

# Modelización docente *play by e-mail* para la comprensión de la Segunda República como fenómeno jurídico-institucional<sup>1</sup>

ERIKA PRADO RUBIO  
Universidad Rey Juan Carlos

## Resumen:

Los modelos de juego *play by e-mail* ofrecen un recurso útil para la transferencia del conocimiento a través de la docencia debido a que, a día de

---

DOI: [https://doi.org/10.31819/9783968695228\\_011](https://doi.org/10.31819/9783968695228_011)

- 1 Este artículo ha sido desarrollado como una acción financiada por la Comunidad de Madrid en el marco del Convenio Plurianual con la Universidad Rey Juan Carlos en la línea de actuación 1, Programa de Estímulo a la Investigación de Jóvenes Doctores. Ref. proyecto V793, Acrónimo DEFSEG-GAMES, “Diseño, implementación y análisis de procesos gamificados y serious games para la consolidación de una cultura democrática de Seguridad y Defensa”.

hoy, la práctica totalidad de la población inmersa en procesos formativos dispone de una dirección de correo electrónico y la mayor parte de las universidades facilitan a sus alumnos un correo institucional, por lo que no es necesario recurrir a direcciones privadas a la hora de convertir estos modelos en actividades formativas. En la aportación se formulará un modelo de juego para cuatro jugadores o grupos de jugadores, cada uno de los cuales representará a una tendencia política presente en el contexto de la Segunda República española, agrupadas en reaccionarios, conservadores, progresistas y revolucionarios. La propuesta se basa en un modelo de eventos históricos con los que los grupos pueden interactuar para activarlos o bloquearlos, influyendo en tres grandes indicadores: tensión, cuestiones clave y resultados electorales.

Modelo de juego, actividad formativa, eventos históricos, tendencias políticas en la Segunda República.

## 1. Introducción

Si la Guerra Civil ha recibido una atención destacada dentro del ámbito de los *wargames*, por el contrario, el periodo histórico que condujo al conflicto, la Segunda República, ha recibido mucha menos atención desde el punto de vista de los juegos. Al no tratarse de un conflicto bélico, escapa por completo al ámbito de actuación de los *wargames*;<sup>2</sup> al tratarse de un momento de extraordinaria complejidad política y social, y de relativo poco interés fuera de los círculos académicos no españoles, pocos han sido los desarrolladores extranjeros que han abordado el periodo desde una perspectiva lúdica; por último, lo delicado de las temáticas vinculadas a los sucesos de la década de

---

2 Sobre la historia de este tipo de juegos y su uso en la formación militar, ver los artículos de Leandro Martínez Peñas: “Los juegos como instrumento de entrenamiento y análisis militar: del Kriegspiel a la Segunda Guerra Mundial”. En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *En la Europa liberal: el poder y el infinito*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 105-136 y “Playing the Apocalypse: Wargames for Military Training and Analysis”. En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 121-154.

1930, en muchos sentidos aún muy vivos en la sociedad española, han hecho que el contexto político y social de la Segunda República no se haya considerado adecuado para ser abordado desde una perspectiva lúdica.

Sin embargo, es imposible alcanzar una comprensión profunda del conflicto que destruyó España entre 1936 y 1939 sin tener, a su vez, una perspectiva razonable de los sucesos acontecidos en los años previos, desde el final de la monarquía de Alfonso XIII, el 14 de abril de 1931,<sup>3</sup> hasta que tuvo lugar el llamado Alzamiento Nacional, entre el 17 y el 18 de julio de 1936. Por ello, el presente artículo presenta una propuesta de modelo gamificado para utilizar en la transferencia de conocimiento relativa a la Segunda República española. Se trataría, por tanto, de un juego serio o *serious game*,<sup>4</sup> en la terminología anglosajona, ya que su objetivo principal al ser diseñado no es el de divertir al usuario, aunque no pueda renunciar a eso, so pena de perder su condición de *juego*.

---

3 Sobre los últimos años de dicha monarquía, y en particular sobre las tensiones que la recorrían, pueden leerse los trabajos de Manuela Fernández Rodríguez: “El terrorismo anarquista como amenaza internacional”. En: Erika Prado Rubio/ Leandro Martínez Peñas/Manuela Fernández Rodríguez (eds.): *Contrainsurgencia y orden público: aproximaciones hispánicas y globales*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2020, 111-136, “Bajo la amenaza del sable: la ley de jurisdicciones”. En: San Miguel Pérez (ed.), *En la Europa liberal*, 11-46 y “El ocaso de la Restauración: la crisis española de 1917”. En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *Los cañones de Versalles*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 69-97.

4 El uso de *serious games* en procesos de transferencia de conocimiento debe ser diferenciado de otras técnicas, como la gamificación, consistente en el “uso de los elementos y de la mecánica del juego en contextos ajenos al mismo, con el objetivo de orientar el comportamiento de las personas y conseguir determinadas metas” (Carla Carreras Planas: “Del Homo Ludens a la gamificación”. En: *Quaderns de Filosofia* 4 (2017), 107-118, 109. Otro concepto a diferenciar es el aprendizaje basado en juegos, consistente en el uso de juegos como instrumento docente (Leandro Martínez Peñas: “El problema de la banalización en el uso de técnicas docentes gamificadas”. En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 2 [2020], 83-112, 112).

## 2. Juegos *play by e-mail*

Con el nombre de juegos *play by e-mail* —PBeM, en adelante— se designa a aquellos cuyo desarrollo se basa en la utilización del correo electrónico como forma de transferencia de la información a los jugadores y de las decisiones de estos al coordinador del juego o a los demás jugadores.

La aparición de estos modelos estuvo relacionada con la adaptación de juegos de mesa para poder ser jugados a través del correo electrónico por grupos de amigos que no podían disputar partidas presenciales, al igual que había ocurrido durante los siglos anteriores con el uso del correo postal ordinario para jugar, por ejemplo, al ajedrez. En este sentido, el modelo de más éxito, sin duda, fue la adaptación del *Diplomacy*, cuyo sistema de reglas y el fuerte componente de negociación que implicaban sus mecánicas hicieron del juego diseñado por Allan B. Calhamer en Harvard durante la década de 1950 el modelo ideal para su trasposición del tablero al PBeM.<sup>5</sup>

Los juegos por correo electrónico presentan algunas características que les son comunes. Una muy habitual es el poseer una estructura basada en turnos, en los que los participantes pueden llevar a cabo un determinado número de acciones. Estos turnos pueden ser secuenciales —un jugador actúa, se resuelven sus acciones y, a continuación, actúa el siguiente jugador— o simultáneas, en el caso de juegos en que todos los participantes entregaban de forma simultánea sus órdenes, caso este del ya mencionado *Diplomacy*.

