

Comentarios generales de la partida

Publicado por ANCIANO - 04 Dic 2009 20:57

Bueno si me permiten quiero abrir este hilo para que todos podamos hacer los comentarios que necesitemos de la partida que no tengan que ver con el Roll de las embajadas.

Gracia...

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por Jorghot - 03 Jun 2010 15:11

CeltíberoMencey escribió:

No sé si he entendido bien, pero el ejército que tienes detrás del fuerte no es invulnerable a ataques que realice el Corasmio: basta con marchar por el bosquecillo y detenerte en la "casilla" norte del fuerte para atacarlo. El ejército Cumano está separado por lo que no interviene en la batalla, pero si estuviera adyacente si el general de Inoé tiene "Night Fighter" atacaría de noche... pero vamos, no veo al ejército de Annibal adyacente al tuyo para intevernir (debo haber entendido mal).

En relación a la vuelta de mil demonios (XD)... supongo que estando en la costa habrá empleado vehículos a vela :slbo:

Y la pregunta del millón... pues la recarga a veces tiene estas sorpresas! :pta:

En relación a los fuertes, no creo que sea Inoé el que haya hecho ninguna observación, me da la impresión de que te diriges a el? :got:

EDITO: Por otra parte, lamentablemente en las campañas no tenemos admin para reclamar, debemos resolver nuestras incidencias entre nosotros con serenidad y sensatez, salvo que DWarrior QUIERA voluntariamente ayudar, pero su función es la de guardián de llaves básicamente.

pero al igual que yo no puedo superar rayy porque me bloquea, el fuerte haria lo mismo

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por Jorghot - 03 Jun 2010 15:12

-Movimiento 1: Muevo la bandera completa que está a la derecha tras completarla con refuerzos de caballería y la colocó junto al fuerte georgiano en el círculo rojo SIN ASEDIAR EL FUERTE.

-Movimiento 2: Infilto un espía en el fuerte. **Al pasar mi espía, el ejército se desplaza para dejarle pasar**, moviéndose una casilla hacia el suroeste (cruz de color tierra), quedando junto al ejército georgiano. Como se ve en la imagen, el ejército cumano no está junto al georgiano, y ese fallo táctico ha sido la clave de mi victoria. He de decir que este espía muere al infiltrarse.

-Movimiento 3: Coloco las tropas de la guarnición de Ravy en el círculo rojo y una segunda bandera que aquí no sale pero está en el este en el círculo verde.

[b]

[...]

lo que he puesto en negrita, eso en teoria no esta prohibido, desplazar ejercito o agentes o nose que demonios era??

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por Annibal - 03 Jun 2010 15:13

No dejan de ser sorprendente los movimientos, (pensaba que habias entrado por el norte), enhorabuena, (¿cuantas pruebas?, ná no lo digas!!), yo movia primero y deje espacio para jorghot, pero aun asi resulta sorprendente que pudieses flanquear el fuerte, (ya nadie esta seguro detras de un fuerte) y que jorghot no se retirase tras la primera batalla, habiendo dejado yo espacio suficiente,

Pues nada, habrá que continuar jejeje.

PD: (gracias por la explicación)

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por Inoé - 03 Jun 2010 15:16

Jorghot escribió:

-Movimiento 1: Muevo la bandera completa que está a la derecha tras completarla con refuerzos de caballería y la colocó junto al fuerte georgiano en el círculo rojo SIN ASEDIAR EL FUERTE.

-Movimiento 2: Infilto un espía en el fuerte. **Al pasar mi espía, el ejército se desplaza para dejarle pasar**, moviéndose una casilla hacia el suroeste (cruz de color tierra), quedando junto al ejército georgiano. Como se ve en la imagen, el ejército cumano no está junto al georgiano, y ese fallo táctico ha sido la clave de mi victoria. He de decir que este espía muere al infiltrarse.

-Movimiento 3: Coloco las tropas de la guarnición de Ravy en el círculo rojo y una segunda bandera que aquí no sale pero está en el este en el círculo verde.

[b]

[...]

lo que he puesto en negrita, eso en teoria no esta prohibido, desplazar ejercito o agentes o nose que demonios era??

