

Preguntas y FAQ

Publicado por CeltíberoCid - 30 May 2011 01:04

Usad este hilo para plantear todas las dudas que vayan surgiendo. Las iré recopilando en un FAQ en este primer hilo.

FAQ-PREGUNTAS FRECUENTES

1-¿Los ejércitos se mueven de hexágono en hexágono o de provincia en provincia? ¿y las flotas?

Los jércitos terrestres se mueven de provincia en provincia, a razón de una por turno máximo. Las flotas pueden moverse una o dos provincias.

2-He llegado a acuerdos comerciales con otros clanes. ¿Tengo que indicar al Director de Juego la firma de dichos acuerdos al enviarle el turno, o él lo tiene en cuenta por las embajadas?

Cada clan debe confirmar la firma de cualquier tipo de acuerdo, comercial o militar, al DJ al enviarle su turno. Si un clan se lo notifica al DJ, pero el otro clan no lo hace, el acuerdo no es válido para ninguno de los dos.

3-He llegado a un acuerdo comercial con otro clan con el que no tengo frontera terrestre. ¿Podemos beneficiarnos de un comercio terrestre si obtenemos derechos de paso por las tierras entre nuestras fronteras?

No. Si no hay frontera terrestre, el único beneficio comercial debe ser marítimo, y para ello ambos clanes deben de tener un puerto marítimo.

4-¿Es posible establecer rutas comerciales marítimas y terrestres con el mismo Clan, o debemos elegir?

Si, puedes tener tanto comercio marítimo como terrestre con el mismo clan. Asimismo, no hay límite con la cantidad de acuerdos marítimos que se tengan, aunque sólo se disponga de un puerto.

5- En las reglas aparece que para ser operativo un ejército debe tener al menos 4000 kokus; mi pregunta es: si se tiene un ejército de 3000 kokus en una provincia con castillo, ¿se sigue pensando que el valor de ese ejército es inferior al mínimo?, es decir, no se valora la guarnición del castillo.

Un ejército de menos de 4000 kokus se retirará automáticamente de una provincia que sea atacada, ya tenga castillo o no. El castillo seguirá constando con una guarnición de 3000 kokus, pero ese ejército no contará para su defensa en caso de ser asaltado el castillo en el mismo turno que es atacada la provincia, ya que se habrá retirado.

6-Al igual que creo se puede bloquear un puerto enemigo con una armada podría darse el siguiente caso: Yo comercio con otro clan en la otra punta de japon por tierra, y justo entro en guerra con un clan que esta justo entre los dos, si no hay ruta posible imagino que el comercio quedara bloqueado entre mi clan y el otro no?

Tu no puedes comerciar por tierra con un clan que no tiene frontera contigo. Si está en la otra punta del mapa, difícilmente podéis establecer comercio distinto al marítimo.

7-¿vamos a estar durante toda la campaña viendo los ejércitos de todos los clanes y su posición?...¿o se irán ocultando al resto de facciones que no sean de la alianza militar?

Si, los ejércitos, flotas, construcciones y comercio estarán visibles a todos durante toda la partida.

8-¿Haras una actualizacion tu de la economia de la que dispone cada Clan o somos nosotros los que debemos calcular los ingresos de los que disponemos segun nuestros acuerdos comerciales,etc?

El DJ lleva el control de la economía de cada clan, pero no es complicado que cada Daimyo lleve la suya propia (pueden usar la hoja de cálculo que hay en la zona de descargas de la web) y cuando me envíen el turno confirmarme de cuánto disponen, algo que yo contrastaré con mis propias cuentas y corregiré en caso necesario. Las recaudaciones, tanto por comercio como por impuestos, son cada 4

turnos.

9-Cuando un ejercito se mueve de una provincia amiga a otra donde hay un ejercito amigo tambien, ¿se unen directamente los ejercitos, o hay que indicarlo?. ¿En caso de que esten separados, cada general llevaria un ejercito o solo jugaria uno con los dos ejercitos?

Hay que indicarlo, aunque realmente da igual, porque lo que importa es el total. El número de generales en batalla depende no del número de ejércitos, sino de su valor total. Por cada 14000 kokus se puede añadir un jugador extra a la batalla.

10-Mi clan no hace nada durante un turno, ¿debo enviar mi turno igualmente?

-Si, aunque tu clan no haga nada en un determinado turno, el Shogún está esperando a tu mensajero. Hazle saber que no hay órdenes.

11-Si la recaudación es cada 3 turnos, ¿cuándo tengo el dinero y puedo usarlo? ¿Durante el turno que se cobra o en el siguiente?

-Al siguiente turno de cobrar. La recaudación es AL FINAL del turno. Por ejemplo, si cobras en el turno 4, podrás convocar ejércitos o construir edificios con las órdenes del 5º turno, porque al principio de ese turno ya tienes el dinero en las arcas.

12- ¿Está mi clan obligado a cumplir los tratados que haga con otros clanes? ¿Puedo romperlo cuando quiera o dejar de cumplir una parte del acuerdo si ya no me interesa?

Los clanes son libres de firmar lo que quieran en público o en privado, y también son libres de cumplir o incumplir las cláusulas de sus acuerdos en el momento que les de la gana. El Shogún no hará de árbitro en ningún caso si un clan no cumple si parte prometida ni le obligará a ello. Las traiciones es parte de la guerra, a veces :)

13-¿Con qué formato debo enviar mi turno?

El título del email debe ser claro para que el Shogún no se vuelva loco mirando la lista de jugadores y sus emails. Debe ser "CLAN X-TURNO Z", y dentro todas las órdenes militares, económicas y diplomáticas. Al final debe indicar de cuánto dinero dispone su clan en cada turno.

14- Mi flota está en modo Huída y la tirada de dado ha dicho que tengo que combatir. ¿No puedo huir?

No, tu flota ya ha intentado huir pero la han cazado. No puedes evitar el combate. Si hubiera conseguido huir, habría perdido el 15 por ciento de su fuerza, pero habrías evitado el combate.

15- ¿Se puede intentar matar al general enemigo deliberadamente con armas de asedio?

No, al menos no con armas de asedio. Puedes intentar acabar con él de cualquier otra manera, pero nunca disparando armas de asedio apuntando directamente al general enemigo.

16- ¿Puedo reforzar un ejército que está en un castillo sitiado?

No.

17-Supongamos que tenemos un castillo asediado y un tercer clan, que no está aliado ni con el asediado ni con el asediador ataca esa provincia, ¿que pasaría?

Pues que habría primero un combate fuera del castillo contra el asediador, y si es expulsado de dicha provincia, ese nuevo clan pasaría a ser ocupar su lugar, asediando el castillo, pudiendo asaltarlo en ese mismo turno.

18- ¿Cuándo es un clan eliminado de la partida?

Al final del turno en el que pierda todos sus castillos.

19- Si dos ejércitos aliados ganan una batalla en una provincia, o entran en ella a la vez, ¿quién se la queda?

En principio, y a falta de acuerdo, se la queda el ejército más poderoso. No obstante, con que ambos clanes lleguen a un acuerdo y así lo comuniquen, se la puede quedar cualquiera de los dos en ese mismo turno en el que la invaden (informando al Shogún)

20- ¿Se puede reforzar un ejército embarcado?

NO.

=====