

Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoSico - 28 Oct 2014 17:55

Abro este post para que se escriban propuestas para poner reglas mas especificas para la siguiente partida, ya sea para que estas queden mas claras (y no den pie a interpretaciones y discusiones), para limitar algunas herramientas que el juego permite o para hacer que esta pueda ser mas divertido para todos los participantes de la partida.

Que este post no se convierta en una extensión del post de comentarios la primera partida, si alguien quiere proponer una regla para evitar X comportamiento citando un suceso de la partida, que lo haga. Pero aunque sea una interpretación (legítima o no), no convirtamos esto en un debate de lo ocurrido en la partida, para eso esta el otro post.

=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoSico - 21 Dic 2014 19:10

En mi opinión los jugadores deberían distribuirse:

- Inglaterra
- Castilla
- Austria
- Francia
- Moscovia
- Otomanos
- Polonia
- Brandeburgo (o otro estado del norte del SIR)
- Dinamarca o Suecia
- Venecia (o otro estado italiano)

PD: Yo creo que el interés del Otomano son Egipto y Persia, no tirar hacia Tunez, ya que el comercio de este nodo no puede acabar en Constantinopla.

=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoJaskier - 21 Dic 2014 19:27

Para parar o entorpecer a Rusia no hace falta nadie en Asia, es mucho más afectivo Polonia-Lituania o Escandinavia.

El que se deje libre a ciertos países como puedan ser Austria creo que tiene consecuencias importantes en el balanceo de la partida. Ya que si bien Francia se puede contrarrestar fácilmente si tiene jugadores alrededor, si esas desaparecen estaríamos dando por concluida la partida en 1 mes.

Ejemplo lo que nos pasó en la anterior, que si después de lo de Borgoña no tuviesemos los principales países, la partida habría concluido.

Como mucho dejaría un par de países a libre elección por si a alguien no le valen los principales.

Pero por ejemplo el que no exista Escandinavia como jugador, tiene como resultado la horda de conejos de la anterior partida 🐰



Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 21 Dic 2014 22:06

jajajaja

Por partes, empecemos por el final.

-Jaksier, te pegaste 2 siglos casi sin tocas escandinavia. El porque te tu expansión fue la via libre que tubiste hacia Asia.

-Los países "clasicos", como ya he comentado muchas veces, si se ocupan, no es que no sea un equilibria "perfecto". Esque de partida es injusto para naciones como Polonia, Austria y el principado Aleman que sea. Como sabeis, y espero que hayais aprendido para esta campaña, creo que los mapas es algo mucho mejor para entendernos.

s17.postimg.org/i03xrewnz/initmap.jpg

Que levante la mano quien NO ve que austria, polonia y brademburgo se van a quedar "encerradas" a corto-medio plazo....

-¿Y si dejamos esos paises de "primera linea" en post de los de "segunda"? Aqui meto a todos los de fuera de europa/mediterraneo tambien, que aun pudiendo ser portencias regionales, no estan a la altura de ningun europeo.

Yo si pudiera me cogeria Borgoña... pero hace falta que francia y/o inglaterra no existan/sean beligerantes

=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoSico - 21 Dic 2014 23:46

TODOS los países no colonizadores se quedaran encerrados tarde o temprano, pero en una MP yo creo que el objetivo de uno sea conquistar a todos sus vecinos y crecer de forma desproporcionada como se hace en SP cuando coges carrerilla.

En la anterior partida Francia que es la nación mas poderosa del juego, con posibilidades de ir a África y América fue totalmente bloqueada por la coalición. Debido a la constante amenaza de Austria y sus aliados no pudo crecer lo que hubiera preferido, todo esto porque el austriaco movió los hilos necesarios para formar dicha coalición.

Brandeburgo que empezó con tres provincias, y convenció a Polonia para que le ayudara a crear el que luego se convirtió en su mayor amenaza y rival comercial en el Báltico.

Castilla se alió con Escocia para ralentizar a los ingleses a la carrera colonial.

