# Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltíberoMencey - 23 Nov 2009 20:59

---

REGLAS PARA LA CAMPAÑA MULTIJUGADOR “HIJOS DE LA MEDIA LUNA”

1. Claves secretas de los jugadores.

La campaña no podrá dar comienzo mientras el administrador no disponga de todas las claves secretas de los jugadores.

2. Pases de turnos.

a) El tiempo máximo por turno es de 4 horas hábiles en días laborables. Se consideran horas hábiles entre las 17:00 y las 00:00 de lunes a viernes. Los turnos recibidos en días festivos disponen de 24 horas naturales (incluidos sábados y domingos). Para jugadores residentes en las Islas Canarias se tendrá en cuenta la diferencia horaria.

b) Si en este plazo no se hace un movimiento se pierde el turno que será ejecutado “en neutro” por el administrador.

c) Si se avisa de que no se puede hacer el pase de turno con antelación se podrá obtener una prórroga de hasta 24 horas naturales. Sólo se podrá disfrutar de una prórroga cada mes natural (ej. Mayo).

d) Se puede pedir a otro jugador que le realice el pase de turno.

e) El pase de turnos se publicará en un hilo creado al efecto en este foro con la URL del fichero subido a una web de almacenamiento, (Filefront o Megaupload).

f) 2 turnos seguidos sin mover la facción sin justificación implica el abandono de la partida.

g) En periodos vacacionales: verano (julio-agosto), Navidad, Semana Santa, se acordará entre los jugadores el régimen de paso de turnos.

3 Turno de protección a ejércitos vencidos

En el juego, tras una batalla el comportamiento de un ejercito vencido es que no puede mover hasta el siguiente turno. Queda prohibido atacar a ese ejercito en el siguiente turno del/los atacante/s. El vencido por su parte no puede durante su turno inmovilizado reforzar ese ejercito ni ninguna otra actividad con el mismo. Se permite situar otros ejércitos al lado del vencido, pero si se hace esto, se podrá atacar al ejército de refuerzo aunque en la batalla intervenga el ejército vencido.

Si un ejército vencido se retira JUNTO A o DENTRO DE uno de sus enclaves o fuertes, el atacante no podrá asaltarlo al turno siguiente si en el asalto participa el ejercito que fue vencido, aunque sí podrá si logra que no participe mediante un ataque nocturno. Lo mismo aplica si se refugian en una flota, tampoco se podrá hundir, ni el defensor unir mas barcos dentro de esa flota.

4. Agentes:

a) Prohibido apilar mercaderes.

b) Sólo se permite 1 asesino activo. No está permitido el asesinato de Reyes ni Herederos. Podrá

sabotear donde quiera pero asesinar sólo en territorios propios o aliados. Está prohibido empujar a los agentes enemigos para introducirlos en territorio propicio.

5.- Intercambio de territorios

Todo intercambio de territorios debe publicarse obligatoriamente por la facción receptora en un hilo creado al efecto.

Se deberán disolver todas las unidades obtenidas gratuitamente excepto.

Está prohibido ceder un enclave limítrofe con una facción en guerra.

Los enclaves cedidos deberán conservarse como mínimo durante 10 turnos antes de poder volverlos a intercambiar.

No se permite dejar enclaves vacíos para que otro lo ocupe.

6.- Exploit de la recarga

Se permite el uso del exploit de la recarga.

7.- Exploit de ataque a puertos

Está prohibido atacar a barcos fondeados en puertos mediante dicho exploit.

8.- CTD por destruir un puerto.

Todo jugador que asedie un enclave cuyo puerto esté también bloqueado, deberá destruir dicho puerto si el jugador asediado pierde la plaza y no pudo destruirlo debido a la CTD (caída al escritorio del programa).

9.- Alianzas

Para romper una alianza establecida dentro del juego deberá avisarse con al menos 4 turnos de antelación. No aplica a pactos diplomáticos.

10.- Cambios de reglas.

Podrían introducirse normas nuevas para arreglar los problemas surgidos en el desarrollo del juego por votación (mayoría simple).

11.- Sanción

El incumplimiento de alguna de estas normas puede implicar la expulsión del jugador de la campaña tras votación entre los jugadores activos (mayoría simple).

Cruzadas & Yihad : Pendiente

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltíberoMencey - 26 Nov 2009 01:18

_____

Entiendo que no Isma, las banderas que aparecerían en cruzadas o yihads serían provenientes de las facciones IA, si no he entendido mal.

