

JUEGO A ESCALA

SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

RECREACIÓN DE
BATALLAS WWII

MARIO RODRÍGUEZ

INFORMACIÓN:

Mario Rodríguez

639 641 634

mariod007@gmail.com

EXPOSICIÓN:

www.maquetas-soria-mario.es



PRESENTACIÓN:

JUEGO DE ESTRATEGIA FÍSICO-VIRTUAL QUE SE REALIZA CON ACTUACIONES MECÁNICAS AL AIRE LIBRE Y EN TIEMPO REAL.

AMBIENTADO ENTRE 1939-1945, LOS ELEMENTOS ESTÁN CONSTRUIDOS A ESCALA 1/87-1/72 FORMANDO PARTE DEL MISMO, RECURSOS ALIMENTICIOS, MINERALES Y ENERGÉTICOS, CON TODO TIPO DE EDIFICACIONES, FÁBRICAS Y EJÉRCITOS DE VARIOS PAISES ESTABLECIDOS Y ORGANIZADOS CIVIL Y MILITARMENTE SEGÚN LA POLÍTICA Y ECONOMÍA DE LA ÉPOCA DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

TODA LA INFRAESTRUCTURA CIVIL Y MILITAR, CONQUISTA DE TERRITORIOS, COMUNICACIONES E INTERACCIONES ENTRE PAÍSES, SE ENGLOBALAN EN UN COMPENDIO DE REGLAS ADAPTADAS EN UN MUNDO A ESCALA LO MÁS REAL POSIBLE, DESARROLLANDO LAS ACCIONES EN TERRENO AL AIRE LIBRE COMPRENDIENDO TODO TIPO DE ESCENARIOS GEOGRÁFICOS Y POLÍTICOS; MONTAÑAS, BOSQUES, DESIERTOS, RIOS, LAGOS, MARES, CIUDADES; SON LOS LUGARES RECREADOS PARA REALIZAR LAS BATALLAS. DIVIDIDOS EN CUADRÍCULAS DE 20 X 20 METROS Y JUEGO EN TIEMPO REAL.



RECREACIÓN DE BATALLAS:

AMBIENTADAS EN UN ESCENARIO AMPLIO DE TERRENO AL AIRE LIBRE, CORDINADAS, ORGANIZADAS Y ARBITRADAS POR UN EQUIPO DE JUECES, EN QUE DOS BANDOS ENTRAN EN COMBATE REAL Y A ESCALA CON UN NÚMERO DE TROPAS ESPECÍFICO POR CADA EQUIPO. ORGANIZADO EN RANGOS POR ESCALAFÓN MILITAR QUE SE DISTRIBUYEN CON UNA CUOTA DE JUEGO SEGÚN SU IMPORTANCIA DE MANDO.

SOBRE EL TERRENO DE JUEGO, AMBIENTADO SEGÚN EL ESCENARIO DE LA BATALLA A REPRESENTAR CON ELEMENTOS GEOGRÁFICOS, SE INSTALA UNA CARPA (PUESTO DE ALTOS MANDOS), DONDE SE REPARTEN LAS ORDENES A TRAVÉS DE UN SISTEMA DE MORSE CON LUZ AL RESTO DE OFICIALES Y TROPA A CUMPLIR EN EL CAMPO DE BATALLA.

DENTRO DEL ESCENARIO 50 X 50 METROS CON SU TOPOGRAFÍA DIVIDIDA EN CUADRANTES DE UN METRO Y PASILLOS DE MEDIO METRO, SE COLOCA EL EJÉRCITO EN UN PUNTO DE PARTIDA, PARA EFECTUAR SEGÚN SENCILLAS REGLAS LOS MOVIMIENTOS DE AVANCE Y DISPARO.

SE EFECTUAN TURNOS DE FUEGO DE DOS MINUTOS PARA CADA BANDO CON 5 MINUTOS PARA HACER MOVIMIENTOS, MIENTRAS UN OFICIAL DE ENLACE CON PRISMÁTICOS HACE RECUENTO DE BAJAS Y LAS COMUNICA AL PUESTO DE MANDO.

LA BATALLA SUCEDE EN TIEMPO REAL DURANTE UN DÍA COMO MÍNIMO Y DOS COMO MÁXIMO, CONTABILIZÁNDOSE COMO RESULTADO FINAL, EL NÚMERO DE TROPAS ABATIDAS, ASÍ COMO ARMAMENTO, Y OBJETIVOS TÁTICOS Y ESTRATÉGICOS CONSEGUIDOS.

EXIXTEN VARIAS ARMAS ACCIONADAS POR RESORTE DE MUELLE O GOMAS Y AIRE ADAPTADAS PARA SIMULAR LOS DIFERENTES CALIBRES DEL ARMAMENTO DE LA FORMA MÁS REAL POSIBLE.