Otra característica común a gran parte de los modelos PBeM es la utilización de la figura de un director de juego o coordinador de la partida, algo que se convierte en imprescindible en aquellos modelos que utilizan información oculta, esto es, datos que solo poseen una parte de los jugadores. Suele ser este árbitro el encargado de ejecutar

---

5 A día de hoy, el juego no solo puede jugarse mediante correo electrónico, sino que existen múltiples páginas y aplicaciones web que permiten a los usuarios jugar mediante su navegador. Una de las más populares en la red es <https://www.playdiplomacy.com/>.

mecánicamente las instrucciones de los jugadores, aplicar sus resultados y presentarles la información derivada.

Esta ha sido la tipología de juego escogida para realizar la modelización sobre la Segunda República aquí presentada. Ello se debe a que los modelos de juego *play by e-mail* ofrecen un recurso tremendamente útil para la transferencia del conocimiento a través de la docencia, puesto que, a día de hoy, la práctica totalidad de la población inmersa en procesos formativos dispone de una dirección de email y la mayor parte de las universidades facilitan a sus alumnos un correo institucional, por lo que no es necesario recurrir a direcciones privadas a la hora de convertir estos modelos en actividades formativas.

Por otra parte, la figura del árbitro y del docente se superponen a la perfección en el caso de los PBeM, permitiéndoles la gestión adecuada del desarrollo de la actividad y su adaptación —si se quiere, entre bambalinas— a las necesidades del proceso de transferencia del conocimiento. Otra razón por la que se ha optado por este tipo de juegos para desarrollar el modelo presentado es el hecho de que permite desarrollar actividades entre alumnos o discentes que no se encuentran ubicados en un mismo lugar y, por tanto, que una partida o una acción formativa que use el modelo tenga como jugadores a equipos de diferentes centros educativos. Este tipo de interacciones ha demostrado tener efectos positivos en el uso de *serious games*,<sup>6</sup> ya que, entre otros elementos, acentúan la implicación de cada grupo, al sentir que se enfrentan a adversarios externos, ya sea a su clase, a su curso o a su centro de estudios, y, al mismo tiempo, facilitan un contexto de interacción social más enriquecedor, al ampliar el círculo de personas con las que se interactúa durante la actividad.

Por último, los modelos *play by e-mail* ofrecen sistemas que, por lo general, suelen ser fácilmente adaptables a un escenario presencial, por lo que, al diseñar un PBeM, es frecuente obtener, en realidad, un instrumento de doble uso: para jugar mediante correo electrónico, tal

---

6 Sobre la materia, es de gran interés el artículo de Tarja Susi/Mikeal Johannesson/Per Backlund: "Serious Games-An Overview". En: *University of Skovde, Technical Report HS- IKI -TR-07-001*. Skovde: University of Skovde 2007.

y como fue concebido, y para jugar de forma presencial, sin grandes adaptaciones. De hecho, el modelo diseñado para esta contribución puede jugarse de forma presencial sin necesidad de efectuar ni una sola adaptación a sus mecánicas. Esto, en un contexto sanitario, el de la crisis del coronavirus, en el que las modalidades de docencia presencial, en línea o bimodal estaban sometidas a los vaivenes causados por la evolución de la pandemia, es un activo para la herramienta docente que está lejos de ser despreciable, puesto que puede pasar a usarse de en línea o de forma presencial, según dictamine el plan de contingencia de cada centro docente, sin que ello perturbe el desarrollo de la actividad.

### 3. *Tiempos interesantes: II República*. Líneas generales de diseño

La elección del título de un instrumento gamificado tiene una importancia mayor de la que se le suele conceder. El mero hecho de que posea uno ya tiene el valor de una declaración de intenciones: los juegos tienen un título, las prácticas o los ejercicios de clase, por lo general, no. Que los alumnos sean conscientes de ese título marca una línea que separa la actividad a desarrollar de otros instrumentos docentes clásicos y la vincula de forma más directa con el campo de lo lúdico: videojuegos, juegos de mesa, series de televisión o de *streaming*, películas, cómics, novelas... Todos ellos tienen un título.

*Tiempos interesantes: II República* cumple un requisito fundamental en un instrumento que aborda la delicada cuestión del camino que condujo a España a la que, sin duda, fue la mayor tragedia de su historia: la Guerra Civil de 1936-1939; se trata de un título neutro, que carece de cualquier tipo de sesgo y que permite distanciarse del receptor aludiendo a un proverbio de origen chino, que en una de sus muchas formulaciones viene a decir que los dioses concedan a tus enemigos todos sus deseos, la atención de los poderosos y vivir tiempos interesantes. Se trata del equivalente oriental a la afirmación de Montesquieu “Feliz el pueblo cuya historia se lee con aburrimiento”.

El modelo está diseñado para cuatro jugadores, individuales o en grupos, según las necesidades docentes que se den en cada caso. En

contextos universitarios, donde, por lo general, el tamaño de cada cohorte en una asignatura es superior al de otras etapas del itinerario formativo, lo más habitual será que se desarrolle en grupos. Esto tiene la ventaja de que, al tiempo que se trabaja sobre el conocimiento relativo al periodo histórico de la Segunda República, el alumnado está desarrollando otro tipo de competencias, relacionadas con el trabajo en equipo: la gestión de grupos, la intranegociación, la gestión de egos, el reparto de tareas, la responsabilidad en el marco de un conjunto de personas, etc.

