

## Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltíberoMencey - 04 Dic 2009 18:55

---

### 1. Pases de turnos.

- a) El tiempo máximo por turno es de 5 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 fichero se subirá a la web celtíbera en el hilo de pase de turnos (así se evitan los retrasos tipo &quot;olvidaste adjuntar el fichero... tan tristemente comunes).
  
- 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.

### 2 Turno de protección a ejércitos vencidos

En el juego, tras una batalla el comportamiento de un ejército 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.

### 3. Agentes:

a) Prohibido apilar mercaderes.

b) Sólo se permite 1 asesino activo por cada diez ciudades dominadas. Se redondea a la mayor: once ciudades permite tener dos asesinos. 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 propio.

### 4.- 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 una (se borró en el post inicial).

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.

#### 5.- Exploit de la recarga

Se permite el uso del exploit de la recarga. Prohibido cualquier otro exploit-bu.

#### 6.- Exploit de ataque a puertos

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

#### 7.- 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).

#### 8. Prohibido todo tipo de sobornos.

**9.- Prohibido el uso de espías para abrir puertas de enclaves de facciones manejadas por humanos** Los fuertes se consideran enclaves a estos efectos por lo que NO PODRÁN ser abiertos por los espías.

#### 10- Cambios de reglas.

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

=====

**Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna**

Publicado por Taqui - 04 Dic 2009 20:13

---

Leído, entendido y aceptado por mi parte. ;)

=====

**Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna**

Publicado por Celtiberolsmaylive - 05 Dic 2009 13:03

---

Firmo el contrato!

=====

**Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna**

Publicado por Inoé - 05 Dic 2009 19:13

---

Por mi parte están bien todas las normas. Leído y aceptado.

Sólo creo que estaría bien icluír un 9º punto que prohíba tajantemente cualquier otro bug del juego, conocido o no, que no se haya mencionado en los puntos anteriores, para evitar rifirrafes como en la comapaña KGC, de modo que luego nadie pueda decir &quot;a no, pero si yo no he hecho trampas. eso que he hecho no estaba porhíbido en las normas&quot;;...

los que estuvieron en la KGC creo que entenderán a qué me refiero...

=====

**Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna**

Publicado por Jossinson - 05 Dic 2009 21:04

---

si, estoy de acuerdo con el persa este de Inoe, es mejor eso a arriesgarnos a que esta campaña se valla al garete tambien

=====

**Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna**

Publicado por Taqui - 05 Dic 2009 21:42

---

Pues quizás (ambos) deberían volver a leerse las normas si no las entendieron bien en la primera

lectura. ;)

Se dijo en el punto 5 que se permitía la recarga y que se prohibía cualquier otro bug o exploit (conocido o por conocer), así pues considero innecesario redundar sobre un tema que ya está más que hablado, aquí y en París.

Juguemos con honor y punto. Que gane el mejor o el que más suerte tenga.

=====

### Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Inoé - 05 Dic 2009 22:17

---

Conforme pues. Sólo quería que eso quedara claro, porque ya es la tercera campaña que comienzo, y esta me gustaría acabarla...

=====

### Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por ANCIANO - 05 Dic 2009 22:34

---

Jajajajaja acabarla pues seguro que la terminarás ,pero eso no quiere decir que llegues hasta el final ajajajajaja

=====

### Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltiberoMencey - 05 Dic 2009 22:48

---

:rolf:

=====

### Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Inoé - 05 Dic 2009 22:57

---

vaya qué gracioso Anciano jajaja :rolf:

A eso me refiero, terminarla porque-soy-el-puto-amo-y-conquistó-todo-lo-que-se-mueve o terminarla

porque me borran del mapa no me importa.

Pero empezar campañas para que luego terminen a mitad.... es una m----

=====

**Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna**

Publicado por CeltiberoMencey - 09 Dic 2009 19:39

---

Bueno, me han informado que el lamentablemente famoso exploit del soborno de tropas y ejércitos podría funcionar aquí también. solicito votación para prohibir por tanto el soborno de ejércitos y enclaves.

Voto a favor de la prohibición.

=====

**Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna**

Publicado por Javi\_Wan - 09 Dic 2009 19:53

---

Yo antes de votar preferiria saber de que va el exploit, aunque en general el soborno no me hace mucha gracia, asi que en principio secundo la mocion

=====

**Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna**

Publicado por Celtiberolsmaylive - 09 Dic 2009 20:10

---

Tan famoso que ni lo conozco!! xD

Yo en otras campañas lo he intentado y nunca me han puesto una cifra si quiera...

En que consiste el bug?

=====

**Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna**

Publicado por Taqui - 09 Dic 2009 20:43

---

Yo tampoco lo conozco, ni lo quiero conocer... pero he visto sus efectos.

Isma, no es que sea famoso, es que hace poco fue el motivo de que cerráramos una campaña que por lo demás iba bien.

Javi\_wan, el exploit va de manera que cualquier general tuyo es sobornable, incluso los miembros de familia más leales, con lo cual en cualquier momento pierdes una bandera entera sin motivo aparente. Ya no te digo si en un enclave tienes puesto a cualquier personaje.

Yo voto **a favor** de prohibir sobornos de todo tipo. Los diplomáticos están para ir buscando aliados, comercio, mapas, financiación y todas esas cosas, no para hacer de Dioses.

Aunque ya al principio se acordó que nadie se aprovecharía de los bugs, considero apropiado prohibir el soborno directamente (con exploit o sin él), porque en absoluto es una jugada estratégica ni militar. Ya sé que el juego original lo permite, pero es una auténtica putada para el rival de turno y prohibiéndolo de inicio, evitamos suspicacias respecto a la utilización o no de dicho exploit.

Venga, que esto de la estrategia va de gestionar ejércitos y enclaves, no de ser el más puta. ;)

=====

## Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Celtiberolsmaylive - 09 Dic 2009 20:45

---

Llegó a tanto?! Joder si yo no he sido capaz de sobornar ejércitos medios con unas arcas rondantes a los 9k...

Oo

Si es como decís, adelante, chapamiento. No he sobornado nada en un año voy a hacerlo ahora... xD

=====