

## Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoSico - 28 Oct 2014 17:55

---

Abro este post para que se escriban propuestas para poner reglas mas especificas para la siguiente partida, ya sea para que estas queden mas claras (y no den pie a interpretaciones y discusiones), para limitar algunas herramientas que el juego permite o para hacer que esta pueda ser mas divertido para todos los participantes de la partida.

Que este post no se convierta en una extensión del post de comentarios la primera partida, si alguien quiere proponer una regla para evitar X comportamiento citando un suceso de la partida, que lo haga. Pero aunque sea una interpretación (legítima o no), no convirtamos esto en un debate de lo ocurrido en la partida, para eso esta el otro post.

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoSico - 30 Oct 2014 14:56

---

Si es posible rechazar una llamada a las armas de tu aliado sin ser penalizado con el -25 de prestigio. Cuando te salta la llamada puedes ignorarla, romper la alianza de forma diplomática y luego darle a rechazar, no pierdes prestigio porque en teoría esta alianza ya no existe.

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoCaesarAug - 30 Oct 2014 16:36

---

Otra posible propuesta es empezar con naciones &quot;medianas&quot; (quiero a los Borgoños).

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoJaskier - 30 Oct 2014 16:47

---

### CeltíberoCaesarAug escribió:

A ver, al comienzo (hasta 1500) Francia bien jugada puede romper el imperio, enfrentarse a los ingleses y frenar a Castilla. Eso ya lo vimos en la anterior MP que hicimos. Si Ali no lo hizo fue porque prefirió una política menos agresiva y mas dipomatico-expansiva

Si ocurrió esto fue también por la cagada (con todo el cariño Carlos 🍌 ) de Inglaterra de aliarse con Francia para cargarse Borgoña (con la mala suerte para Austria de que no

muera el rey) y sacar solo un par de provincias llenas de reveldes mientras Francia se quedaba sin ningún &quot;rival&quot; antes de llegar al Imperio. Estas cosas sabiendo jugar y con el precedente que tuvimos creo que no debería ocurrir de nuevo y por lo tanto el progreso de Francia no es tan grande.

Además, este mismo caso sirve para ver que esas alianzas son malas ideas, ya que Inglaterra después de eso entra automáticamente en coalición contra Francia, por razones obvias.

**CeltiberoCaesarAug escribió:**

-Austria se ve totalmente encajada al tener naciones que le van a cerrar paso de forma natural por todos los lados. Al ser una nación interior, no opta a la guerra colonial.

Solo faltaría que optase a todo. Recordar que el desarrollo que ha tenido esta primera mp no ha sido ni medio normal, ni en el Imperio, ni en Rusia, ni en ningún lado.

**CeltiberoCaesarAug escribió:**

Polonia ha de pegarse por las ordenes livonas y teutonas para luego decidir contra quien ir (Rusia/austria/brademburgo/otomanos).

Es lo normal, es algo que todos tenemos que hacer 🤔

**CeltiberoCaesarAug escribió:**

-Castilla, Dinamarca, Francia, Inglaterra y Rusia, una vez terminados sus asuntos inmediatos (naciones pequeñas proximas) se lanzan a colonizar y se pueden olvidar (si quieren) de Europa.

Estás muy equivocado, como mínimo con Rusia. La existencia de Dinamarca (Escandinavia) como jugador es algo que debe preocupar y mucho a quien juegue con Rusia, al igual que le debe preocupar mucho Polonia-Lituania. Tirar a por colonias quizás, pero con las Hordas y Janatos mucho cuidadito. Y ya como lleguen los Timúridas a molestar... Rusia en bandeja para quien estea cerca.

Nada es tan simple.

**CeltiberoCaesarAug escribió:**

Esto es lo que me lleva a pensar que:

-Austria va comerse a Venecia (eliminando completa o casi completamente a este jugador).

-Brademburgo va ser comida por Dinamarca o Polonia.

- Eso si Venecia no tiene ninguna alianza decente, además de que el jugador en Italia tampoco tiene que ser Venecia si o si.