La decisión de optar por cuatro jugadores se corresponde con los avatares históricos del periodo a recrear. La miríada de partidos, movimientos y corrientes políticas que existieron durante la Segunda República puede catalogarse, a grandes rasgos, en cuatro corrientes principales: progresistas y liberales —que ocuparían los espacios del centroderecha o la derecha moderada, los segundos, y del centro izquierda y la izquierda moderada, los primeros—, reaccionarios —situados en el espectro político más conservador o próximos a los movimientos de corte fascista, siguiendo el modelo italiano— y revolucionarios —ubicados en la línea del socialismo bolchevique, propugnado por la Unión Soviética, o de los movimientos anarquistas—. <sup>7</sup>

Como es lógico, con esta categorización no se pretende crear bloques homogéneos, dado que la realidad de su tiempo no lo era, y los enfrentamientos entre anarquistas y comunistas, por ejemplo, eran casi tan frecuentes como lo eran sus choques con adversarios conservadores o, en otro ejemplo, Falange no era estrictamente reaccionario, sino más bien un movimiento revolucionario desde una óptica de valores, en ciertos sentidos —que no en todos—, próximos al conservadurismo: nacionalismo, tradicionalismo... Sin embargo, a efectos de jugabilidad, los bloques —que en el modelo se denominan facciones— ofrecen un marco de referencia fácilmente comprensible

---

7 Sobre la presión legislativa y policial sobre el anarquismo, en especial en el siglo XIX, puede verse en: Leandro Martínez Peñas: “La represión del anarquismo a través de la legislación y los procesos judiciales: origen y consecuencias de juicios contra la Mano Negra”. En: San Miguel Pérez (ed.), *En la Europa liberal*, 61-84.

e identificable para los jugadores y brindan una articulación funcional al motor de eventos de la dinámica.

A su vez, la estructura en cuatro facciones —revolucionarios, progresistas, conservadores y reaccionarios—, permite un agrupamiento de estas en dos bandos: las *derechas* (conservadores y reaccionarios) y las *izquierdas* (progresistas y revolucionarios). Esto es eficaz a la hora de diseñar eventos, cuyos efectos se pueden referenciar a todo un bando en vez de solo a una facción, y permite, si se considera oportuno, reducir el número de jugadores participantes en la dinámica a solo dos, fusionando las facciones en bandos. Sin duda, esto no es una solución idónea, puesto que muchas de las mecánicas están diseñadas para evidenciar el complejo juego de poderes e intereses que tuvo lugar en la Segunda República, pero sí puede ser una utilidad funcional en el caso de que no sea posible constituir cuatro equipos en el espacio discente en el que se aplique el modelo.

Tras el título y el número de jugadores, la siguiente gran decisión de diseño se corresponde con un modelo de actuación en turnos, subdivididos cada uno en tres rondas, en las que los jugadores actúan siguiendo el modelo denominado “I go, you go”, es decir, alternándose para llevar a cabo sus acciones, efectuando una por ronda.

Una de las grandes ventajas que ofrece este modelo de actuación es que casi todas las personas están familiarizadas con él, ya que es el que utilizan la mayor parte de los juegos de mesa más tradicionales, como la oca, el parchís o incluso el ajedrez:<sup>8</sup> un jugador efectúa un movimiento, el siguiente efectúa otro y así sucesivamente hasta que todos han actuado, momento en que el primero vuelve a actuar. Habida cuenta de que otras mecánicas de la dinámica tienen un grado de complejidad mayor, es conveniente mantener la simplicidad allá donde sea posible. Por otra parte, la generación de turnos es el recurso de estructura más utilizado en los juegos *play by mail* y en sus herederos,

---

8 Sobre los campeonatos del mundo de ajedrez, puede consultarse en Leandro Martínez Peñas: “Ajedrez en la Ciudad Esmeralda: Lasker y el campeonato del mundo en 1920”. En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *Ajedrez en el Café Museum*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2020, 87-114.

los *play by e-mail*, ya que permite una adecuada periodización de los envíos. Se ha optado por un modelo secuencial —las acciones de los jugadores se suceden unas a otras, en vez de entenderse como simultáneas—, ya que esto permite utilizar un motor de eventos en el que estos están visibles para todos los jugadores, siendo importante este efecto, puesto que uno de los elementos clave de la dinámica es que los participantes se familiaricen con los acontecimientos históricos del periodo, reflejados en dichos eventos.

La decisión de utilizar un motor de eventos como mecánica central, a través de un sistema de *elección de mercado* —los jugadores eligen qué eventos adquieren para su uso de entre una serie, puestos a disposición de todos—, fue prácticamente inevitable debido al propósito ya mencionado: el juego en su conjunto pretende reflejar las dinámicas que actuaron en España en la Segunda República, pero los eventos en particular constituyen una forma directa y clara de trasladar al discente hechos históricos muy concretos: personajes, partidos, sucesos, acontecimientos, ideas, publicaciones, organizaciones, sindicatos...

El motor de eventos y el sistema de elección de mercado se combinan, en el modelo propuesto, con elementos de la mecánica conocida como *creación de mazos*, utilizada en los juegos de cartas, pero que puede trasponerse sin dificultad a un entorno *play by e-mail*. Los eventos funcionarían como *cartas*, de modo que con sus elecciones en el mercado los jugadores van construyendo una suerte de mazo de eventos, cada uno con diversos efectos, que pueden ir utilizando a lo largo de la dinámica: el jugador reaccionario podrá utilizar el evento “Mola” para atraer a su bando a otros generales africanistas —también eventos de la dinámica—, o el jugador revolucionario podrá utilizar el evento “Juventudes Socialistas” para eliminar el evento reaccionario “Diario Arriba”.

Otra decisión de relevancia es qué procesos representar en el juego. La Segunda República fue extremadamente compleja en todos los sentidos, y tratar de recrear sus vaivenes políticos, sus circunstancias sociales y sus actores nacionales e internacionales puede derivar en un exceso de elementos y submecánicas que lo conviertan en inalcanzable, en la práctica, para el alumnado y enmarañen el conocimiento

que se pretende transmitir, en vez de contribuir a ofrecer una visión nítida de algunos de los factores que entraron en juego en aquellos años.<sup>9</sup>

Con esto en mente, se ha optado por concentrar el modelo en cuatro procesos:

- La pugna política y legal sobre cuatro aspectos que eran vividos como clave por el conjunto de la sociedad española de aquellos años: el papel de la Iglesia y el Ejército en el conjunto del Estado,<sup>10</sup> los derechos y libertades de los ciudadanos y la organización territorial de España.
- La violencia política, que tantas vidas sacudió y cuya influencia fue clave en el devenir de los acontecimientos.
- Los procesos electorales, ya que la lucha por el control del parlamento y, en última instancia, del gobierno y de los resortes que comportaba el poder ejecutivo marcó la actividad política.
- La aspiración, tanto reaccionaria como revolucionaria, a generar un proceso de cambio sociopolítico radical, incluso al margen de la legalidad republicana si era necesario. Esto da lugar al mecanismo de *golpe de Estado/revolución*, presente en el modelo propuesto.

