

## 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 CeltíberoMencey - 30 Dic 2009 17:39

---

**CeltíberoMencey escribió:**

### **ACLARACIÓN IMPORTANTE**

Y como quiera que el tema del exploit no parece estar bien explicado, aquí pongo el método más detalladamente:

tomas un ejército y atacas otro

se levanta la ventana del previo de la batalla

muestra la proporción de fuerzas

pongamos que las fuerzas son mas o menos equilibradas, ok?

le das a autoresolver

&quot;Derrota ajustada&quot;

putada

cargas de nuevo la partida

y la vuelves a guardar.

Cargas la partida de nuevo

repites la batalla

y cambia el resultado de la misma

hay un factor aleatorio que se modifica al guardar la partida

es el exploit

hay jugadores que lo consideran trampa

no lo usan

otros lo hacen constantemente

no se puede demostrar

no se puede evitar

por poner un caso, en la actual campaña del clan HG se asume con naturalidad  
pero solo funciona si la batalla es pareja, si hay desequilibrio no la ganas ni de coña  
también aplica a espías y asesinos

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

Publicado por DWarrior - 10 Ene 2010 03:41

---

que el suplente de Inoe me envíe la nueva pass :amr:

=====