

## NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por CeltíberoDraco - 14 Jul 2016 19:14

---

Pues eso, tenía ganas de que nos reunieramos todos de nuevo en una camapaña a este gran juego, se que muchos hace tiempo que no jugais por lo que podemos quedar un día y os explico los cambios a todos juntos.

Los que queraís apuntaros, decid aquí 3 facciones en orden descendente con las que queraís jugar.

Horario: **Martes y Jueves de 22:30 a 00:00**

Jugadores y facciones:

Draco: **Austria.**

Sico: **Inglaterra.**

Jaskier: **Estados Papales.**

Carlos: **Castilla.**

Obiki: **Dinamarca.**

Ayax: **Rusia.**

Laertes: **Polonia.**

Saulrosac: **Otomanos**.

Yorguer: **Francia**.

Numancia: **Etiopía**.

Alioven: **Nepal**.

=====

## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por CeltiberoDraco - 14 Jul 2016 19:17

---

NORMAS (Son las que se suelen usar, de hecho, son las que estoy usando yo en una mp en la que estoy ahora):

### I. GUERRA Y PAZ

- No se podrá ejercer de escoba de rebeldes en países en guerra entre humanos, a menos que se este participando en esa guerra de forma activa.

- Se establece el siguiente límite para la exigencia de provincias en los acuerdos de paz entre países humanos de forma individual:

(Estos valores se pueden ver en la paz, mirando lo que cuesta vasallizar al jugador enemigo)

101% - 200% = Límite de 30% de WarScore

201% - 300% = Límite de 40% de WarScore

301% - 400% = Límite de 50% de WarScore

401% - 500% = Límite de 60% de WarScore

501% - 600% = Límite de 70% de WarScore

601% - 700% = Límite de 80% de WarScore

901% - 1000% = Límite de 100% de WarScore

En caso del fantavilloso mundo de los bloques, que es imposible evitarlos, hemos decidido poner este tipo de penalizaciones:

- En guerras de varios jugadores contra uno solo, el bloque de mas de un jugador tendrá una penalización en caso de ganar de -10% y el bloque de un solo jugador un bonus de +10% a la hora de pedir la paz, por cada jugador adicional.

NOTA: Como se que hecha la ley, hecha la trampa, recordaros que esta norma esta hecha para intentar evitar abusos en las guerras y que todos nos divirtamos, no se trata de humillar y destrozarse países, así que por favor ser conscientes de esto, a la ahora de las guerras y que no veamos IO-Austria vs Polonia-UK por ponerlos un ejemplo.

## GUERRAS DE RELIGIÓN

Las guerras de religión surgen por la reforma protestante. Sólo los países católicos, reformistas o protestantes pueden participar en las ligas, independientemente del bando que elijan, que puede o puede no ser el de su propia fe.

Los países ortodoxos o musulmanes NO pueden participar en las guerras de religión, aunque pueden declarar la guerra por otro motivo en cualquier momento.

## RESPECTO A LOS CBs:

- La toma del CB es obligado en todas las guerras ofensivas. (tanto en la paz como durante la guerra).

- Debe respetarse el CB utilizado en cada guerra, es decir:

\* CB Colonial es para pedir unicamente reparaciones de guerra y territorio colonial (Guerras entre Naciones Coloniales).

\* CB Comercial es para bloquear puertos, reparaciones de guerra y flujo de comercio.

\* CB Religiosos es para reparaciones de guerra, forzar religiones...

El que quiera provincias europeas o conquistar sin fin, que luche las guerras como debe ser, en caso de no poseer el CB mala suerte, cómase usted la penalización de estabilidad y expansión agresiva.

## GUERRAS IA

- Esta terminantemente prohibido partir países IA (también humanos) si estos no poseen conexión marítima entre sus provincias.

## CONDOTTIERI:

- Solo se podrá ofrecer un ejército de condottieri de 30 regimientos máximo y debe de tener un precio de al menos el 30% del coste de mantenimiento del ejército. Esto se hace para evitar "regalar ejércitos" y que haya igualdad de condiciones en las guerras.

-Solo se permitira un servicio de Condottieros por bando, es decir solo un ejercito alquilado por bando de guerra. En caso de aniquilación de este grupo, solo se permitirá un nuevo envío de condottieros de reemplazo, por el mismo país antes contratado.

## II. TREGUAS

Entendemos "tregua" como el cese de hostilidades para negociar una paz. No el periodo posterior a la paz.

- La tregua tiene que ser aceptada por las dos partes.
- La tregua tiene que ser pública, al igual que romperla también lo tiene que ser.
- La tregua tiene tiempo indefinido, hasta que una de las partes la denuncie.
- -En una tregua no se puede mover hacia una provincia ocupada o que contenga un ejército enemigo (asediando).
- -El espíritu de las treguas es dar tiempo a los contendientes para pensar reclamaciones de paz.
- -Se aceptan observadores imparciales, siempre y cuando sea aceptado por ambas partes.

### III. DIPLOMACIA

- Los acuerdos entre humanos no son de obligatorio cumplimiento, excepto aquéllos derivados de un tratado de paz siempre que, o bien se hagan públicos en el grupo o bien, de incluir cláusulas secretas, tengan a dos de los GMs de la partida como testigos.
- Respecto al punto anterior, se declara nulo cualquier pacto que suponga una alianza entre las partes o una tregua con una duración superior a los 20 años.
- No se podrá solicitar acceso en los vasallos o unión personal de un tercero, si no es con el consentimiento explícito del señor.
- Se permite la venta de provincias en todo el mundo.
- Solo se permitirá una alianza permanente, el resto de alianzas no deben superar los 20 años de duración. Una vez desecha dicha/as alianza/as no podran formarse de nuevo hasta que la tregua establecida por el juego termine (5 años).