Como es lógico, la decisión de diseño de reducir las cuestiones clave a mecanizar las aquí señaladas ha implicado que otros aspectos que eran relevantes estén ausentes o hayan sido subsumidos dentro de las cuestiones que sí aparecen representadas. Este es el caso, por ejemplo, del problema de las jurisdicciones especiales, en particular

---

9 Buena parte de Europa se vio sumergida en convulsos procesos; sobre estas cuestiones, ver los epígrafes correspondientes en Manuela Fernández Rodríguez: *La batalla histórico-jurídica por Europa*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2021.

10 Reflexiones sobre el papel del Ejército en los últimos años del periodo alfonsino pueden encontrarse en los estudios de Fernández Rodríguez “Bajo la amenaza del sable”, 11-46 y en “El ocaso de la Restauración”, 69-97.

las correspondientes a la Iglesia y al Ejército.<sup>11</sup> En la dinámica pueden considerarse incluidas dentro de las mecánicas que afectan a estas dos instituciones.

A la hora de poner fin a la dinámica, se decidió introducir un mecanismo que implica la pérdida de la partida por todos los participantes. Esto, en el modelo, se produce como resultado de un golpe de Estado o revolución en el que ni los golpistas logran reunir la puntuación suficiente para derrocar al Gobierno ni este último consigue los apoyos necesarios para derrotar a los golpistas. Es entonces cuando se desencadena la Guerra Civil, el peor de los finales posible en la dinámica: todas las facciones son derrotadas, puesto que la magnitud de la tragedia desencadenada no puede implicar una consecuencia menor.<sup>12</sup>

#### 4. Reglamento de juego para *Tiempos interesantes: II República*

##### 4.1. Ideas generales

En *Tiempos interesantes: II República*, cada uno de los jugadores interpreta a una de las grandes facciones políticas que compiten por el poder durante la Segunda República española y tratan de dar forma al

---

11 Sobre las jurisdicciones especiales, pueden consultarse Erika Prado Rubio/Manuela Fernández Rodríguez/Leandro Martínez Peñas (eds.): *Análisis de jurisdicciones especiales*. Valladolid: Veritas 2017 y *Especialidad y excepcionalidad como recursos jurídicos*. Valladolid: Veritas 2017; Manuela Fernández Rodríguez/Leandro Martínez Peñas: *Reflexiones sobre jurisdicciones especiales*. Valladolid: Veritas 2016; Manuela Fernández Rodríguez: *Estudios sobre jurisdicciones especiales*. Valladolid: Veritas 2015.

12 Por desgracia, la tragedia española no terminó con la Guerra Civil, y los conflictos políticos de la Segunda República derivaron en la represión de toda forma de disidencia durante los años de la dictadura franquista. Al respecto, ver Leandro Martínez Peñas: “La legislación contrainsurgente en el franquismo previo al Código Penal de 1944”. En: Prado Rubio/Fernández Rodríguez/Martínez Peñas (eds.), *Contrainsurgencia y orden público*, 201-234.

Estado de acuerdo con sus ideas. Estas facciones son revolucionarios, progresistas, conservadores y reaccionarios.<sup>13</sup>

En cada turno se ponen a disposición de los jugadores cinco eventos. Este número se mantiene constante a lo largo de la partida, de tal forma que, cuando se descarta, activa o pasa a poder de un jugador, se revela otro evento de forma inmediata.

La evolución de la dinámica se refleja mediante varios marcadores:

- Legislatura: indica la cantidad de turnos que han discurrido desde la celebración de las últimas elecciones. Cuando este marcador llegue a cuatro, se celebrará un nuevo proceso electoral.
- Tensión: indica el grado de hostilidad existente entre las diferentes corrientes políticas y grupos sociales, e irá aumentando a medida que alguno de ellos use eventos que impliquen actos de violencia.
- Cuestiones de Estado: son una serie de asuntos políticos, sociales y económicos clave del debate político de la Segunda República: reforma del Ejército, el reparto de la tierra, la relación entre Iglesia y Estado,<sup>14</sup> la organización territorial del Estado y los derechos y libertades de los ciudadanos.<sup>15</sup> Estas cuestiones aparecen referenciadas siempre haciendo alusión a la facción

---

13 Se usan las palabras en su sentido específico en términos de juego: conservadores, por ejemplo, hará referencia a la facción “conservadores” de *Tiempos interesantes: II República*, no al conjunto ideológico que representa la palabra en su uso común; “evento” hace referencia al motor del juego que recoge diversos hechos históricos y no a un acontecimiento en sentido general, etc.

14 Sobre esta cuestión, puede verse la monumental obra colectiva coordinada por José Antonio Escudero López (ed.): *La Iglesia en la historia de España*. Madrid: Marcial Pons 2014.

15 Esta última fue una cuestión clave de la vida política española desde la instauración del Estado constitucional, tal y como se ha analizado en las obras de Manuela Fernández Rodríguez: *Hombres desleales cercaron mi lecho*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2018, “Las reformas legislativas de marzo de 1820 y la recuperación del aparato normativo doceañista”. En: San Miguel Pérez, *En la Europa liberal*, 35-60 y “La construcción jurídico-institucional del ejecutivo

que se encuentra más satisfecha con el modo en que está regulado en ese momento. Si la cuestión termina en ese estatus, la facción correspondiente recibirá X puntos de victoria.

