

Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltíberoMencey - 04 Dic 2009 18:55

1. Pases de turnos.

a) El tiempo máximo por turno es de 5 horas hábiles en días laborables. Se consideran horas hábiles entre las 17:00 y las 00:00 de lunes a viernes. Los turnos recibidos en días festivos disponen de 24 horas naturales (incluidos sábados y domingos). Para jugadores residentes en las Islas Canarias se tendrá en cuenta la diferencia horaria.

b) Si en este plazo no se hace un movimiento se pierde el turno que será ejecutado “en neutro” por el administrador.

c) Si se avisa de que no se puede hacer el pase de turno con antelación se podrá obtener una prórroga de hasta 24 horas naturales. Sólo se podrá disfrutar de una prórroga cada mes natural (ej. Mayo).

d) Se puede pedir a otro jugador que le realice el pase de turno.

e) El fichero se subirá a la web celtíbera en el hilo de pase de turnos (así se evitan los retrasos tipo “olvidaste adjuntar el fichero... tan tristemente comunes”).

f) 2 turnos seguidos sin mover la facción sin justificación implica el abandono de la partida.

g) En periodos vacacionales: verano (julio-agosto), Navidad, Semana Santa, se acordará entre los jugadores el régimen de paso de turnos.

2 Turno de protección a ejércitos vencidos

En el juego, tras una batalla el comportamiento de un ejército vencido es que no puede mover hasta el

siguiente turno. Queda prohibido atacar a ese ejercito en el siguiente turno del/los atacante/s. El vencido por su parte no puede durante su turno inmovilizado reforzar ese ejercito ni ninguna otra actividad con el mismo. Se permite situar otros ejércitos al lado del vencido, pero si se hace esto, se podrá atacar al ejército de refuerzo aunque en la batalla intervenga el ejército vencido.

Si un ejército vencido se retira JUNTO A o DENTRO DE uno de sus enclaves o fuertes, el atacante no podrá asaltarlo al turno siguiente si en el asalto participa el ejercito que fue vencido, aunque sí podrá si logra que no participe mediante un ataque nocturno. Lo mismo aplica si se refugian en una flota, tampoco se podrá hundir, ni el defensor unir mas barcos dentro de esa flota.

3. Agentes:

a) Prohibido apilar mercaderes.

b) Sólo se permite 1 asesino activo por cada diez ciudades dominadas. Se redondea a la mayor: once ciudades permite tener dos asesinos. No está permitido el asesinato de Reyes ni Herederos. Podrá sabotear donde quiera pero asesinar sólo en territorios propios o aliados. Está prohibido empujar a los agentes enemigos para introducirlos en territorio propio.

4.- Intercambio de territorios

Todo intercambio de territorios debe publicarse obligatoriamente por la facción receptora en un hilo creado al efecto.

Se deberán disolver todas las unidades obtenidas gratuitamente excepto una (se borró en el post inicial).

Está prohibido ceder un enclave limítrofe con una facción en guerra.

Los enclaves cedidos deberán conservarse como mínimo durante 10 turnos antes de poder volverlos a intercambiar.

No se permite dejar enclaves vacíos para que otro lo ocupe.

5.- Exploit de la recarga

Se permite el uso del exploit de la recarga. Prohibido cualquier otro exploit-bu.

6.- Exploit de ataque a puertos

Está prohibido atacar a barcos fondeados en puertos mediante dicho exploit.

7.- CTD por destruir un puerto.

Todo jugador que asedie un enclave cuyo puerto esté también bloqueado, deberá destruir dicho puerto si el jugador asediado pierde la plaza y no pudo destruirlo debido a la CTD (caída al escritorio del programa).

8. Prohibido todo tipo de sobornos.

9.- Prohibido el uso de espías para abrir puertas de enclaves de facciones manejadas por humanos Los fuertes se consideran enclaves a estos efectos por lo que NO PODRÁN ser abiertos por los espías.

10- Cambios de reglas.

Podrían introducirse normas nuevas para arreglar los problemas surgidos en el desarrollo del juego por votación (mayoría simple).

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Taqui - 09 Dic 2009 20:52

Edité mi mensaje anterior para añadir un comentario al final pues no esperaba que contestaría nadie tan rápido. Perdonen.

