

## 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 ANCIANO - 13 Dic 2009 19:40

pues mi voto es para el voto que tenga mas :slbo: :amr: :amr:

=====

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

Publicado por Taqui - 13 Dic 2009 21:40

7-3!

Un voto más a favor y se acepta la propuesta de... ¿ah, era mía? :slbo:

=====

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

Publicado por Lestat - 14 Dic 2009 00:46

voto a favor alcavo to nunca uso espías

=====

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

Publicado por CeltiberoMencey - 14 Dic 2009 00:57

se actualiza el post inicial con la prohibición votada

=====

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

Publicado por Taqui - 14 Dic 2009 03:20

Ok.

Sería de agradecer que los que no votaron, al menos comparezcan en este hilo para darse por enterados del cambio en la normativa respecto al uso de los espías.

=====

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

Publicado por Jossinson - 14 Dic 2009 15:46

Me doy por enterado.

=====

## Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Inoé - 16 Dic 2009 00:28

---

idem 🏰

=====

## Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por VENETON - 16 Dic 2009 00:57

---

Leido las normas y enterado sobre los espías

=====

## Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Jorghot - 16 Dic 2009 15:59

---

**Inoé escribió:**

idem 🏰

los espías los usare para ver lo que hay dentro de las ciudade sy crear descontento, eso no esta prohibido no

=====

## Re: Normas campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Javi\_Wan - 16 Dic 2009 16:25

---

Segun las normas solo se prohíbe el uso de espías para abrir las puertas, puedes meterlos, vamos digo yo, pero en caso de que asedies dicha ciudad, y no lo hayas sacado y además te abra las puertas, pues no puedes atacar hasta el siguiente turno, como en un asedio normal. Y si hay material de asedio, tipo catapultas, supongo que ya si habrá que quitar el espía, ya que si abre la puerta inclina la balanza al agresor respecto a como sería la batalla con material de asedio.

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

Publicado por Celtiberolsmaylive - 16 Dic 2009 16:57

---

Para quitar el espía deberás deshacer el asedio y perderás tus maquinas. Yo una vez tengas máquinas, creo que puedas atacar con o sin espía y con las puertas abiertas o no (realmente influye en el resultado?)

=====

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

Publicado por Javi\_Wan - 16 Dic 2009 18:13

---

No sabría decirlo con certeza, no me conozco el mecanismo de las batallas automáticas. Pero por experiencia se que en automatico la maquinaria de asedio pierde siempre soldados (supongo que por atacar la muralla), así que las defensas de la ciudad tiene que dar un cierto bono cuando se defiende (que cuando ataca el asediado para romper el asedio debe desaparecer), y lo mismo parte de ese bono se pierde cuando abre el espia la puerta. Pero bueno, es entrar en el terreno de la especulación :S

=====

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

Publicado por Celtiberolsmaylive - 16 Dic 2009 18:48

---

Todo es ponerse a testear :D

=====

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

Publicado por Jossinson - 16 Dic 2009 19:54

---

**Celtiberolsmaylive escribió:**

Todo es ponerse a testear :D

Pos ale cuando quieras te dejamos que empieces :rolf:

=====

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

Publicado por House - 30 Dic 2009 14:10

---

No entiendo el punto 5 y 6, qué bugs son esos?

=====