Austria "el pobre emperador rodeado" junto con sus vasallos acabó teniendo el ejercito mas grande del mundo, gracias a la diplomacia y no las armas, porque busco aliados y les ayudo para que luego estos devolvieran el favor.

A lo que me quiero referir con esta parrafada que no quería hacer tan larga, es que el poderío militar y las "posibilidades de expansión" no son lo mas importante, sino la diplomacia y los tratos y acuerdos que se vayan firmando o rompiendo. Por lo tanto, si Austria y Polonia (evidentemente en una situación peliaguda) tienen problemas en expandirse y se sienten amenazados tendrán que ser pacientes y buscar su oportunidad.

=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoJaskier - 22 Dic 2014 01:29

Si Escandinavia estuviese, o no tuviese una alianza fuerte con Polonia, yo habría acabado muy pero que muy mal después de la occidentalización. Una Escandinavia obliga a Rusia a no apartar los ojos de Europa. Como nosotros no tuvimos, yo pude estar a mi bola todo el tiempo que quise.

Claro que están encerrados los miembros del Sacro Imperio, y en las mejores provincias del juego además. Con ese razonamiento tendríamos que abandonar todo entre Francia y Moscovia.

Por cierto, por tu regla de tres Borgoña tampoco es que tenga grandes posibilidades de expansión.

=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 22 Dic 2014 10:12

A ver una cosa es que sea algo imposible y otra es partir de una situación desfavorecida. Es a lo segundo a lo que me refiero. Claro que se puede y prácticamente deben esas naciones buscar una buena alianza estable con uno de sus frentes para poder salir por los otros. Pero lo que me refiero es que esas naciones se ven **obligados** a afianzar esas alianzas partiendo de una posición de debilidad, la nación con la que pacten lo hace desde una posición dominante.

Todas las naciones "periféricas", como las llamo yo, tienen la opción de largarse de Europa sin que nada las limite, literalmente, en su expansión comercial. En la anterior campaña con mi "gran imperio", yo no era capaz de llegar ni a Marruecos con mi alcance colonial, si lo conseguí fue porque Draco/Juanjo me "dejaron" pasar por Egipto a cambio de luego devolverse.

Nada es imposible y todas las naciones tienen posibilidades de todo, pero lo que pretendo es buscar el mayor equilibrio que podamos, nada más.

Esto ya lo he dicho muchas veces y me permito decirlo porque yo NO quiero ir con Austria en esta campaña, pero si metes a Venecia y Austria en una partida dejas a la segunda con dos posibilidades:

-Se come a Venecia

-La "avasalla";

Cualquiera de las dos opciones es mala para Austria y peor para Venecia. Y si Austria no opta por una

de esas opciones está vendida sin en nodo final de Venecia.

Respecto a Borgoña, ya lo he dicho muchas veces, ha sido la campaña SP más interesante que he tenido, por eso digo que me gustaria jugar con ella. Pero si Inglaterra y Francia son jugadores es una nación inviable, ambas naciones te comen y si optar por otro frente te come Austria. Así que si Una de las dos naciones (Inglaterra y/o Francia) se queda libre me lo pensare; si optamos por naciones "medianas" (que creo que lo hará mas interesante todo) voy de cabeza a por ella, luego ya si me elimina la IA seguro que mis compañeros me dejan re-engancharme con otra nación.

=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoSico - 22 Dic 2014 14:47

Respecto a las naciones "desfavorecidas"; son las mejores!!! Que merito tiene ser Francia y conquistar medio mundo? Es mas divertido que hay reto.

Respecto a Austria - Venecia, te digo yo que si soy el veneciano a mi Austria ni me sopla 🍷

=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 23 Dic 2014 16:10

Finalmente creo que somos 10.