No Jhorgot, lo que está prohibido es mover **agentes enemigos** para introducirlos en territorio propio y poder asesinarlos. Yo no he desplazado ningún agente ni tropa de otra facción

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por CeltiberoMencey - 03 Jun 2010 15:18

Jorghot escribió:

pero al igual que yo no puedo superar rayy porque me bloquea, el fuerte haria lo mismo

Es diferente porque Rayy ocupa dos "casillas" de ancho y el fuerte sólo una.

Respecto a los agentes, lo prohibido (ya no sé si en esta campaña lo está) es desplazar agentes **enemigos** con tus tropas. Yo entendí que Inoé movió un ejército para dejar pasar a un espía ¿entendí bien? Aunque es una tontería porque los espías pueden pasar a través.

Y otra cosa, Inoé, para bloquear la retirada por donde están las líneas granate no necesitabas tomar el fuerte, con poner cualquier unidad cagón en el mismo puente ya el ejército en retirada no va por ahí.

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por Inoé - 03 Jun 2010 15:26

Ya, pero así además puedo retrasar un turno los refuerzos de Jhorgot (si los hay)

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por CeltiberoMencey - 03 Jun 2010 15:27

De cualquier forma, yo veo lo que creo que es una infracción cometida por Inoé pero que no afecta al resultado de la batalla principal.

En las reglas se especifica:

9.- Prohibido el uso de espías para abrir puertas de enclaves de facciones manejadas por humanos

Yo entiendo que los fuertes entran dentro de la acepción "enclave". ¿qué opináis vosotros?

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por Inoé - 03 Jun 2010 15:30

Yo siempre he considerado que los enclaves son las ciudades y las fortalezas ya que los fuertes son provisionales. Quiero decir, no lo he hecho a ver si colaba, sino porque estaba convencido de que eso era legal.

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por CeltíberoMencey - 03 Jun 2010 15:32

Sí, sí, por eso lo pregunto, porque puede suscitar controversias. Desde luego que estoy convencido que no has hecho nada contrario a las normas de forma consciente.

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por Jossinson - 03 Jun 2010 15:34

CeltíberoMencey escribió:

De cualquier forma, yo veo lo que creo que es una infracción cometida por Inoé pero que no afecta al resultado de la batalla principal.

En las reglas se especifica:

9.- Prohibido el uso de espías para abrir puertas de enclaves de facciones manejadas por humanos

Yo entiendo que los fuertes entran dentro de la acepción "enclave". ¿qué opináis vosotros?

creo que quedo claro no se si en esta campaña o en otra, que los fuertes si que se podian tomar con espías, creo ke fue en esta,

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por CeltíberoMencey - 03 Jun 2010 15:39

Perfecto, no sabes el alivio que me supone... :got:

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por Annibal - 03 Jun 2010 15:40

Inoé escribió:

Yo siempre he considerado que los enclaves son las ciudades y las fortalezas ya que los fuertes son provisionales. Quiero decir, no lo he hecho a ver si colaba, sino porque estaba convencido de que eso era legal.

Bien, no tengo mucha experiencia con las reglas hotseat, pero un fuerte, a mi entender NO es un edificio provisional, ¿o es que se pueden destruir y hacerlo desaparecer?, si no es así, entonces no es provisional, pues permanece en el juego y se puede ocupar por todo un ejercito y permanecer varios días de asedio, yo aquí discrepo abiertamente y estudiaria repetir nuevamente el turno.

PD; Si Jossison esta en lo cierto y esa regla existe, no se hable mas, continuemos entonces

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por CeltíberoMencey - 03 Jun 2010 15:42

Annibal escribió:

¿o es que se pueden destruir y hacerlo desaparecer?,

Sí, si lo abandonas desaparece.

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por Annibal - 03 Jun 2010 15:44

CeltíberoMencey escribió:

Annibal escribió:

¿o es que se pueden destruir y hacerlo desaparecer?,

Sí, si lo abandonas desaparece.

Bien, entonces yo no tengo nada que objetar, como ya dije, enhorabuena a Inoé por la táctica empleada

=====

Re: Comentarios generales de la partida

Publicado por CeltíberoMencey - 03 Jun 2010 15:48

Concretaré más la norma en el hilo de reglas.

=====