#### 4.2. Cómo jugar

A lo largo de la dinámica, cada jugador o grupo de jugadores tiene una serie de recursos a su disposición:

- Eventos activos: cada evento puede activarse una vez por turno.
- Eventos de facción: cada facción tiene un grupo de eventos propios; al comienzo del juego, dispone de tres en su reserva. Según se quiera primar la aleatoriedad o la planificación, estos tres eventos pueden determinarse al azar o ser elegidos por los jugadores.
- Eventos de objetivo: cada jugador recibe un objetivo al azar de entre los diez disponibles en el juego. Este objetivo se mantiene en secreto hasta que el jugador reclame haberlo cumplido.
- Eventos de gobierno: la facción que se encuentra en el gobierno en ese turno tiene a su disposición los eventos de gobierno, que incorpora a sus eventos en reserva, pudiendo utilizarlos como un evento más.

El primer informe común, que se envía por correo electrónico a cada uno de los jugadores y cuyo esquema se repetirá en cada turno, se elabora incluyendo los siguientes elementos:

- cinco eventos, disponibles para ser escogidos por los jugadores;
- el valor de legislatura en 1;
- el valor de tensión en “Izquierda 1”;
- dos eventos de objetivo.

---

de Evaristo Pérez de Castro: Fernando VII frente al gobierno”. En: *Aequitas* 16 (2020), 411-434.

Por su parte, el primer informe individual de cada jugador contiene:

- un evento objetivo, que mantendrá en secreto hasta que reclame haberlo cumplido;
- tres eventos de facción.

El primer jugador en actuar será la facción progresista, seguida de la conservadora, la revolucionaria y la reaccionaria, en ese orden. Una vez todos hayan ejecutado una acción, se inicia otra ronda en la que se repite el ciclo. Cuando todos han realizado tres acciones, se da por concluido el turno, lo cual implica que se realicen una serie de acciones por parte del coordinador de la dinámica:

- Se resuelven las propuestas de ley que se hayan realizado durante el turno. Los mecanismos para resolverlas, mediante una votación en el Parlamento, se explican en detalle en el apartado correspondiente.
- Se comprueban las condiciones de final de la dinámica, en el orden siguiente, terminando la misma con la primera que arroje resultado positivo:
  - a) Victoria por asalto al Estado: si una facción consigue que las cinco cuestiones de Estado estén orientadas a su favor al terminar un turno, se proclama vencedora de la partida.
  - b) Victoria por objetivos cumplidos: si una facción logra cumplir con cinco objetivos, gana la partida. Si más de una facción lo logra al concluir el mismo turno, se proclamará vencedora de la dinámica la que acumule más puntos de victoria en ese momento.<sup>16</sup>

---

16 Véase el método de victoria d), en el que se indican cómo se obtiene la suma de puntos de victoria de cada una de las facciones en liza.

- c) Victoria por estabilidad del Gobierno: si un bando ha logrado terminar dos legislaturas consecutivas en el gobierno, es proclamado vencedor de la dinámica.
- d) Victoria por puntos de victoria: si al final del turno se ha resuelto el Alzamiento Nacional, la facción que sume más puntos de victoria gana la partida. Estos puntos se reúnen a partir de los puntos que otorga a cada facción el valor de las cuestiones de Estado, las cartas de objetivo que cada facción haya completado y los puntos de victoria que posean sus cartas activas al final del turno.
- e) Derrota por Guerra Civil: si la tensión termina un turno por encima de +5, España se sume en el caos y la violencia, estalla la Guerra Civil y todas las facciones pierden la partida.

Si no se cumple ninguna de las condiciones de victoria, se continúa con los ajustes de final de turno:

- Aumenta en +1 el valor de legislatura; si estaba en valor 4 antes de ejecutar el avance, hay que resolver unas elecciones, proceso que se explica en detalle más adelante.
- Los eventos utilizados en el turno anterior vuelven a estar disponibles para su uso.
- Se reajusta el orden del turno: si el turno anterior lo empezó la facción progresista, el siguiente lo hará la conservadora, el tercero, la revolucionaria y el cuarto, la reaccionaria.

#### 4.3. Mecánica de juego: las acciones

Sobre las acciones que pueden llevarse a cabo en cada ronda, cabe efectuar una serie de precisiones:

- a) Los eventos que se utilizan en una ronda quedan *agotados*, de forma que no pueden utilizarse dos veces en el mismo turno.
- b) Una facción solo puede adquirir eventos jugables por su facción; es decir, el evento “Santiago Carrillo”, jugable por

revolucionarios y progresistas, no puede ser adquirido por conservadores y reaccionarios.

- c) En una misma acción se puede utilizar más de un evento, siempre que se combine un mismo valor en ambas cartas para lograr un único objetivo. Por ejemplo, se pueden utilizar dos eventos para satisfacer los costes de adquirir un único evento del informe común o combinar el valor paramilitar de dos eventos para realizar un ataque conjunto en la misma acción.

Debe tenerse en cuenta que, al igual que ocurre en la mayor parte de los juegos, y de forma muy específica en los juegos con motor de eventos —o, en su versión de cartas, en los *card driven games*—, los efectos señalados en los eventos tienen prioridad sobre las reglas generales. Por ejemplo, si un evento señala que puede volver a utilizarse en el mismo turno una vez jugado, esta norma tiene validez por encima de la regla que indica que un evento no puede jugarse dos veces en el mismo turno.

Las acciones ordinarias que pueden llevarse a cabo son:

- a) Adquirir un evento del informe común: para ello, la facción debe satisfacer el coste de adquisición que señala el propio evento, usando Eventos activos que sumen un valor igual o superior. Al adquirir un evento, la facción lo incorpora a sus eventos de reserva.
- b) Reclamar como cumplido un objetivo propio o del informe común: la facción anuncia que cumple las condiciones de uno de los objetivos que están en su poder o de uno de los objetivos que aparecen en el informe común. Para poder reclamar este cumplimiento, debe poder verificarse utilizando solo eventos activos que no se encuentren agotados. Si se comprueba que la reclamación de objetivo es correcta, este pasa a estar en posesión de la facción hasta que otra facción se lo arrebate o, si llega antes, termine la dinámica. Cuando lo que se reclama es uno de los objetivos del informe común, inmediatamente se añade otro, para que siempre haya dos objetivos disponibles.
- c) Aplicar el efecto de un evento activo: cada evento incorpora un efecto autoexplicativo en su texto descriptivo. De esta forma,

