérica al principio. Si hay una provincia que deseamos colonizar pero tiene nativos hostiles envía un ejército a exterminarlo. Cualquier nativo de agresividad mayor que Baja debería ser aniquilado: es simplemente demasiado arriesgado dejarlos vivos con mayor agresividad. No mates muchos nativos de todas maneras al mismo tiempo pues países como Inglaterra y Francia podrían acercarse y aprovechar tus esfuerzos para su propio beneficio y colonizar la provincia.

Si se posee un conquistador que no esta haciendo nada o que no se puede permitir mandar fuera emplázalo en las colonias que están comenzando a construirse. Su presencia aumentará dramáticamente los porcentajes de éxito. Un conquistador además aumenta los porcentajes hasta un nivel en el que la mayoría de los nativos hostiles no se necesitan matar. Esto permite construir colonias más pobladas pero quita un conquistador de la exploración. Lo que quieras hacer con tus conquistadores es a tu entender pero ahí reside la dicotomía.

### *Mercaderes*

Usando las estrategias antes descritas intenta mantener 5 mercaderes en cada COT a los que envíes mercaderes. Si se encuentra una resistencia feroz prueba con otro COT. Algunas veces no es provechoso enviar mercaderes a Venecia, Liguria y Danzig, usa tu sentido común. Si pierdes alguno de los 5 mercaderes reestablécelos. Una vez alcanzado la tecnología de comercio 4 establece un monopolio en un COT que poseas para obtener el mercader extra anual. Al contrario que Francia, España comienza con una buena tecnología comercial. ¡No pierdas esta ventaja! ¡Mantén la investigación comercial en el futuro! Cuando descubras un nuevo COT colonial allí. Tlaxcala y Cuzco son fácilmente dominables y una vez con un monopolio absoluto allí hasta que otros europeos lleguen si se acaban con todos los nativos americanos o son embargados.<sup>19</sup> Más tarde en la partida el comercio colonial proporcionará una inmensa cantidad de ingresos.

### *Promociones*

Al alcanzar Infra 4 promociona a todos los consejos legales a jueces. En infra 5 a todos los gobernadores. Una vez

19. Nota del traductor. Cuidado con todo ello ahora que los COTs desaparecen por falta de competencia...

tengas todos los gobernadores promocionados y la inflación tienda a cero se puede acuñar un poco de dinero mensualmente de tal manera que no se aumente la inflación y gastar este dinero en más manufactorías. De todas maneras las promociones a gobernadores tienen precedencia sobre todas las cosas. La Inflación es tu mayor enemigo y habría que intentar incluso conseguir una inflación 0,0 antes de que las bancarrotas golpeen.

### *Religión*

La religión es un gran problema para España. ¡Convierte!, ¡Convierte!, ¡Convierte! Adorarás a Isabel y Fernando porque permiten convertir como un loco. Altos porcentajes de éxito son normales. Convierte Méjico primero y luego a los Creek. Entonces intenta convertir a los Incas. La religión pagana es un gran gasto en términos de revueltas y pérdida de ingresos. Deshazte de ellos lo más rápido que puedas.

### *Inflación*

Debido a la existencia del evento de los Fuggers, durante las primeras dos décadas se puede ir con inflación. No gastes demasiado pues es mejor acuñar el 5% posible por el evento TRAS anexionar a los Incas y tener unos ENORMES ingresos. Intenta no malgastar puntos de inflación mientras estés haciendo menos de 100 ducados mensuales. En el largo plazo si lo hicieras no sería una buena estrategia. Si tienes demasiados colonos y poco dinero lo mejor es construir TP en vez de colonias, son baratos. Una vez tenido el evento de los Fuggers hay que ser conservador con el dinero y el acuñamiento de moneda. No se quiere estar por encima de los 10 puntos de inflación antes de tener gobernadores en todas partes y estar por encima puede hacer declinar tu imperio debido a los eventos de las bancarrotas. Tendrás inflación por oro una vez anexionados los incas. Construye colonias y TP para aumentar los valores de los COTs coloniales

y con esos ingresos comerciales disminuir el PORCENTAJE DE LOS INGRESOS TOTALES debidos al oro. Hay que encontrar otras formas de aumentar los ingresos no por oro (colonias, comercio, conquistas) de tal forma que no se tenga inflación por oro.

### *El futuro*

Una vez alcanzado el nivel de Infra 5 y promovido los gobernadores hay que construir más colonias y promocionar a los jueces. Mantén un equilibrio con Francia en tecnología terrestre. Los enormes ingresos deben permitirte dominar la tecnología si se investiga sabiamente.

#### *Objetivos tecnológicos futuros:*

Terrestre 18  
Comercio 4  
Comercio 5  
Terrestre 26

### ***Testear la estrategia en SP***

Se debe probar todo esto primero en SP antes que en MP. Es recomendable usar ciertas ediciones del save game para dar el Rosellón a Francia y Navarra a ti mismo. Se puede editar una penalización o una bonificación a los que puede pagarte Francia por la provincia. Al no tener el Rosellón la AI francesa te dejará en paz. De nuevo si no sabes editarlo declara la guerra a la IA y sé gentil. La idea es crear un test realista de una partida MP así que usa el buen juicio.

### ***Objetivos de oportunidad***

La estrategia de arriba solo asume que tomas las provincias cores, América y Nápoles (diploanexión en 1502). Si estás en una MP real no hay que restringirse solo a eso. La siguiente lista proporciona buenos lugares para expandir el reino. Elige las que puedas basándote en las condiciones actuales de la MP en la que estés.

*Diploanexiones:*

Navarra, Portugal, Estados Pontificios (vasallizándolo por la fuerza), Italia en general

*Conquistas:*

Italia, África, Indonesia, India, China

*Áreas coloniales:*

Si la partida te permite expandirte más allá del tratado de Tordesillas (ToT) ves a por las colonias de valor básico de tasas altas o oro como Nueva Zelanda/Australia, Indonesia, Hawaii, Alaska, Wewak, Costa de Siberia y etc.

***¡Conoce tus capacidades de exploración!***

*Exploradores: 1492-1542*

Colón: 1492-1506; Pinzón: 1499-1518; Vespuccio: 1499-1512; Cosa: 1499-1509; Solís: 1508-1516; Elcano: 1519-1526; Magallanes: 1519-1521; Loaisa: 1523-1526; Cerón: 1527-1529

*Conquistadores: 1492-1542*

Ojeda: 1499-1510; Balboa: 1509-1519; Narvaez: 1511-1528; León: 1512-1521; Cortés: 1518-1540; Montejo: 1518-1550; Vaca: 1527-1545; Pizarro: 1530-1541; Grijalva: 1508-1527; De Soto: 1532-1542; Mendoza: 1534-1537; Quesada: 1536-1540; Coronada: 1540-1550; Valdivia: 1540-1554; Orellana: 1541-1546

◦ DE RE MILITARI ◦

1. La guía para la dominación económica en multiplayer  
RYOKEN 69; traducción de Luis Pivo
2. La guía para la dominación táctica en multijugador  
RYOKEN 69; traducción de Luis Pivo
3. Sobre la guerra: Observaciones sobre la guerra y la paz en el Europa Universalis  
RYOKEN 69; traducción de Luis Pivo
4. MP Economic Domination Guide  
RYOKEN 69

✧ ΣΤΡΑΤΗΓΟΙ ✧

1. De la guerra  
KARL VON CLAUSEWITZ
2. El arte de la guerra  
SUN TZU
3. El príncipe  
MAQUIAVELO