# 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 - 02 Dic 2009 22:57

_____

Las normas son la última versión que se incluyó en este hilo. Lo actualizaré en otro más "limpio"

==========

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

Publicado por Taqui - 02 Dic 2009 23:18

_____

Ok, Mencey. Entonces no tocamos nada más.

**nok.aspen-gar escribió:**

no es normal que con 5 o 6 espías de buen nivel, un espía logre abrir las puertas con 5% de posibilidades...

Pero ya aviso por adelantado y de buen rollo, que el que consiga esto contra mi... me tendrá que dar alguna explicación razonable.

==========

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

Publicado por Inoé - 02 Dic 2009 23:31

_____

yo también prohibiría el uso de espías para abrir puertas. eso le daria mucho más jugo a la campaña, al rol, y a la estrategia in-game. Sería una experiencia interesante, pero vamos, que como queráis..

Ah y otra cosa. ¿cómo se va a regular lo del pase de turnos? lo digo porque por ahora la cosa está bastante muerta, y si vamos a tirarnos dos semanas para pasar un turno apaga y vámonos...

No quiero parecer aguafiestas, pero habría que regularlo de alguna forma para que al menos se pase una ronda entera a la semana.

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 03 Dic 2009 00:08

_____

Si no recuerdo mal ya hay un tiempo establecido para los turnos Inoé y de hecho si sale bien da para más de una ronda completa por semana.

La cosa es que hasta que no hayamos jugado un turno entero cada uno, no podemos aplicarlo y de todas formas estamos siendo bastante flexibles por ahora...

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna
Publicado por Inoé - 03 Dic 2009 00:19

_____

Vale, gracias.

Es que tengo unas ganas de que esto arranque que pa qué jejejeje :mrgreen:

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 03 Dic 2009 00:29

_____

Si hacen ganas, si... xD

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna
Publicado por Taqui - 03 Dic 2009 00:32

_____

El pase irá bien. Simplemente comentaros por si no lo sabíais que Cabs Templarios es americano y probablemente sus pases se realicen en horario nocturno nuestro.

Para que nadie se desespere por sus retrasos.

Edito: aunque visto lo visto, abogo por la entrada de un suplente en su lugar porque lleva ya varios dias sin dar señales de vida.

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna
Publicado por CeltíberoMencey - 04 Dic 2009 18:53

_____

Publicadas las normas definitivas. Por favor solicito al moderador cerrar este hilo. Gracias

==========

## Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna
Publicado por CeltíberoKlu - 04 Dic 2009 20:09

_____

Hilo cerrado por petición.

Si quereís volver a abrir el hilo por cualquier motivo, me envíais un mensaje privado y lo reabro.

==========