- el hecho histórico contenido en él se traslada, mediante un resultado mecánico, a la dinámica. Cabe la posibilidad de que algunos eventos contengan más de un efecto, ya sea para que la facción elija cuál de los dos aplica en la ronda en curso o, si fuera el caso, para aplicar ambos en la misma ronda.
- d) Cambio de estrategia: el jugador descarta uno de sus eventos de facción y se le asigna al azar uno de los que quedó fuera de sus recursos en el turno inicial. Según se quiera primar la aleatoriedad o la planificación, la asignación del nuevo evento puede realizarse al azar o ser elegida por la facción entre aquellos que estén fuera en ese momento de la partida, pudiendo escoger incluso los que fueron descartados en un cambio de estrategia previo.
  - e) Propuesta de ley: la facción propone modificar el estatus de una cuestión de Estado; para ello, indica cómo quedará la cuestión si la ley propuesta se aprueba. Por ejemplo, en su turno, los reaccionarios pueden proponer que la reforma del Estado pase de mostrar el estatus “Progresista” a conservador. Las propuestas de ley se resuelven al final del turno.
  - f) Usar la violencia: esta acción permite eliminar uno de los eventos del informe común o agotar un evento activo de otro jugador. Para ello, la facción que realiza la acción agota eventos que sumen un valor paramilitar superior al de los eventos activos de la facción cuyo evento se quiere agotar o de los eventos presentes en el informe común si lo que se quiere es eliminar un evento de dicho informe. Cada vez que se realiza una acción de usar la violencia, el valor de tensión aumenta en +1.

#### 4.4. Los eventos

El elemento central de *Tiempos interesantes: II República* son los eventos, ya que estos reflejan personas, hechos, instituciones, circunstancias, etc., que fueron claves en el periodo histórico que se pretende dar a conocer a través de la dinámica. Para que su uso mecánico sea lo más fácil posible, todos los eventos seguirán una misma estructura, en la cual figurarán los siguientes datos:

- Facciones jugables: indican qué facciones pueden poseer y activar el evento.
- Coste de activación: indica el coste que hay que satisfacer para hacerse con el control de una carta, ya sea del informe común, ya sea mediante la acción “Traición política”.

Los eventos producen efectos de varios tipos y afectan específicamente a los personajes.

- Valor electoral: añaden o restan ese valor a su facción en las fases electorales.
- Valor militar: Añaden o restan este valor en el caso de ser utilizadas durante un golpe de Estado o revolución.
- Valor parlamentario: añaden su valor en las votaciones parlamentarias.
- Valor paramilitar: indica su valor para realizar acciones paramilitares, como usar la violencia.
- Valor de tensión: indica que, al usarse el evento, la tensión aumenta o disminuye en la cantidad que se indica.
- Valor de iniciativa: indica que la facción que lo active será la primera en actuar en el siguiente turno.
- Valor de victoria: indica cuántos puntos de victoria suma el evento a su facción al final de la partida, si las condiciones de victoria hicieran necesario efectuar un recuento al respecto.
- Eventos clave: existen tres eventos clave, que representan, respectivamente la Sanjurjada —el levantamiento dirigido por el general Sanjurjo para derrocar la República—, la Revolución de Octubre —la insurrección revolucionaria de 1934 contra el gobierno de la Segunda República— y el Alzamiento Nacional —la rebelión de parte del Ejército contra el Gobierno republicano del Frente Popular y que terminó por causar el estallido de la Guerra Civil—. Los tres eventos clave deben aparecer en el mismo orden cronológico en el que acontecieron: no puede aparecer el Alzamiento Nacional si no ha aparecido la Revolución de Octubre, y no puede aparecer esta si no ha aparecido la Sanjurjada. Cada uno de estos tres eventos tiene efectos

propios, y las dos primeras implican, además, que todos los eventos descartados —no los eliminados— vuelven a estar disponibles y pueden volver a aparecer en el informe común. Por su parte, la aparición del evento Alzamiento Nacional supone el final de la dinámica.

#### 4.5. Procesos especiales

En *Tiempos interesantes: II República* hay tres procesos especiales, que requieren de dinámicas específicas: las votaciones parlamentarias, las elecciones y los golpes de Estado o revoluciones.

##### 4.5.1. *Votaciones parlamentarias*

Las acciones de proponer ley se resuelven, una vez ha terminado el turno en el que fueron propuestas, votando en el Parlamento. El proceso se realiza de la siguiente forma:

- Cada facción decide a qué propuestas vota favorablemente, a cuáles vota negativamente y en cuáles se abstiene.
- Cada facción determina cuáles de sus eventos activos no agotados y con valor parlamentario va a utilizar en cada una de las propuestas de ley, ya que cada evento solo puede utilizarse para votar en una propuesta por turno.
- Cada facción añade al valor parlamentario de los eventos que haya escogido su número de escaños en el Parlamento.<sup>17</sup> Este será el número total de votos que la facción aportará a la votación de cada propuesta de ley.
- Se resuelve la votación de cada propuesta de ley, sumando los votos de todas las facciones que la apoyen y restando los de las facciones opuestas a la misma.

---

<sup>17</sup> Se añade el número completo de escaños a cada propuesta: si hay dos propuestas y tiene siete escaños, suma siete en cada una de las propuestas.

- Si el resultado de la votación es positivo, se aprueba la propuesta de ley y se modifica el estatus de la cuestión de Estado afectada, situándolo tal y cómo se indicó en la propuesta.

Resueltas todas las propuestas de ley, se continúa con la secuencia de juego de la dinámica, pasándose a comprobar las condiciones de victoria.

Para determinar el resultado de una votación parlamentaria, cada facción tiene

- un voto por escaño;
- un voto por el valor parlamentario de las cartas activas que la facción decida utilizar en la votación.

#### 4.5.2. Elecciones

Las elecciones sirven para determinar la composición del Parlamento durante una legislatura. Se celebran al final de los turnos que comienzan con el valor de la misma 4 —en cuyo caso se considera que se ha completado la legislatura— o si un evento hace caer al Gobierno o este juega el evento de Gobierno “Elecciones anticipadas”.