- Dinamarca y Polonia tendrían que entrar en guerra con el Emperador para eso, puesto que está en territorio de Sacro Imperio, además de las posibles alianzas de Brandenburgo.

Lo que no sería normal es que se formara Alemania, eso te lo puede decir hasta Sico.

Ante todo debemos recordar que estas partidas no son **ni cooperativas, ni campañas de un jugador.**

**Son competitivas**

, esto tenemos que recordarlo siempre y jugar como tal (sin llegar a excesivamente cabrones tampoco), esto no se puede plantear como las partidas que jugamos nosotros solos.

Debemos ser ambiciosos y darnos cuenta de que aliarse con Francia siendo Inglaterra o Castilla puede ser mala idea, vease caso Inglés por ejemplo.

Si somos competitivos y tenemos como objetivo ser los mejores (que es lo que yo entiendo que debemos hacer), apoyar a Francia no es una buena opción, a no ser que seas un país más o menos pequeño y te ayude a crecer.

=====

**Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV**

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 30 Oct 2014 18:47

---

jajajaj Jaskier, lo primero que he dicho es sin entrar en tema de alianzas, la posición base de cada nación y la situación del comienzo.

No es lo mismo una nación rodeada de jugadores que una que tenga "via libre" hacia otros laares. Austria si le plantas venecia, otomanos, un principe en el norte, Francia y Polonia como jugadores se que sin opciones de no pegarse con alguno de los jugadores y su unica opción, se con las

alianzas que sea, es "cargarse" a uno de de esos jugadores.

Lo de Polonia me refiero que tiene 1 sola zona de "expansión" (siempre me refiero al comienzo) y es una zona en la que rusia, dinamarca e incluso brademburgo tienen intereses, por lo que su expansión "natural" se acaba pronto y si el otomano juega bien su baza de crimea, se queda en la misma posición de Austria y el príncipe que sea.

Por eso digo que meterle una nación/jugador tapon a los príncipes y a Austria en el norte/sur es darle un impulso a cargarse un jugador para poder salir. El resto de naciones pueden ir contra jugadores pero tienen la opción fácil de expansión fuera de Europa. Es decir, mientras una nación "periférica" puede conquistar 4-6 regiones o más por guerra (que casi siempre se ganan), las naciones "interiores" puede conquistar 2-4 si ganan esa guerra.

Por eso creo que habría que pensar naciones todas "periféricas", con salida hacia no jugadores.

Parece que algunos creis que el que domina el imperio domina el mundo... poco habeis jugado con Austria xD Si consigues llegar a la 4 reforma es porque has tenido un buen aliado (Sico ;) ;) ) y ya no hablemos de ser capaz de "formar" el imperio...

Francia ha de aprovechar su sobrepoder inicial, aliarse con una nación fuerte (Castilla/Austria/Inglaterra) y ya tiene media campaña ganada; al menos es como yo lo veo.

PD: La alianza del comienzo entre Francia-Inglaterra es un anacronismo inaceptable xD

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoJaskier - 30 Oct 2014 19:11

---

A la noche hablamos entre todos, pero como te digo que no lo veo, necesitamos algo más que las reglas.

Y vuelvo a decir que esto no es cooperativo, es una partida competitiva, con más de 3 o 4 jugadores no puede ser otra cosa a no ser que nos situemos cada uno en una esquina. Si es necesario el que se quede sin país (si se diese el caso) que entre con Japón o Mali si quiere, pero creo que volver a repartirse el mundo como la última vez es tontería.

Como he dicho, yo veo necesaria la incorporación de 2 naciones más y de una mentalidad distinta de los jugadores.

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 30 Oct 2014 19:18

---

Una cosa es cooperativa y otra es totalmente competitiva.

Yo una partida con amigos que acabe en que unos se divierten mucho a costa de que otros no se divierten no me parece acertada. Con giris si, a cuchillo con ellos.