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por ANCIANO - 26 Nov 2009 01:19

_____

**CeltíberoMencey escribió:**

Por otra parte, si la campaña se genera con una pass para que el Administrador pueda, como decís, licenciar unidades o intervenir cambiando passwords etc., no soy yo quien debiera generar el fichero de partida. :roll:

No se falta eso,tu la lanzas y otro que rapido te lo encuentro,le pasamos las llaves de cada uno por si alguien abandona para que el le de la contraseña y tome pocecion de esa faccion

Lo demas confianza y supervicion de todos con todos

y a jugar

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por ANCIANO - 26 Nov 2009 01:20

_____

**CeltíberoMencey escribió:**

Entiendo que no Isma, las banderas que aparecerían en cruzadas o yihads serían provenientes de las facciones IA, si no he entendido mal.

Apechugar que para eso son las facciones mas grandes y si son manejadas por la IA que problema abria si sin jugadores tan bien te aparecen

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por ANCIANO - 26 Nov 2009 01:22

_____

Nunca jugaron una partida libre,pues esta tendria algunas normas y un guardian de llaves si o si

No hay otro taqui por hay ,entonces no se puede jugar ajajajaj vamos ajajaj que quiero explotar mi pequeña faccion mmmmmmmmmmmm

No nos olvidemos que falta Regene que no pudo instalar el mod todavia :oops:

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Jossinson - 26 Nov 2009 17:58

_____

**CeltíberoMencey escribió:**

A ver, porque entonces no te he entendido bien... ¿los ejércitos que aparecían eran de tu facción?? :doh:

Entonces sí que está jodida la cosa...

si que eran de mi faccion, si, y si no recuerdo mal eran federico II Barbarroja y otro mas, pero vamos ke yebbaban trabucos y catapultas ambos ejercitos, y como comente todas las unidades con experiencia y de elite, como si te saliesen tanques, pos igual.

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna
Publicado por Taqui - 28 Nov 2009 03:35

---

Estoy completamente de acuerdo con cualquier normativa que queráis implantar pero tengo un par de dudas.

8.- CTD por destruir un puerto.

Todo jugador que asedie un enclave cuyo puerto esté también bloqueado, **deberá** destruir dicho puerto si el jugador asediado pierde la plaza y no pudo destruirlo debido a la CTD (caída al escritorio del programa).

No entiendo el motivo de esta obligación. Yo no tengo por costumbre destruir los edificios de mis enclaves aunque vea claro que lo voy a perder en el asedio rival, porque si tengo la esperanza de reconquistar la plaza, me gustaría encontrarla como la dejé o mejor.

Sí destruyo los edificios sin embargo, cuando estoy atacando ciudades de mis enemigos para aumentar el botín del saqueo... a menos que haya pactado previamente con ese rival que ni uno ni otro destruirá edificios en los enclaves conquistados, pero ni siquiera en ese caso destruyo un puerto por miedo a la caída.

La otra duda que tengo es porqué queréis eliminar las tropas que lleguen de refuerzo en jihads/cruzadas. Se supone que se activan cuando las facciones están bastante jodidas y aunque a primera vista pueda aparentar que se van a comer el mundo, a la que empiecen a repartirse por el territorio su poder global quedará difuminado. Digo yo que si fuesen a ser tan determinantes no las hubieran puesto... y que conste que lo digo sin interés de ningún tipo, ya que mi facción no se vería beneficiada por estos eventos, pero creo que le darían más salsa a la campaña y alegría a los jugadores que en un momento dado estuvieran contra las cuerdas y se vean beneficiados por estos refuerzos.

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna
Publicado por CeltíberoMencey - 28 Nov 2009 09:28

---

La norma del puerto sólo aplica si el defensor **quiere** destruirlo y no puede por el ctd.

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna
Publicado por Inoé - 28 Nov 2009 17:21

---

Yo estoy de acuerdo con todas las normas pero, como otras veces, abogaría por la supresión de Yihads

y Cruzadas para evitar malos rollos, cosa que ya se ha demostrado en otras campañas.

Si finalmente se decide mantenerlas, tengo un par de dudas que querría resolver:

1-¿Habrá alguna regulación sobre cruzadas/yihads? Me refiero a si habrá algún límite para los ejércitos que sigan las cruzadas o yihads.

2-¿Cómo va eso de que aparecen ejércitos de refuerzo? Perdonad por la pesadez pero la verdad es que nunca he jugado a este mod y quiero que esto me quede claro antes de empezar.

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por ANCIANO - 28 Nov 2009 17:30

_____

Tu ni nadie en este mod puede convocar cruzadas o hijad.

Nadie puede reclutar mas unidades dentro de las cruzadas y hijad ya que estas aparecen pero tienen ese nombre solo simbolico ya que actuan como unidades normales.