La mecánica para resolver un proceso electoral es la siguiente:

- Cada facción recibe tantos escaños como la suma del valor electoral de sus eventos activos no agotados.
- Cada facción recibe tantos escaños como un valor al azar entre 1 y 6, lo cual puede hacerse con facilidad mediante un dado ordinario.
- Si la tensión tiene un valor +3 o superior, la facción reaccionarios y la facción revolucionarios añaden dos escaños a su resultado electoral.
- Si la tensión es inferior a +3, progresistas y conservadores reciben dos escaños más cada uno.
- Si el Gobierno ha logrado completar la legislatura, añade dos escaños a su resultado electoral.

- Una vez hechas estas sumas, la facción con más escaños llegado este punto añade un escaño más a su resultado electoral. En caso de empate, las dos facciones igualadas añadirían el escaño.<sup>18</sup>

La facción con más escaños se convierte en el nuevo Gobierno. Tener tal condición da una serie de opciones a la facción:

- De inmediato tras las elecciones, la facción en el gobierno recibe, al azar, un evento de Gobierno.
- Durante sus rondas, la facción en el gobierno podrá elegir como acción conseguir un nuevo evento de Gobierno, que pasará a su reserva y que, por lo demás, podrá usar como cualquier otro evento.
- Una vez la facción deje de ser Gobierno —por lo general, tras perder las siguientes elecciones—, pierde todos los eventos de Gobierno que estuvieran en su poder.

#### 4.6. Golpes de Estado y revoluciones

Los golpes de Estado —llevados a cabo por la facción reaccionaria— y las revoluciones —llevadas a cabo por la facción revolucionaria— solo se pueden poner en marcha activando los eventos correspondientes o cuando la tensión se encuentra por encima de +3. Un golpe de Estado o una revolución ponen de inmediato fin al turno, pasándose directamente a su resolución mediante la siguiente secuencia de acciones:

1. La facción golpista o revolucionaria debe indicar al menos un compromiso respecto de cómo dejará una o más cuestiones de Estado. Puede ser un compromiso negativo (“no modificaré la

---

<sup>18</sup> Esta norma pretende reflejar el modo en el que el sistema electoral favorecía a los partidos que lograban concentrar más votos. Por decirlo de forma extremadamente simplificada, era más fácil conseguir el décimo escaño cuando se tenían ya nueve que conseguir el segundo cuando se tenía ya uno.

cuestión de Estado Iglesia”) y también puede ser tan preciso y amplio como quiera, pudiendo establecer, si lo desea, el modo exacto en que quedará cada una de las cuestiones de Estado. Lo que diga es vinculante si el golpe triunfa.<sup>19</sup>

2. Las demás facciones, salvo el Gobierno, que siempre se opone, indican su actitud ante la revolución o el golpe de Estado. Esta posición será una de estas: apoyo, neutralidad u oposición al golpe. El orden que se sigue es el que correspondería si el turno lo hubiera iniciado el golpista —que siempre apoya el golpe, como es lógico—. La facción en el gobierno, por su parte, siempre se opone.
3. Cada una de las facciones, comenzando por el golpista o revolucionario, indican qué eventos activos no agotados utilizan para llevar a cabo el golpe, sumando su valor militar y/o paramilitar.
4. Se resuelve el golpe o revolución, utilizando los siguientes mecanismos:

- se suman los valores militares y paramilitares a favor de la insurrección;
- se restan los valores militares y paramilitares y en contra de la insurrección;
- se suma un número al azar entre 1 y 6;
- se resta un número al azar entre 1 y 6.

Si el resultado final es positivo, el golpe o la revolución se imponen y se aplican las consecuencias de “Golpe triunfante”, que son las siguientes, a ejecutar en el orden en que se exponen:

- La facción golpista coloca las cartas de cuestión de Estado en el estatus que quiera, respetando siempre, eso sí, cualquier

---

<sup>19</sup> Esta declaración de intenciones es fundamental para que otras facciones valoren si apoyan el golpe, se mantienen neutrales frente a él o se oponen de forma activa al mismo.

- compromiso previo que se hubiera formulado al declarar el golpe de Estado o la revolución.
- La facción golpista se convierte en la nueva facción en el gobierno y, por tanto, recibe un evento de Gobierno y podrá actuar como tal a todos los efectos.
  - El valor de legislatura se coloca en 1.
  - Todos los eventos descartados se reincorporan y podrán volver a aparecer en el informe común.
  - Se inicia un nuevo turno, comenzando por la facción que ha ganado el golpe.

Por el contrario, si el resultado total de la resolución de la revolución es negativo, la insurrección es sofocada por las fuerzas leales al Gobierno —como ocurrió con la Sanjurjada y la Revolución de Octubre—. En ese caso, la facción en el gobierno puede aplicar de inmediato una represión sobre los golpistas, lo que mecánicamente significa que puede descartar cualquier evento que se haya utilizado para apoyar el golpe.

Existe una tercera posibilidad: en el caso de que se produzca un empate en la resolución del golpe de Estado, ninguno de los dos bandos se impone sobre el otro, el resultado es la Guerra Civil, que pone fin a la partida con la derrota de todas las facciones.<sup>20</sup>

## 5. Ejemplos de eventos

A modo de ejemplos sobre el diseño de eventos para la dinámica, se ofrecen a continuación cinco casos:

---

<sup>20</sup> Como sin duda es consciente el lector, este resultado equivaldría en la dinámica al resultado real que se produjo tras los sucesos del 17 y 18 de julio de 1936.

## 5.1. Evento “Miguel Maura”

- Nombre: Miguel Maura.
- Facciones jugables: conservadores.
- Coste de activación: 2.
- Valor electoral: +1.
- Valor parlamentario: +2.
- Valor de victoria: +1.
- Descripción: político monárquico conservador que, tras la dictadura de Primo de Rivera, adoptó una posición republicana, si bien dentro del ideario del conservadurismo moderado, creando el Partido Republicano Conservador.

## 5.2. Evento “Clara Campoamor”

- Nombre: Clara Campoamor.
- Facciones jugables: progresistas y conservadores.
- Coste de activación: 2.
- Valor electoral: +1.
- Valor parlamentario: +1.
- Efecto especial: si se juega Clara Campoamor, se resuelve inmediatamente una propuesta de ley sobre derechos y libertades.<sup>21</sup>
- Descripción: pionera en la defensa de los derechos de la mujer a través de su actividad como abogada, de sus obras literarias y de su acción política. Hubo de exiliarse tras el triunfo del franquismo.