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Javi_Wan - 09 Dic 2009 21:09

A mi me pasa lo que a Ismaylive, pero en prevencion de riesgos mayores, estoy de acuerdo. No a los sobornos! xD

Si ya me jode que se me rebelen generales, no me quiero imaginar pasarse de bando! :x

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Taqui - 09 Dic 2009 21:15

5-0 :D

Uno más y ganamos el set! :rda:

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Inoé - 09 Dic 2009 21:42

La moción de prohibir cualquier tipo de soborno, y sobretodo el bug, tiene mi más firme y absoluto apoyo.

6-0

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Jorghot - 09 Dic 2009 22:38

segundo la mocion, pero por ej sobronar a espías y/o asesinos y/o diplomaticos eso si que me parecia legal

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Jossinson - 09 Dic 2009 22:40

yo paso de tener mas experiencias de ese tipo.....asi ke 7-0

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltiberoMencey - 09 Dic 2009 22:49

Jorghot escribió:

segundo la mocion, pero por ej sobronar a espías y/o asesinos y/o diplomaticos eso si que me parecia legal

no se pueden sobornar espías ni asesinos Jor :got:

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltiberoMencey - 09 Dic 2009 22:54

Reglas actualizadas

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por nok.aspen-gar - 10 Dic 2009 01:04

Sigo pensando que es totalmente necesario limitar el rango de acción de los espías.

Y sigo pensando que o os metéis bulla o esto va a ir malamente... por que no puede ser que llevemos 3 semanas aproximadamente y yo particularmente no haya jugado ningún turno (por ausencia)

venga chicos, buena lucha y a seguir trabajando.

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltiberoMencey - 10 Dic 2009 01:13

Aspen, llevamos una semana. El primer turno válido lo pasó Jossinson el 2 de diciembre, y eso que tuvimos el parón por el problema técnico de Regne que tuvo que dejar la campaña.

Pero estoy de acuerdo que el Administrador debiera emplearse con severidad para evitar que se relaje la cosa.

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Taqui - 10 Dic 2009 01:43

Justo esta tarde le he explicado cómo iba lo de los horarios por si ha de saltar algún turno.

DW nos está haciendo un favor enorme, pero es un hombre discreto y sin ningún afán de protagonismo, así que personalmente creo que los que nos hemos de espabilar somos nosotros, los jugadores.

Si él detecta que alguno se ha dormido o si se lo pedimos directamente, pasará un turno... y si todos ponemos un granito de arena... haremos un castillo guay! :D

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Celtiberolsmaylive - 10 Dic 2009 17:41

nok.aspen-gar escribió:

Sigo pensando que es totalmente necesario limitar el rango de acción de los espías.

Y sigo pensando que o os metéis bulla o esto va a ir malamente... por que no puede ser que llevemos 3 semanas apróximadamente y yo particularmente no haya jugado ningún turno (por ausencia)

venga chicos, buena lucha y a seguir trabajando.

Salvando el parón de Regne, vamos bastante guay... No llevamos 3 semanas. ;)

Y limitar los espías... En que sentido? En irse lejos? Eso no me parece mal, al contrario...

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Inoé - 10 Dic 2009 18:19

Creo que se refiere a que los espías no puedan abrir las puertas de las ciudades, para forzar los asedios. Cosa que yo también apoyaría, por cierto 🤖

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Javi_Wan - 10 Dic 2009 19:35

En ese sentido me ha surgido una duda, si estais hablando de evitar asedios de 1 turno por los espías, entonces se prohibirá el uso también de armas de asedio para resolver dichas batallas? A efectos prácticos vienen a ser lo mismo... Si es así no tengo muy clara mi postura en el tema...

=====

Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por nok.aspen-gar - 10 Dic 2009 19:43

jeje es verdad que puse 3 semanas? quería decir 2... un poquito menos... jajaja

a lo que me refiero con el tema espías es a esto de abrir puertas, ya nadie usa asedios convencionales. Pero como veais.

El tema de maquinaria de asedio es otra cosa, pues a parte del mantenimiento de la máquina de guerra, te disminuye muy apreciablemente el movimiento del ejército. Yo creo que se sabe perfectamente que ejército tiene una máquina de guerra y puede asaltar un enclave en el mismo turno, y los que carecen de ella y lo hacen mediante el espía.

Yo digo, que me parece excisivo capar por completo la actividad del espía, pues da bastante juego, pero me parece también excesivo que se aproveche mucho de ellos. yo pondría que solo puede abrir

puertas un máximo de 1 espía o 2. Así de esta manera se limita un poco las posibilidades de abrir puertas.

=====