

Reglas

Publicado por Stelios - 25 Oct 2010 21:13

Proponed todas las reglas que se os ocurran, en este post se discutirá si se aprueban o no. Si se solicita, lo puedo editar, añadiendo una encuesta restringida, me parece que sería una buena idea. En un plazo limitado de tiempo (el que especifiquéis, por ejemplo, 3-4 días) la encuesta se cerrará, y las reglas elegidas serán las definitivas. Se podrá modificar, claro, también si queréis, aunque repito, que confío en vosotros y vuestra ética para que no se cometan acciones "reguleras".

- Asesinatos:

- Cruzadas/Jihads:

Creo que estas son las únicas que requieren consenso... Las demás, con ser buenos ciudadanos :D

=====

Re: Reglas

Publicado por CeltíberoPablo - 26 Oct 2010 21:47

que va!!! eso es del otro día!!

Si al final se quitó Roma, por tanto las yihaaaasssss tampoco 

=====

Re: Reglas

Publicado por Stelios - 26 Oct 2010 22:05

Sí. Si alguien va a tardar por lo que sea, que le pase el turno a un aliado, o, por lo menos, que avise. ¿Cómo hacemos lo de las contraseñas, por si alguien no pasa?... ¿Es indispensable hacer esto? Yo pienso jugar, y, no me parece bien jugar y arbitrar a la vez... Deberíamos pasarle las contraseñas a alguien que no juegue, creo yo...

=====

Re: Reglas

Publicado por Celtíberolsmaylive - 26 Oct 2010 22:31

La idea del pase de turnos por aliados no me atrae del todo... quieras que no te liga mucho a un jugador y no es lo mismo...

Si ponemos un compromiso, a mi me da igual esperar un poco más si la cosa va a ir mejor. Si alguien

se va unos cuantos días, que avise o si es algo más complicado que deje a ser posible a alguien ajeno a la partida...

=====

Re: Reglas

Publicado por jokes - 26 Oct 2010 22:54

CeltiberoPablo escribió:

stock de mercaderes.... no lo capto....

Yo lo entiendo por el tema de no joder a los mercaderes de otra persona, o por lo menos no mucho

Otra cosa: aunque no pongamos limite para jugar el turno.... por favor intentad no demorar en exceso ya que somos muchos jugando plis

Una clara desventaja para las facciones sin oro, a mi me viene de perlas meter 10 mercaderes en un mismo recursos.

=====

Re: Reglas

Publicado por CeltiberoKlu - 26 Oct 2010 23:09

Se da por hecho que ninguno usaremos xploits de ese tipo, jokes.

Yo por lo menos, daré un voto de confianza a todos los que participantes y pondré la mano en el fuego por ellos de que no harán ningún xplot o trampa, sólo espero no quemarme... porque aquellos jugadores que lo hagan, hablando claramente y sin tapujos, habrán muerto para mí en las campañas.

=====

Re: Reglas

Publicado por CeltiberoPablo - 26 Oct 2010 23:12

estoy confuso... dadme una torta y vuelve a explicarmelo :orate:

=====

Re: Reglas

Publicado por hakon - 26 Oct 2010 23:17

Yo si hago mal me avisas o me pegas un par de tortas porque es mi 2º campaña y la 1º la empeze hace poco (vamos por el turno 5) XD

=====

Re: Reglas

Publicado por Celtiberolsmaylive - 26 Oct 2010 23:22

Partimos de jugar limpio. Yo llevo jugadas bastantes campañas y sigo sin saber el usar el xloit de mercaderes, el de sobornos....

Lo dicho. A jugar limpio cojona

=====

Re: Reglas

Publicado por jokes - 26 Oct 2010 23:31

La regla de bug vencidos sabeis cual es?

=====

Re: Reglas

Publicado por CeltiberoPablo - 26 Oct 2010 23:36

:bab: :bab: yo aqui no se de bugs de mercaderes ni wevos....

Yo eso me lo se en el counter strike que llevo jugando desde que tengo memoria :mrgreen:

=====