



ESPAÑA S.XIX. LA GRAN PARTIDA



Resets, trampas, facciones baneadas y los
héroes que cambiaron las reglas del juego.

[PRESS START]

Nivel de dificultad: **Épico.**

1808 - Invasión

Entra Napoleón. Empieza la Guerra de la Independencia. El pueblo lucha en guerrillas.

1812 - Primera Beta

Las Cortes de Cádiz lanzan La Pepa, la primera Constitución. (¡Libertad y división de poderes!).

1833-1874 - Server Caído

Guerras Carlistas, la reina Isabel II sale exiliada, un rey italiano (Amadeo), y una Primera República que solo dura un año.

1814-1833 - Downgrade

Vuelve Fernando VII y borra las reglas. Vuelve el absolutismo (el Rey tiene poder total).

SYSTEM DIAGNOSTIC



Diagnóstico del Sistema:

Demasiado lag. Reglas rotas. ¡Se necesita reiniciar la consola urgente!

BLOQUE 1: EL GRAN RESET (1875)

Parche 'La Restauración'
instalado con éxito.



El Admin (El Cerebro):

El político Cánovas del Castillo diseña un plan para traer paz tras años de Game Over.

El Nuevo Avatar:

Se restaura la monarquía borbónica. El parche trae de vuelta al hijo de Isabel II: el rey Alfonso XII.



RESET

Misión Principal:

Conseguir que las distintas fuerzas políticas dejen de pelear y acepten al nuevo Rey.

LAS NUEVAS REGLAS: CONSTITUCIÓN DE 1876

Una constitución “moderada y abierta” para gobernar en paz, pero con letra pequeña.



Regla 1: Poder Compartido (Co-Op Mode)

La soberanía ya no es solo del rey o solo del pueblo. El Rey y las Cortes mandan juntos.



Regla 2: El Club VIP (Sufragio Limitado)

Al principio, el juego es exclusivo: solo pueden votar los hombres mayores de 25 años con dinero.



Regla 3: Chat Moderado (Censura)

Se permite la libertad de comercio, pero se limita la imprenta. ¡Cuidado con lo que publicas!

BLOQUE 2: EL JUEGO DEL PODER (TURNISMO)

En lugar de hacer guerras para gobernar, los dos partidos principales hicieron un pacto secreto para turnarse pacíficamente en el poder.

Player 2 (Izquierda) Partido Liberal

Liderado por Sagasta.
Representa a la burguesía y las clases medias.

Player 1 (Derecha) Partido Conservador

Liderado por Cánovas del Castillo.
Representa a las clases altas y tradiciones.

La Trampa:

Cuando el partido en el gobierno se desgastaba, el Rey ordenaba cambiar al otro. Pero, ¿cómo ganaban las elecciones si ya sabían quién iba a ganar?

EL CHEAT CODE: CACIQUISMO Y PUCHERAZO

Paso 1: La Orden (El Jefe)

El Rey decide que es hora de cambiar el gobierno y convoca elecciones.



Paso 2: El Matón (El Cacique)

Personas de gran poder económico en los pueblos ("caciques") presionan y amenazan a los trabajadores para que voten por el partido pactado.

Paso 4: Victoria Amañada

¡Sorpresa! Gana las elecciones el partido que tocaba. La democracia era una ilusión.

Paso 3: El Hack (El Pucherazo)

Si las amenazas no bastan, se hackea la urna. Se añaden papeletas falsas o se hacen votar a personas muertas ("Lázaros").



BLOQUE 3: LOS OUTSIDERS (LA OPOSICIÓN)



BANNED FROM SERVER

El "Turnismo" era un club privado para ricos. Buena parte de la clase baja (que además era analfabeta) y muchos otros grupos políticos se quedaron fuera del juego oficial.

