

PARADOX ARGENTINA - Europa Universalis IV

Última modificación: 18/02/2020

Basadas en las reglas por Vickres, basadas en las reglas por Riblen, basadas en reglas robadas por Saliburn.

Modificaciones por Varios.

Version Global by IronFingers.

Jugar asume que leíste este documento en su totalidad y que aceptás su validez.

Reglas Generales

1. No acosar a los jugadores.
2. [Sentido común.](#)
3. Prohibido realizar exploits.
4. **Selección de países (Jugadores descalificados / nuevos)**

A) La selección de países se debe realizar en el thread correspondiente en Reddit. Se comentará el país elegido, y se lo lleva quien lo pida primero. Se recomienda pedir 3 países a la vez en orden de prioridad.

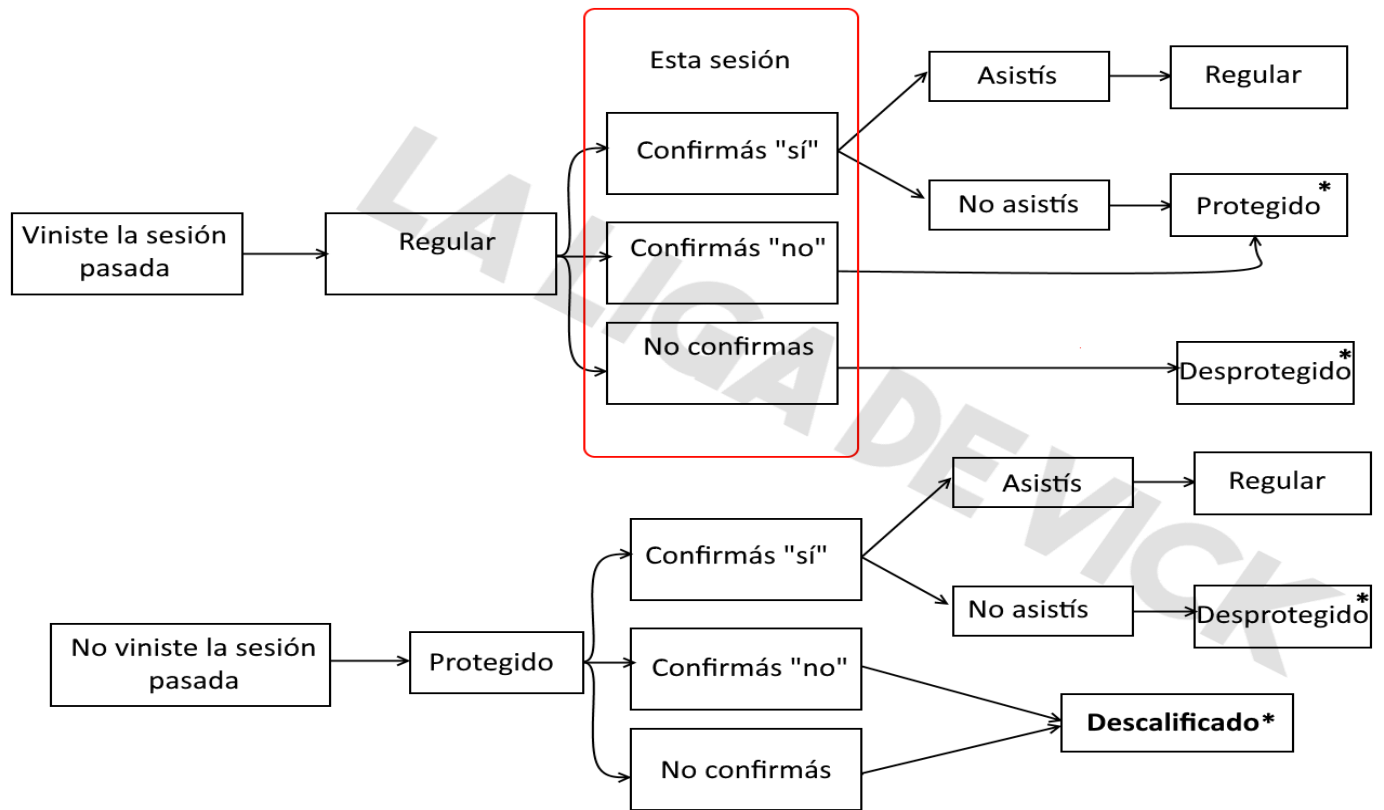
B) Aquellos jugadores que quedan descalificados o no quieren continuar jugando con la nación que seleccionaron originalmente, podrá seleccionar una nueva.

C) A quienes han sido descalificados, se les permite jugar naciones coloniales creadas por jugadores siempre y cuando sea con el consentimiento del overlord.

D) Tanto los jugadores descalificados como quienes que se inscriban a la partida una vez comenzada, podrán seleccionar la nación que quieran siempre y cuando cumpla con las siguientes reglas:

- 1) La nación tiene que tener al menos 3 provincias de distancia con cualquier jugador activo en todas las direcciones
- 2) La nación puede ser un vasallo de un jugador humano únicamente si el jugador dominante está dispuesto a aceptarlo. A su vez, el nuevo jugador no puede independizarse o perjudicar al otro.
- 3) Se da por entendido que los puntos (1) y (2) pueden ser modificados u omitidos como resultado de las negociaciones de los jugadores involucrados.

5. Sistema de faltas (choreado a Vick/Hooper):



*si te reemplaza un humano, quedas como regular.