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Inoé - 28 Nov 2009 17:41

_____

Vale, gracias

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por nok.aspen-gar - 02 Dic 2009 11:54

_____

Como bien dice el título del post esto es una propuesta de normas...

cuando saldrán las definitivas en un post único? o es que me he perdido algo...

lo digo, por que sería interesante debatir lo de los Espías, que ya casi nunca hay asedios y además están super bugeados (como bien sabéis los que estáis en la campaña de HG) pues no es normal que con 5 o 6 espías de buen nivel, un espía logre abrir las puertas con 5% de posibilidades...

Yo considero necesario la eliminación de tales hechos por los espías así como los sabotajes. Su única función debe ser la de ir arbiendo la niebla de guerra a medida que se avance. pero como veais...

Al igual que el soborno por parte de emisarios...

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Taqui - 02 Dic 2009 17:15

_____

Estoy de acuerdo. Aunque entiendo que de momento prevalecen las normas que constan en el primer post.

**nok.aspen-gar escribió:**

lo digo, por que sería interesante debatir lo de los Espías, que ya casi nunca hay asedios y además están super bugeados (como bien sabéis los que estáis en la campaña de HG) pues no es normal que con 5 o 6 espías de buen nivel, un espía logre abrir las puertas con 5% de posibilidades...

Yo considero necesario la eliminación de tales hechos por los espías así como los sabotajes. Su única función debe ser la de ir arbiendo la niebla de guerra a medida que se avance. pero como veais...

Primera noticia. A mi los espías me abren o no me abren, pero con un 5% jamás. :wowowo:

Respecto a la falta de asedios, yo propondría que contra la IA se sigan utilizando espías para abrir las puertas si se tienen a mano, pero que contra rivales humanos se obligue a asediar (dándole al menos una oportunidad al compañero asediado), pues de tu comentario se desprende que conocéis algún truquillo que abre siempre las puertas que yo desconozco... ni quiero conocer.  :D

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Jorghot - 02 Dic 2009 18:41

_____

**taqui escribió:**

Estoy de acuerdo. Aunque entiendo que de momento prevalecen las normas que constan en el primer

post.

**nok.aspen-gar escribió:**

lo digo, por que sería interesante debatir lo de los Espías, que ya casi nunca hay asedios y además están super bugeados (como bien sabéis los que estáis en la campaña de HG) pues no es normal que con 5 o 6 espías de buen nivel, un espía logre abrir las puertas con 5% de posibilidades...

Yo considero necesario la eliminación de tales hechos por los espías así como los sabotajes. Su única función debe ser la de ir arbiendo la niebla de guerra a medida que se avance. pero como veais...

Primera noticia. A mi los espías me abren o no me abren, pero con un 5% jamás. :wowowo:

Respecto a la falta de asedios, yo propondría que contra la IA se sigan utilizando espías para abrir las puertas si se tienen a mano, pero que contra rivales humanos se obligue a asediar (dándole al menos una oportunidad al compañero asediado), pues de tu comentario se desprende que conocéis algún truquillo que abre siempre las puertas que yo desconozco... ni quiero conocer.  :D

lo mismo digo taqui.

En la hotseat me conquistaron unas 5ciudades/fortalezas y en NINGUNA hubo asedio, alguien me dice como se hace porque acabe asta los mismisimos co***** de no poder enviar tropas de refuerzo a levantar!

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por nok.aspen-gar - 02 Dic 2009 21:10

_____

el único truco es repetir y repetir diferentes combinaciones...

por que no habres con un espía si no con 5 o 6 o más (casi siempre has de tener mayoría de espías que el rival) pero el nivel cuenta poco o nada...

cuando de los 5 o 6 repites diferentes combinaciones y te entra uno, el otro es ya cuestión de ir

provando, y así asta que entren todos.. y luego volver a provar con distintas convinaciones de ejércitos asediantes asta que consigas uno con las puertas abiertas...

EDIT: vamos que no se trata de ningun truco de comandos ni nada por el estilo.

el único inconveniente que le veo a la hora de asediar de modo convencional es que el asediado te va a destruir todos los edificios del interior, y si sumas que la religión es otra y las otras variables, de que te sirve asediar una ciudad rival?? ay que pensar muy mucho que solución darle a este tema...

prohibir abrir puertas y prohibir destrucción de edificios mientra se asedia?? pero claro a ver quien controla esto... por que ni se puede controlar la respeticiones de los espías, y sería muy complicado revisar los asedios a enclaves uno por uno.

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Javi_Wan - 02 Dic 2009 21:56

_____

Respecto al tema de los edificios, creo que eso debería quedar a gusto de cada uno, que uno haga con su ciudad mientras sea suya lo que crea conveniente, las tacticas de tierra quemada yo las consideraría licitas, el tema de los agentes, me parece bien que se pudiera regular entre jugadores humanos, tal y como lo has pintado seria bastante agobiante, aunque no se hasta que punto en la campaña se daría.

==========