### IV. COLONIZACIÓN

- . Queda prohibido trasladar la capital a otro continente.
- La región de Persia y la India estarán cerradas hasta el 1 de enero de 1600 (si, incluye al Otomano).
- Asia (entiéndase no Siberia) y China de igual modo estarán vetadas hasta el 1 de enero de 1600.
- En el caso de Japón, solo estara vetada China hasta el 1 de enero de 1600.

### V. RETRASOS Y PAUSAS

- Retraso de Cortesía  $\leq 10$  minutos.
- Retraso leve, entorno a los 15-20 minutos: -10 de prestigio. Éste será la sanción para cualquier primer retraso leve. Un segundo retraso leve sería de -15 prestigio. Tercer retraso leve -25 de prestigio. A partir de aquí se iría restando 5 prestigio.
- Retraso grave más de 20 min y sin sub: -25 de prestigio. Éste será la sanción para cualquier primer retraso grave. Por ser la primera vez el castigo no es muy grave, ya que se busca sobre todo penar la reincidencia. Así pues para los siguientes retrasos graves: segundo retraso grave implicará castigar además la estabilidad (-1). Tercer retraso, además de lo anterior la legitimidad (-10).
- A partir de los 30 minutos de retraso se tratará de jugar con un sub si lo hay. En caso negativo los

jugadores votarán si se juega con el país IA o se hace un nuevo intento de conexión media hora después. Llegado ese punto se jugará con el país IA salvo que TODOS los jugadores estén de acuerdo en suspender la sesión o tratar de jugar algo más tarde.

## PAUSAS

1º aviso: Habrá un aviso del GM por abusar de las pausas que se enviará en mayúsculas y nombrando al jugador que está pausando.

2º aviso: Se sancionará como falta leve (misma sanción que a retraso leve).

3º aviso: Sanción grave (misma sanción que para retraso grave).

=====

## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por CeltiberoSico - 14 Jul 2016 20:26

---

Los horarios que propone Draco me parecen bien.

Me apetece jugar con Inglaterra.

=====

## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por CeltiberoJaskier - 15 Jul 2016 10:25

---

Yo ahora mismo no puedo garantizar cumplir unos horarios por la tarde, quizás por la noche y aún así a ser posible de 22:30 en adelante al menos.

Una partida con el Papa o con Rusia siempre puede ser interesante. Y sino siempre os puedo hacer de sustituto.

=====

## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por CeltiberoCarlos - 15 Jul 2016 13:05

---

Yo puedo entre semanas y domingos por la noche.

Facciones: Castilla, Francia, Inglaterra, Portugal

=====

## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por celtiberobiki - 18 Jul 2016 14:48

---

HOLA A TODOS COMPAÑEROS 🐉

Yo tb me apunto a la partida multi 🐉

para mi la faccion que sobre por ahi... venecia estaria bien o suecia o brandenburgo... las horas de juegos a partir de las 22:30 ..

ya hablaremos de las normas que algunas no entiendo 🐉🐉  
pero mejor lo hablamos.., en los foros de audio..

=====

## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 18 Jul 2016 14:54

---

Yo quiero... pero no creo que pueda :(

=====

## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por CeltiberoDraco - 19 Jul 2016 14:43

---

Veo que empieza a despuntar el horario de noche, me vais a costar la novia cabrones 🐉

Tu tranquilo Obiki, yo te explico lo que haga falta.

Caesar, pon un horario en el que creas que vas a poder y vamos viendo.

=====

## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 19 Jul 2016 16:23

---

No, no, directamente no puedo jajajajaja

A las 20:00-20:30 yo cierro la barraca y llegaré a casa para las 17:30-18:00... así que no conteis conmigo chicos.

=====

## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por CeltiberoDraco - 19 Jul 2016 23:52

---

Una fuente de conflictos menos 🍷



## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por celtiberobiki - 26 Jul 2016 20:11

---

Gracias Draco..

otra duda que tengo es como funciona el tiempo, yo cuando juego estoy casi todo el rato en el primero:mareo: .. y cuando esta mas paradito a dos rayas muy muy raramente al tres.... pero si me sacais del uno ... me vais aaa extresaaaa... 🍷

..

=====

## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 27 Jul 2016 07:32

---

**CeltiberoDraco escribió:**

Una fuente de conflictos menos 🍷







No cantes victoria, os dare la tabarra desde el foro.

Pd: las reglas tampoco ayudan xD

=====

## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por CeltiberoDraco - 27 Jul 2016 17:34

---

Normalmente se juega a velocidad 2 y a uno en guerras, yo suelo jugar a 3 en tiempo de guerra y a 5 si no tengo naa que hacer, pero en mp es diferente, a parte de que a más de 2 suele dar desincronizaciones.

=====

## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por CeltiberoDraco - 27 Jul 2016 17:35

---

**CeltiberoCaesarAug escribió:**

**CeltiberoDraco escribió:**

Una fuente de conflictos menos



No cantes victoria, os dare la tabarra desde el foro.

Pd: las reglas tampoco ayudan xD

Las reglas son fundamenales para evitar malos rollos, con estas es con las que juega todo la gente del

mundillo.

=====

## Re: NUEVA CAMAPAÑA CELTI AL EU4

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 28 Jul 2016 05:49

---

Ya ya... pero hay alguna que me resultan arto raras y complejas.

=====