A la noche no estaré o llegare tarde, pero para algo abrimos este hilo... Para ENTRE TODOS, llegar a unas reglas/condiciones. Si la gente no participa... pues sus opiniones no se verán reflejadas.

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 30 Oct 2014 19:25

---

### **CeltiberoAlioven escribió:**

¿Habéis pensado en la posibilidad de no permitir alianzas entre humanos de ningún tipo? ¿Tan sólo garantías y defensas (que podrían o no activarse según le convenga al garantizador)?

Un jugador podría ayudar a otro a defenderse si al primero le conviene (o dejarlo "tirado" si no tiene interés en protegerlo llegado el momento, sin penalización). Lo que se evitaría sería un ataque conjunto aliado (aunque podría haber ataques paralelos en modo buitre).

Esto es lo que hacemos con la IA todo el tiempo, que a pesar de garantizar países no siempre los defendemos, o directamente los traicionamos porque se han creído que contaban con nuestro apoyo.

No habia leído esto.

Ya lo propuse, dejar todo dependiendo de la habilidad dimplomática de cada uno con la IA. Habria que probarlo. Respecto al modo "buitre" es lo que pretendia evitar con alguna de las normas propuestas.

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoSico - 30 Oct 2014 19:28

---

He hablado con gente que juega partidas como esta con mas jugadores (incluyendo escandinavia e italia), su consejo básico es cambiar de mentalidad, esto no es SP, no tiene nada que ver.

No se trata de expandirse, ser el mas grande y aplastar a tus rivales humanos. Las alianzas deberían ir cambiando y ser todo mas dinámico. No marcar como enemigo para el resto de la partida a alguien simplemente porque te declara la guerra una vez.

En una MP no se debería ver jamás al Imperio unificado, Alemania formada, o Polonia creciendo hacia la India como si fuera un topo excavando un túnel.

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 19 Dic 2014 14:57

---

Propongo correr un tupido velo aqui y volver a intentar encontrar unas reglas que impida lo malo de la anterior campaña. ;)

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoJaskier - 19 Dic 2014 15:57

---

Comencemos de nuevo el planteamiento.

Una propuesta:

- Todos los tratados deberán postearse en un post de &quot;Comenterios de la Campaña&quot; y deberá ser confirmado por escrito por todos los firmantes.

- El incumplimiento de los tratados está prohibido, todo acuerdo firmado debe respetarse, sino mejor no firmes.

- Una guerra terminará cuando la puntuación de guerra alcance el 100% o cuando uno de los bandos admita la derrota. En caso de admitir la derrota, el ganador debe exigir sus condiciones las cuales se cumplan como si tuviese el 100%.
- Está prohibido alargar una guerra terminada con el fin de hundir un país.
- Máximo un aliado humano (no aplicable a coaliciones ni garantizar países)
- Que dos países se garanticen mutuamente es considerado alianza.
- Las ofertas de paz tendrán un límite del 100%. Por cada jugador que participe en la alianza derrotada su sumará un 20% al total.
- Los vencedores de una guerra no podrán firmar paces por separado para evitar superar el límite impuesto.

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 19 Dic 2014 17:33

---

- Todos los tratados deberán postearse en un post de "Comentarios de la Campaña" y deberá ser confirmado por escrito por todos los firmantes.

Puesto que los acuerdos "secretos" son parte del juego, no estoy de acuerdo con la obligatoriedad. Aun así, vistos los malos entendimientos que hubos, sería algo recomendable.

Así pues, yo esto lo dejaría como una recomendación más que como una regla.

- El incumplimiento de los tratados está prohibido, todo acuerdo firmado debe respetarse, sino mejor no firmes.

Al igual que lo anterior, el incumplimiento de tratados es parte del juego, pero si que podría una regla de "no implicación". Ya lo dije antes pero creo que ayudaría a evitar "jugadas"; si alguien rompe un tratado y como consecuencia se declara una guerra, lo aliados de aquel que ha roto el

tratado no han de sentirse "obligados" (ellos tambien pueden romper el tratado) a acudir en su ayuda. Las circunstancias cambian y los intereses también. Escrito más formalmente:

-Si un tratado es roto por jugador, sus aliados no han de estar obligados ha acudir en su ayuda si esa ruptura del tratado desencadena una guerra de "castigo".