---

21 La cuestión de los derechos y libertades fundamentales de los españoles está lejos de ser un tema circunscrito a un periodo histórico concreto. Así lo ha puesto de manifiesto la crisis de la COVID-19, sobre cuyas consecuencias legales puede verse Leandro Martínez Peñas: “The legislation to fight the first wave of the COVID-19 epidemic in Spain”. En: *Società, diritto e religione durante le pandemie. Problemi e prospettive*. Roma 2021 y “Estado de Alarma y otra legislación de urgencia como respuesta a la emergencia sanitaria de 2020”. En: Erika Prado Rubio/Manuela Fernández Rodríguez/Leandro Martínez Peñas (eds.): *El Derecho como respuesta a situaciones de crisis: perspectivas históricas y contemporáneas*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2021, 179-208.

### 5.3. Evento “Cinturón rojo de Madrid”

- Nombre: Cinturón rojo de Madrid.
- Facciones jugables: progresistas y revolucionarios.
- Coste de activación: 3.
- Valor electoral: +2 revolucionarios y +1 progresistas.
- Valor de victoria: +1 para revolucionarios.
- Descripción: los barrios y localidades de la periferia de Madrid, como Vallecas o Carabanchel, eran zonas en las que los partidos de izquierdas, especialmente los revolucionarios, tenían hondo arraigo social y gozaban de respaldo de gran parte de la población.

### 5.4. Evento “Militares africanistas”

- Nombre: Militares africanistas.
- Facciones jugables: reaccionarios.
- Coste de activación: 3.
- Valor militar: +3.
- Efecto especial: permite adquirir sin coste “Yagüe” y “Monasterio”.
- Descripción: con el nombre de *militares africanistas* se conoce a los oficiales que sirvieron en el Ejército de Marruecos, veteranos de las guerras contra los rifeños, muchos de los cuales se mostraron desafectos a la República y partidarios de su derrocamiento, por considerarla contraria a los intereses de España.

### 5.5. Evento “Dirección General de la Guardia de Asalto”

- Nombre: Dirección General de la Guardia de Asalto.
- Facciones jugables: todas.
- Coste de activación: 3.
- Valor militar: +2.
- Valor paramilitar: +1.
- Descripción: la Guardia de Asalto fue el cuerpo creado por la Segunda República para mantener el orden público. Al frente de la

misma se encontraba un director general, dependiente del ministro de Gobernación.

## 6. Referencias

- CARRERAS PLANAS, Carla: “Del Homo Ludens a la gamificación”. En: *Quaderns de Filosofia* 4 (2017), 107-118.
- ESCUADERO LÓPEZ, José Antonio (ed.): *La Iglesia en la historia de España*. Madrid: Marcial Pons 2014.
- FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, Manuela: “Bajo la amenaza del sable: la ley de jurisdicciones”. En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *En la Europa liberal. El poder y el infinito*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 11-46.
- “El ocaso de la Restauración: la crisis española de 1917”. En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *Los cañones de Versalles*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 69-97.
- “El terrorismo anarquista como amenaza internacional”. En: Erika Prado Rubio/Manuela Fernández Rodríguez/Leandro Martínez Peñas (eds.): *Contrainsurgencia y orden público: aproximaciones hispánicas y globales*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2020, 111-136.
- *Estudios sobre jurisdicciones especiales*. Valladolid: Veritas 2015.
- *Hombres desleales cercaron mi lecho*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2018.
- *La batalla histórico-jurídica por Europa*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2021.
- “La construcción jurídico-institucional del ejecutivo de Evaristo Pérez de Castro: Fernando VII frente al gobierno”. En: *Aequitas* 16 (2020), 411-434.
- “Las reformas legislativas de marzo de 1820 y la recuperación del aparato normativo doceañista”. En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *En la Europa liberal. El poder y el infinito*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 35-60.
- FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, Manuela/MARTÍNEZ PEÑAS, Leandro: *Reflexiones sobre jurisdicciones especiales*. Valladolid: Veritas 2016.

- MARTÍNEZ PEÑAS, Leandro: “Ajedrez en la Ciudad Esmeralda: Lasker y el campeonato del mundo en 1920”. En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *Ajedrez en el Café Museum*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2020, 87-114.
- “El problema de la banalización en el uso de técnicas docentes gamificadas”. En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 2 (2020), 83-112.
- “Estado de Alarma y otra legislación de urgencia como respuesta a la emergencia sanitaria de 2020”. En: Erika Prado Rubio/Manuela Fernández Rodríguez/Leandro Martínez Peñas (eds.): *El Derecho como respuesta a situaciones de crisis: perspectivas históricas y contemporáneas*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2021, 179-208.
- “La legislación contrainsurgente en el franquismo previo al Código Penal de 1944”. En: Erika Prado Rubio/Manuela Fernández Rodríguez/Leandro Martínez Peñas (eds.): *Contrainsurgencia y orden público: aproximaciones hispánicas y globales*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2020, 201-234.
- “La represión del anarquismo a través de la legislación y los procesos judiciales: origen y consecuencias de juicios contra la Mano Negra”. En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *En la Europa liberal. El poder y el infinito*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 61-84.
- “Los juegos como instrumento de entrenamiento y análisis militar: del Kriegspiel a la Segunda Guerra Mundial”. En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *En la Europa liberal. El poder y el infinito*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 105-136.
- “Playing the Apocalypse: Wargames for Military Training and Analysis”. En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 121-154.
- “The Legislation to Fight the First Wave of the COVID-19 Epidemic in Spain”. En: *Società, diritto e religione durante le pandemie. Problemi e prospettive*, Roma 2021.
- PRADO RUBIO, Erika/FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, Manuela/MARTÍNEZ PEÑAS, Leandro (eds.): *Análisis de jurisdicciones especiales*. Valladolid: Veritas 2017.

— *Especialidad y excepcionalidad como recursos jurídicos*. Valladolid: Veritas 2017.

SUSI, Tarja/JOHANNESON, Mikeal/BACKLUND, Per: “Serious Games- An Overview”. En: *University of Skovde, Technical Report HS- IKI -TR-07-001*. Skovde: University of Skovde 2007.