Misión de los Outsiders:
Destruir el tablero o cambiar las reglas por completo.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE FACCIÓN

BANNED
FROM SERVER

Facción	Qué odian del sistema (✗)	Qué modelo buscan (✓)
Los Carlistas	✗ Odian la democracia liberal.	✓ Quieren monarquía absoluta y tradiciones.
Los Republicanos	✗ Odian tener Rey.	✓ Quieren un Presidente elegido como jefe de Estado.
Nacionalistas (Cataluña, País Vasco, Galicia).	✗ Odian la centralización en Madrid.	✓ Quieren proteger su lengua, historia y recuperar autonomía.
Movimiento Obrero Formado por el PSOE (1879) y anarquistas.	✗ Odian la desigualdad social.	✓ Quieren poder y derechos reales para la clase trabajadora.

CRITICAL
ERROR

GAME OVER: LA CRISIS DEL 98

CRITICAL
ERROR

El Colapso:

Un sistema que se basa en hacer trampas no puede durar para siempre.

CRITICAL
ERROR

CRITICAL
ERROR

El Debuff (Consecuencia):

Esto provoca una crisis económica y moral brutal en España.

El Evento Final (1898):

España pierde sus últimas colonias en guerras contra Estados Unidos: Cuba, Puerto Rico y Filipinas.

Level Up

Nueva Misión Desbloqueada (Regeneracionismo):

Nace un movimiento intelectual que exige limpiar la corrupción política y "arreglar" España de verdad.

CRITICAL
ERROR

CRITICAL
ERROR

BLOQUE 4: HALL OF FAME



Mientras los políticos del Turnismo hacían trampas en los despachos, hubo verdaderos ‘MVPs’ (Jugadores Más Valiosos) en la calle. Personajes que no tenían poder oficial, pero que usaron su valentía, su intelecto y su voz para luchar por la independencia, los derechos y la cultura.



¡Voltea las cartas para conocerlos!



Agustina de Aragón (1786-1857)



Clase: **Heroína de la Resistencia**
(Guerra de Independencia).

Estadísticas:

Valor: 99



Artillería: 85



Hazaña Legendaria:

En 1808, durante el ataque de las tropas de Napoleón a Zaragoza. Cuando los defensores caían y la ciudad estaba a punto de rendirse, ella sola corrió hacia un cañón abandonado, lo disparó contra los franceses y frenó el asalto. ¡Levantó la moral de todo un país!



Concepción Arenal (1820-1893)



Clase: **La Pionera Infiltrada**
(Activista y Escritora).

Estadísticas:

Intelecto: 99



Empatía: 99



Hazaña Legendaria:

En una época donde el servidor estaba bloqueado para las mujeres, tuvo que vestirse de hombre para poder estudiar Derecho en la universidad. Dedicó su vida a mejorar las horribles condiciones de las cárceles y llegó a escribir artículos bajo el nombre de su hijo. Defendió la igualdad total entre hombres y mujeres.



Rosalía de Castro (1837-1885)



Clase: La Voz de la Identidad
(Escritora Nacionalista).

Estadísticas:

Inspiración: 95

Cultura: 99

Hazaña Legendaria:

Las lenguas y culturas locales estaban perdiendo su prestigio frente al poder central. Con su pluma como arma, escribió obras maestras como Cantares Gallegos. Su esfuerzo logró rescatar la identidad, historia y lengua de Galicia, demostrando que la cultura es una forma de poder invencible.

FIN DE LA PARTIDA: EL LOOT DEL SIGLO XIX

LEVEL COMPLETE

Achievement 1: Fin del Absolutismo



Empezamos el siglo con reyes con poder total y lo terminamos exigiendo que el pueblo tenga la voz. (De súbditos a ciudadanos).

Achievement 2: Lección Aprendida



El 'Turnismo' y el pucherazo nos enseñaron que una democracia basada en trampas y exclusión siempre termina en un Game Over (La Crisis del 98).

Achievement 3: Semillas del Futuro



Aunque a finales del s.XIX la mujer no podía votar y faltaba agua corriente en las casas, los héroes outsiders plantaron las semillas de los derechos que tú disfrutas hoy.

Las reglas de tu mundo fueron escritas por los que se atrevieron a jugar en modo difícil. ¡Tú eres el jugador del siglo XXI!