Intentando buscar que todos los jugadores tengan las mismas posibilidades a largo plazo y sin contar con alianzas que es cosa de cada cual una vez empezada la partida, estos son los paises que yo creo que deberian estar seguro:

-Inglaterra

-Francia

-Castilla

-Austria o Venecia

-Principado Aleman (Hansa/Brademburgo/Pomerania) o Dinamarca/Suecia

-Polonia-Lithuania

-Otomanos

-Moscu

Y los otras 2 naciones a elegir entre:

-Japon

-China

-Mamelucos

-Alguna nación india (no me las se)

Venecia o Austria: Son dos naciones que de forma natural se han de ocer una a la otra. Austria sin el nodo de venecia y la salida al mar se queda encerrada. Venecia sin poder expandirse por el imperio se queda con italia, balcanes y a por lo otomanos. Son 2 paises que se perjudican uno al otro de forma **directa**

y que sin embargo no afectan al resto de naciones. Como ponerle Aragon a castilla o escocia a inglaterra.

Principado Aleman y Dinamarca: Dinamarca se puede hacer con todo escandinavia rapidamente y Corta radicalmente la expansión Alemana. El principado, los propuestos arriba, cortan la expansion imperial de dinamarca dejandole a Dinamarca con solo la salida colonial. En este ultimo caso se quedaría como Francia, pero el aleman se quedaria encajado totalmente.

En resumen son naciones que no necesitan ser "penalizadas"; (a diferencia de francia) y que sin embargo se ven al tener a otro jugador taponandole

=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 23 Dic 2014 16:58

Despues de lo dicho en whatsapp.

-Si un jugador se da por vencido al ser "comido"; por otra nación. Podrá cambiar de nación, pero nunca volver a la anterior tras una temporada. Los cambios siempre son a "naciones no jugadas";

=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoJaskier - 24 Dic 2014 15:05

Mi propuesta.

A los 8 que dices deberían estar yo le sumaría Dinamarca-Suecia

- Inglaterra
- Francia
- Castilla
- Austria
- Principado Aleman (Hansa/Brademburgo/Pomerania) o Dinamarca/Suecia
- Polonia
- Otomanos
- Moscu
- Dinamarca-Suecia

Luego el décimo yo creo que vendría bien que estuviese en Italia. Si considerais que lo de Venecia no tiene futuro... pues hay más. Eso ya a gusto de quien se meta en Italia.

Estado italiano.

- Toscana
- Milán
- Estados Pontificios
- Saboya

Yo los Mamelucos los veo bastante jodidos, principalmente segun pasen los años por la tecnología. Y

los países asiáticos quizás se puedan hacer algo aburridos para la mp.

Pero esto ya si el último jugador no quiere Italia y prefiere irse con mamelucos, japoneses o chinos, pues que vaya.

=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoCarlos - 24 Dic 2014 15:29

Yo creo que los estados pontificos darían un rol muy entretenido al jugador. Además nos ahorraríamos un papa loco, las cruzadas tendrían sentido, habría excomulgaciones, la conversión al protestantismo tendría mas repercusión, etc. Yo lo veo un buen país para escoger. Además puede formar Italia facilmente, y aunque sea pequeño, por el simple hecho de ser el papa no va a desaparecer de buenas a primeras.



=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoDraco - 25 Dic 2014 20:31

De hecho, absorber al Papa produce una penalización en la habilidad diplomática de -2, es decir, para ese país sería imposible absorber a ningún vasallo en toda la partida a no ser que posea un consejero con +3 de habilidad diplomática (estos suelen ser nv 3) o liberar al Papa

=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoCaesarAug - 25 Dic 2014 20:52

Toda penalización de todo tipo es temporal, nunca eterna.

=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoJaskier - 29 Dic 2014 12:31

Si, pero puestos a anexionar la verdad prefiero a otros antes que al Papa 🙏

Aunque sea temporal prefiero no tragarmela, porque si no recuerdo al también da un penalizador de opinión importante con todos los católicos, es un poco buscarse problemas.

=====

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoDraco - 29 Dic 2014 23:25

CeltiberoCaesarAug escribió:

Toda penalización de todo tipo es temporal, nunca eterna. Lo siento hermano Cayo, pero te equivocas, esa penalización dura lo que dure la región de Roma en tu poder, es decir, si no la sueltas en toda la partida, durará toda la partida, comprobado. 🤖