Reglas Específicas

I - Países

1. No hay coop - Rompe el juego esta mecánica.
2. No hacer nation ruining, que consiste en arruinar tu propio país o el escenario geopolítico del juego por medio de:
 - A) Truce break contra jugadores.
 - B) Declaraciones de guerra masivas y sucesivas a otros países

C) Loan y gift masivo a otras IA o jugadores.

La opción del juego permanecerá deshabilitada. Pero si hacen nation ruining (descrito en a, b y c), volvemos a un save anterior.

3. Se prohíbe el uso de la mecánica de Condottieri.
4. Los Estados Papales no tienen permitido excomulgar jugadores utilizando el control de curia que tienen al principio de la partida.

II - Alianzas

1. Número de alianzas permitidas entre humanos (con la IA te podés aliar independientemente de estas reglas)

Si sos un great power: 1 Great Power o 2 Minor Power.

Si sos minor: 1 Great Power y 1 minor power o 2 Minor Power.

Utilizar la mecánica de coalición y la guerra religiosa son casos especiales que no son considerados como una alianza

2. Los primeros 4 GP no se pueden aliar entre ellos indiferentemente si son jugadores humanos o IA. Si un aliado sube y ambos están en el top 4, tienen 6 (seis) meses para dejar la alianza.
3. Prohibidas alianzas durante la guerra. Al año al defensor se le permite conseguir un aliado. A los 3 años este número asciende a 2 para el defensor y 1 para el agresor. Este número debe acatar la regla 1 del apartado de alianzas.

III - Guerra, expansión y declaraciones de paz

Las reglas en esta sección son de suma importancia.

Es una obligación de todos los jugadores y especialmente el host, hacerlas respetar. Dicho eso, el objetivo de las mismas es amparar al jugador damnificado y por ello, es él

quien tiene que encargarse de llamar la atención ante una falta y solucionarlo antes de efectivizar cualquier tratado de paz.

1. No se puede declarar la guerra a un jugador sin un Casus Belli.
2. Si un jugador recibe declaraciones de guerra ofensivas de dos jugadores por separado, este puede llamar a un aliado más de lo que indica la regla II.2.1.
3. Si al declararse una guerra el jugador atacado ya se encuentra en una guerra defensiva, el nuevo atacante no puede traer aliados.
4. Para la anexión de territorios de jugadores humanos:

A) Con claim/core: Se puede tomar todas las provincias en las que se posee un claim o core.

B) En el caso de querer darle las tierras conquistadas a un vasallo, estas deben tener core del vasallo en cuestión. Nada de Vassal Feeding indiscriminado. Tampoco está permitido tomar claim de vasallo para un mismo: estas deben ir directamente al vasallo.

C) No se está permitido partir a la mitad una nación o país del jugador enemigo y dejar territorios sin acceso terrestre o marítimo.

D) Los casus belli de Sengoku, Feud, Flower Wars/Maya Confederation, Guerras Revolucionarias, Hordas, Guerra Santa, Nacionalismo e Imperialismo permiten la conquista de territorios sin claim.

E) Los CBs de Unificar China y Tomar Mandato del Cielo permiten conquista de provincias sin claim, pero solamente en China.

F) En caso de usarse CB de colonial nation se pueden tomar territorios sin claim pero solo en regiones coloniales y se deben entregar a las naciones coloniales.

5. Prohibido demandar en un tratado de paz con jugadores humanos:

- Transferencia de vasallos

- Libertad de naciones anexadas
 - Romper alianzas entre jugadores
 - Forzar la religión
6. No se pueden pedir territorios en paces separadas salvo que sea contra un cobeligerante
 7. El jugador atacante solo se puede tomar territorio de jugadores que sean líder de la guerra o co-beligerantes. El jugador defensor puede tomar tierras de quien quiera.
 8. Si un jugador cae en una PU en medio de una guerra defensiva, la negociación de paz se tiene que dirigir al jugador por más que el juego no lo indique así y solo se va a poder demandar según lo que indican las reglas sobre la guerra entre jugadores humanos.
 9. En cambio, en guerras contra jugadores, sí se pueden pedir cosas a los junior partners de la guerra, siempre teniendo en cuenta la regla II.3.3.
 10. Con respecto a las naciones protegidas (ver reglas de asistencia), estas no se pueden llamar a guerras ofensivas, ni se les puede declarar la guerra a ellas.
 11. Sin embargo, si un país protegido (IA) le declara la guerra a un humano, este último (el humano) puede exigir la paz que quiera (Teniendo en cuenta las limitaciones de la regla III.3.3 sobre declaración de paz). Usted es responsable de configurar la IA para que, en su ausencia no declare guerras, si bien esto no es obligatorio.
 12. En guerras coloniales no se pueden pedir provincias del territorio del país enemigo que no sea colonial.

IV - Personal Unions y Vasallos

Las siguientes reglas no aplican a PUs y vasallos al principio de la partida. Solo son válidos para situaciones posteriores.

1. La única manera de avasallar a un jugador humano es a través del Casus Belli correspondiente (Subjugation o Restoration of Union).
2. Si un jugador humano es forzado a una PU o un vasallaje con un humano, debe seguir las órdenes de su overlord. Para independizarse tiene una única oportunidad de luchar por su independencia a menos que su deseo de libertad sea igual o mayor al 50%. De utilizar esta oportunidad fuera de la situación de deseo de libertad del 50%, el jugador en cuestión quedará descalificado y deberá elegir otro país.
3. Si como vasallo o PU de un overlord humano un jugador se encuentra bajo 50% de deseo de libertad debe ayudar en guerras y demás. De subir el deseo de libertad por encima de dicho porcentaje, el jugador no tendrá estas obligaciones.