-Consejo/Petición. No hagamos una repartición del mundo bajo amenazas.

-Caulquier acción hostil que no sea una declaración de guerra formal, será entendida de igual forma como agresión. Por lo tanto el que la sufra podrá declarar la guerra sin ser considerado agresor.

Entendiendo agresión hostil cosas como: robo de comercio en nodos donde "no se pinte nada", subvención de rebeldes/rivales, politicas de aislamiento... El fin es que el agresor sea el que realiza estas acciones y no el que las sufre y como consecuencia delcara la guerra "formal". De esta forma los aliados **defensivos** no esten **obligados** a defender al que comience las "hostilidades".

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoSico - 21 Dic 2014 16:47

---

- Estoy de acuerdo en postear tratados oficiales irrompibles, pero a favor de tratos secretos que si uno rompe que asuma las consecuencias.

- Respecto a firmar la paz entre jugadores (o alianzas): la paz nunca puede pasar del 100%, sumado entre toda la alianza, prohibiendo hacer pagar al perdedor una paz del 100% por jugador humano enemigo en la guerra.

- No estoy a favor de limitar las alianzas entre jugadores.

- Estoy de acuerdo con prohibir una guerra cuyo objetivo sea hundir a un jugador humano.

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

---

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 21 Dic 2014 17:43

---

Tras pensarlo durante un tiempo de carga del EU... porque no dejamos via libre a la elección de países?  
Si alguien quiere ir con los indios de america hayá el... O si queremos, limitar las grandes :P

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoSico - 21 Dic 2014 18:18

---

Yo creo que hay algunos países/zonas imprescindibles a estar cubiertos para evitar que un jugador tenga un poder desproporcionado. Si mis vecinos son un países controlados por la IA que no son un interés para otro jugador me lo comeré.

Ejemplos:

- Si soy Francia y no hay un jugador que haga rol de emperador me comeré el imperio.
- Si soy Moscovia y Polonia no es jugador, me comeré a toda Polonia.
- Los Otomanos sin Austria de jugador se comerán a Hungría y vete tu a saber que mas...

Si los &quot;imprescindibles&quot; están cogidos, los restantes que elijan lo que ellos crean oportuno, pero creo que daría mas juego añadir un jugador escandinavo a uno en Corea, al fin y al cabo se trata de que nos aliemos, matemos y traicionemos entre nosotros.

=====

## Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoCarlos - 21 Dic 2014 18:51

---

Yo veo huecos para jugadores así (junto a áreas de expansión directas):

### Europa

- Inglaterra (Gran Bretaña e Irlanda)

- Dinamarca (Escandinavia)
  
- Brandemburgo (Prusia - Alemania)
  
- Austria (lo que consiga abarcar del Sacro Imperio)
  
- Polonia (Polonia-Lituania)
  
- Francia
  
- Castilla (Península ibérica)

## Asia

- Moscovia (Rusia)
  
- Otomanos (lo que consigan abarcar)
  
- Ming / Corea / Japón (se trata de limitar a Rusia por el este, un imperio del pacífico)

## África

- Mamelucos (para limitar un poco al otomano)
  
- Etiopía (aquí ni idea, lo digo por Numancia, que dijo que le gustaría)

## Ámerica

- Algún valiente azteca o maya.

Pd. creo que no podemos buscar un equilibrio perfecto. Es decir, en Europa mínimo siempre van a existir dos pequeños bloques nada más que por la cercanía del conflicto, lo queramos o no, uno de Francia y otro de Austria.

He subrayado los que creo son indispensables para equilibrar minimamente la situación, es decir, que Francia no se coma la península ibérica entera (por ejemplo), o el otomano llegue hasta Túnez.

=====