

## Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltíberoMencey - 24 May 2009 19:51

---

- 1.- CRUZADAS y YIHADS - No permitidas. Muerto el perro se acabó la rabia.
  
- 2.- Intercambio de ciudades - permitido bajo supervisión del árbitro a quien se comunicará secretamente, y se deberán disolver todas las unidades obtenidas gratuitamente excepto una para evitar rebeliones.
  
- 3.- Mercaderes - Prohibido apilar más de dos. (Cortesía de las reglas del Clan HG)
  
- 4.- Asesinos - sólo se permite el uso de un asesino por facción. En caso de muerte se podrá reclutar otro, pero nunca más de uno vivo a la vez. No podrá matar ni al Monarca ni a sus herederos. Sí a generales y a otros miembros de la familia.
  
- 5.- Destrucción de puertos - La facción que esté sitiando un enclave con puerto, cuyo dueño desee destruirlo, se compromete a hacerlo cuando se haga con dicha plaza, ya que si lo hace su propietario se origina un error de programa.
  
- 6.- Nuevas incorporaciones - Se podrán incorporar nuevos jugadores para sustituir jugadores que no puedan/quieran seguir la campaña
  
- 7.- Se jugará con el MTW2 Vainilla.
  
- 8.- Los turnos deberán remitirse al jugador siguiente por correo, con copia a la cuenta de gmail

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

. La password se enviará vía mp.

9.- **IMPORTANTE:** Los turnos serán de **32** horas los días laborales, y **48** horas si se recibe el turno a partir de las 17:00 de viernes o víspera de puente.

## EXPLOIT Y EXPLORACIONES

Creo correcto informar a todos los participantes de la partida del EXPLOIT del juego para que todos iniciemos en igualdad de condiciones: los resultados de las batallas pueden variar en función de la igualdad de fuerzas de los contendientes, y siempre y cuando se haya realizado un guardado de la partida. Es decir, si ataco un ejército enemigo y el resultado es negativo, si nuestras fuerzas son similares, podría alterar el resultado de la batalla simplemente haciendo un guardado previo a la batalla y ejecutándola de nuevo. Esto aplica también a resultados de espías y asesinos (excepto la apertura de ciudades).

En relación a &quot;Exploraciones&quot; (movimiento en falso de unidades para averiguar dónde está el enemigo), lo ideal es que todos jugásemos como hace Regne, que sigue al pie del cañón el modo en que se jugaría contra la IA, pero es imposible de verificar que todos lo hagamos y que nunca nadie vaya a &quot;recargar&quot; una partida por un resultado adverso en algún aspecto.

Se admiten sugerencias.

=====

### Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por (HG)Super - 14 Sep 2009 14:36

---

Un dato que hay que tener en cuenta ,en que en caso de victoria del atacante la flota completa que estaba en el puerto guarecida será aniquilada completamente.

Esto significa que incluso en inferioridades manifiestas en batallas navales podeís eliminar el 100% de los barcos enemigos,solo con una victoria ajustada.

=====

### Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por Jossinson - 14 Ene 2010 12:38

---

Entonces, ¿se puede atacar a flotas en los puertos?

ya que no quedo claro cuando se debatio, aunque parece que si y para no cometer un fallo lo pregunto.

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por Jossinson - 14 Ene 2010 23:04

---

Me gustaria ke contestarais alguno si puede ser :D

colgare el turno mañana despues de comer

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltiberoMandonio - 14 Ene 2010 23:31

---

Pues la verdad es que no lo se seguro del todo, pero yo diría que si se puede.

En principio en las reglas no pone que no se pueda. En la Teutónica e Inglaterra si se podía, se hizo y no pasó nada. Así que mi opinión es que le des caña a esa flota y si hace falta retomamos el debate.

Un saludo.

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltiberoMencey - 15 Ene 2010 01:55

---

**CeltiberoMencey escribió:**

Bueno pues en respuesta a la voluntad de la mayoría que se ha pronunciado, se permite atacar a las flotas fondeadas en puertos usando el exploit del programa. :cry:

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltiberoRegne - 17 Ene 2010 15:45

---

Yo daría un turno antes de que entre en juego la reglas, algunas personas pueden tener las flotas en

algun puerto comprometido pensando que las tiene a salvo.

=====

**Re: Reglas Campaña Europea Abierta**

Publicado por CeltiberoMencey - 17 Ene 2010 18:25

---

el 17 de septiembre se admitió

=====

**Re: Reglas Campaña Europea Abierta**

Publicado por CeltiberoRegne - 20 Ene 2010 14:30

---

XD ok XD

=====