Interdiction des offres de paix ninja

Règles sur les pauses : pause en cas de violation des règles du jeu

Déclaration des souhaits immédiatement en cas de guerre

Tenir la vitesse 2

Sanctions en fonction²

[url]http://forum.paradoxplaza.com/forum/showthread.php?774868-quot-The-Trade-of-Kings-quot-%97-Sundays-13-00-EST[/url]

[url]http://forum.paradoxplaza.com/forum/showthread.php?776624-quot-Nunn-shall-pass-quot-%97-Saturdays-21-00-AEDT-13-00-CET[/url]

Les règles affinées à partir des meilleures règles trouvées sur paradoxplaza :

Avant le début de la GPO :

-choisissez 3 pays dont un mineur au moins.

-vous serez placé sur le pays en essayant autant que possible de respecter vos souhaits et l'équilibre du jeu (s'il y a un Aragonais, un Castillan, un Portugais et personne sur la France, on cherchera à vous convaincre de jouer la France, mais au final c’est vous qui déciderez). On tenter en gros de respecter les choix et d’équilibrer la partie.

-si vous n’êtes pas là au début de la première session, vous pourrez perdre votre pays au profit de quelqu’un d’autre et votre pays est considéré comme ouvert à l’invasion. Vous pourrez éventuellement plaider une immunité sur le thread pour ce seul cas.

-les sessions de la GPO se font de 21h à 00h, le premier joueur souhaitant arrêter la session après cette heure déclenchera son arrêt. Tâchez d’être à l’heure, non pas qu’on chronomètrera vos absences mais quelqu’un qui empêche les autres de jouer se trouve rapidement cible de coalitions...

Ayé, tout le monde est là, connecté et la partie commence.

Vitesse de jeu et connexion :

- votre connexion DOIT tenir la vitesse 2. C’est obligatoire pour qu’on puisse avancer. Si d’aventure vous vous déconnectez trop souvent, il vous faudra soit résoudre le problème, soit quitter la GPO. Vous avez bien lu, si vous ramez, on veut que vous quittiez la GPO.

- la vitesse du jeu est de base la vitesse 2 mais peut aller jusqu’en vitesse 3 si tout le monde est d’accord et si les connexions tiennent. En cas de guerre vous pouvez demander la vitesse un si vous sentez que gérer vos 25 armées/flottes russes sur 6 fronts et 4 continents en vitesse 2 est éprouvant.

- PAUSE INTERDITE SAUF EN CAS DE VIOLATION DES REGLES. Ce qui signifie que les pauses durant des discussions de 10 minutes qui bloquent la partie pendant que des gens négocient des paix, discutent sur des points de gameplay ou s’insultent les uns les autres sont interdites. Par « règles » on entend toutes les règles écrites sur ce post, pas les règles que vous sentez qu’il serait bon d’implanter.

Absences :

- si vous êtes absents d’une GPO, le mieux est de prévenir au plus tôt et de vous trouver un remplaçant. Si vous ne connaissez personne, on pourra peut-être essayer de vous en trouver un mais si vous ne lui donnez pas de consignes, il y a fort à parier que votre pays sera en ruine quand vous reviendrez.

- si aucun remplaçant n’est trouvé - notamment parce que vous n’avez pas pu prévenir et que votre connexion vous a lâché 30 mn avant le début de la session - votre pays est « protégé » pendant UNE session SI vous avez réglé votre IA (menu -> AI settings/paramètres IA) pour maintenir ses alliances et faire des paix rapides. Si vous n’avez pas réglé votre IA et que personne ne se sent l’envie de rehost pour la régler et que votre IA déclare une guerre, une province pourra vous être prise durant toute la session. A noter que les idées prises par l’IA peuvent être remplacées par une idée du même type.

-si vous êtes absents deux sessions de suite, votre pays est considéré comme open bar : reprise par un autre ou annexion seront possibles, et généralement inévitables.

-si vous ragequittez, votre pays pourra être émasculé de 100% de WS durant la session en cours. Si ni vous ni personne d’autre ne se présente pour le reprendre, voir ci-dessus. A noter que détruire son pays avant de ragequitter (libération de vassaux, vente de provinces) est interdit.

La guerre (Arthour, c’est) :

- lorsque vous déclarez une guerre, l’alliance attaquante doit déclarer au moins vaguement ce qu’elle souhaite

- lorsque plusieurs alliances gagnantes face à un même pays/une même alliance font leurs demandes, le warscore est limité à 100% pour l’ensemble des alliances gagnantes, sauf si l’alliance perdante souhaite expressément continuer la guerre contre une ou plusieurs alliances gagnantes, auquel cas les gagnants encore en guerre peuvent se servir à nouveau 100% de WS - s’ils arrivent à gagner bien sûr.

- les règles sur les redditions sont les suivantes : si un joueur déclare se rendre, alors il cesse immédiatement tout combat, SES ENNEMIS NE DOIVENT PLUS ATTAQUER SES TROUPES et doivent se contenter les provinces dont ils souhaitent prendre le contrôle. Si un joueur s’est rendu selon des termes qui lui avaient été énoncés avant de se rendre, il devra accepter ces termes (dans la limite des 100% de WS). S’il se rend sans condition, ses ennemis prennent ce qu’ils veulent (dans la limite des 100% de WS). La reddition est irrévocable, quoiqu’il arrive celui qui s’est rendu ne doit pas reprendre le combat.

- si vous faites une demande à un pays hors de l’interface de jeu (par exemple « signe la paix et vend moi l’Alsace ») rien n’oblige le joueur à qui la demande a été faite de la respecter. Ce point s’applique au reste du jeu : les accords entre joueurs hors ceux que l’interface du jeu permet n’ont pas vocation à être forcés par les règles. Râlez tant que vous voulez si ça vous arrive, mais ne demandez pas d’intervention (et ne mettez pas en pause).

- lorsque vous êtes le Warleader et faites une paix, vous devez le faire avec l’accord des participants de votre alliance. Putain Darkath, je vois mal comment sanctionner là sachant que le pays concerné y perd ses alliés, ce qui est déjà suffisant.

- pas d’offres de paix ninja : si vous demandez une paix et qu’elle ne correspond pas à l’offre faite oralement, vous vous prendrez probablement une sanction (perte d’un territoire), à moins que vous ne vous soyez légitimement trompé (confondre Suzhou et Wenzhou au hasard)

- il est interdit de faire une demande de paix excédant votre capacité de points diplomatiques si un joueur s’est rendu et d’attendre que les points remontent le temps de la valider.

Exploits en tout genre :

- utiliser des failles du jeu est de manière générale interdit. La vente de province est particulièrement sujette à cela et n’est donc pas interdite mais sera particulièrement surveillée.

- construire/abandonner en chaîne une colonie

- pas de vassaux/protectorats/unions avec des joueurs humains. Mais vous pouvez être allié avec quelqu’un jusqu’à la mort si vous le souhaitez.