

## Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltíberoCid - 01 May 2009 21:47

---

### Funcionamiento para pasar el turno:

1- Cada jugador, una vez haya hecho todos los movimientos del turno, le tiene que dar a pasar turno (el relojito de arena).

2- Le aparece la pantalla de inicio del siguiente jugador. En ese momento y no antes, tiene que guardar la partida con el nombre apropiado. (Por ejemplo: TE Turno 1 Rohan)

3- Manda un correo al siguiente jugador adjuntando el archivo de la partida guardada (se encuentra en D:juegosMedieval II Total WarmodsThird\_Agesaves---depende de donde lo tenga instalado cada cual). En el asunto tienen que ir especificados el turno y la facción a quien se envía. También envía copia a

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

4- Comunica el paso del turno en el foro.

5- Realiza los contubernios diplomáticos adecuados y demás roleos.

### REGLAS:

1. Todas las batallas serán auto-resueltas

2. Cheats no permitidos de ninguna clase

3. Se jugará Bien vs Mal, con Eriador y Dale como bando neutrales. Serán las únicas naciones que podrán a su elección cambiar de bando según les parezca, respetando 3 turnos antes de atacar cualquier cosa del bando al que atacan.

4. Los asesinos no podrán atacar a miembros de la familia real de ninguna facción, y cada país sólo

podrá tener uno en total operando a la vez. Es decir, máximo un asesino por nación.

### **Plazos para pasar el turno**

1- Los jugadores disponen de 48 horas para pasar el turno.

2- Los fines de semana y puentes se dispondrá de un máximo de 72 horas (3 días)

3- En caso de no poder jugar el turno se le podrá pasar a otro jugador para que este mueva por el.

4- Si pasadas las 48/72 horas el jugador no mueve el arbitro pasara el turno.

### **Estos son los países y sus jugadores:**

**Kingdom of Gondor:** CeltiberoRegne regnecatala[arroba]gmail[punto]com

**Kingdom of Rohan:** CeltiberoThormes

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Kingdom of Dale:** CeltiberoLoky

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Dwarves:** CeltiberoSet

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Silvan Elves:** Jossinson

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**High Elves:** CetliberoEco

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Mordor:** CeltiberoCid

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Isengard:** Javi\_Wan

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para

visualizarla

**Orcs of the Misty Mountains:** Airamand

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Rhûn:** Viden

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Harad:** CeltiberoMencey jasebri (arroba) hotmail (punto) com

**Eriador:** CeltiberoLerend celtiberolerend @ hotmail (pto.) com

ARBITRO:

SUSTITUTOS:

-CeltiberoRukser rukigulf(arroba)hotmail.com

-Stellios

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla



---

Pues me parece que os equivocais, el Kingdoms solo actualiza a la version 1.04 el parche 1.05 fue posterior y debeis descargarlo.

Edito: De hecho acabo de mirarlo y a mi en opciones me aparece la 1.05, aunque yo si le apliqué el parche.

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoRegne - 13 May 2009 17:44

---

Vale, ya se cual es XDD es uno que solucionava algunos problemas en las campañas del kingdoms.

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Airamand - 13 May 2009 17:47

---

[+]December 14, 2006 - Medieval II: Total War Update ReleasedUpdate News - Medieval II: Total War™

[+]May 8, 2007 - Medieval II: Total War Update Released

Kingdoms

Latest Update: August 28, 2007

=====

Hay un foro de turnos?

Hay un foro de embajadas?

Hay algun voluntario, bueno o malo, que quiera cambiar oro por baratijas? Ya abre mi embajada para recibir vuestras ofertas diplomaticas, comerciales o de otra indole.

=====

al final, hay alguna regla para los asesinos?

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 13 May 2009 18:10

---

**Airamand escribió:**

=====

Hay un foro de turnos?

Hay un foro de embajadas?

Hay algun voluntario, bueno o malo, que quiera cambiar oro por baratijas? Ya abrire mi embajada para recibir vuestras ofertas diplomaticas, comerciales o de otra indole.

=====

al final, hay alguna regla para los asesinos?

-Los asesinos tienen prohibido matar a miembros de la familia real.

-Ya hay un foro de turnos. Habrá un foro privado para cada bando en cuanto Lerend pueda.

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoRegne - 13 May 2009 18:13

---

Pos para ir todos a 1 Todo el mundo a instalar la 05 :)

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Jossinson - 13 May 2009 18:26

---

yo tb tngo la 1.04, si me decis de dnd me descarlo la 1.05 antes de instalar la 1.1 del mod mejor, no???

gracias

---

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Airamand - 13 May 2009 18:26

---

Inztalado 1.05, data del año 2007.

Embajada eztablezida [url:24ped2co] [www.celtiberos.net/foro/viewtopic.php?f=114&t=2261](http://www.celtiberos.net/foro/viewtopic.php?f=114&t=2261) [/url]

Voto por tener loz turno en gmail. Ya he probado, zenzillo, fazil y rapido. Me imagino que de vez en cuando habra que ir borrando ficheroz viejoz.

---

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoRegne - 13 May 2009 18:50

---

Aqui :)

<http://www.totalwar.com/?lang=es>

---

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 13 May 2009 19:08

---

He añadido esta regla. Si os parece bien, la dejamos así:

4. Los asesinos no podrán atacar a miembros de la familia real de ninguna facción, y cada país sólo podrá tener uno en total operando a la vez. Es decir, máximo un asesino por nación.

=====

### Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoEco - 13 May 2009 19:21

---

Y los que no tenemos asesinos? :D D D

=====

### Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 13 May 2009 19:35

---

**CeltiberoEco** escribió:

Y los que no tenemos asesinos? :D D D

Yo tampoco tengo, pero se puede construir :acdc:

=====

### Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Javi\_Wan - 13 May 2009 19:41

---

Como sabemos cuando son de la familia real si no son herederos o reyes?

=====