

1. АБУЗЫ ЗАПРЕЩЕНЫ.

Война.

2. За предложение мира после капитуляции с четко оговоренным варскором на большой варскор с целью обмануть проигравшего будет следовать наказание от ГМа - либо белый мир, либо 100% варскора потерпевшей стороне.
3. При предложении мира игрок должен сделать скриншот, если его попросит вторая сторона.
4. Игрок имеет право на собственную капитуляцию в любой момент по истечению 1 года после объявления войны. Капитулировавшая страна полностью удовлетворяет территориальные претензии победителя по условиям предложенного мирного договора. После объявления проигравшей стороной о капитуляции военные действия прекращаются и победитель обязан приложить все усилия для захвата требуемых им пров в кратчайшие сроки. Прекращение боевых действий - это в том числе и запрет на сжигание/сейз колоний капитулирующей страны.
5. Время на захват провинций после капитуляции - 1 год. По истечению этого срока победитель обязан предложить проигравшему мир. **В случае, если воюет альянс, запрещено оккупировать после капитуляции провинции младших членов альянса.**
6. После капитуляции лидер проигравшей стороны обязан снять форты и дать проход войскам врага к тем провинциям, которые победившая сторона хочет взять (если она не может это сделать без захвата пров в мирном договоре). В противном случае годовой таймер приостанавливается. Победитель не имеет права осаждать те провинции, которые он не будет брать по миру.
- 6.1. Нельзя капитулировать перед отдельным членом союза, только перед всем союзом.
7. Имеется определённый максимум требований, которые может выдвинуть выигравшая сторона в войне между людьми. Он вычисляется по формуле: «текущий счет» + 50%, но не может превышать 100% и не может быть меньше 50%.
8. Если цель войны (вассализация/снятие реформы/снятие революции, etc) стоит больше варскора, чем получено по войне в момент капитуляции (но не более 100%), победителю разрешается выставить цель войны, но только ее.
9. В случае, если война ведётся между союзами игроков-людей (то есть как минимум на одной стороне сражается 2 человека и более), победители могут получить от проигравшего альянса на весь альянс-победителей (включая АИ-союзников) не более обычного (при войне «1 на 1») максимума требований.
10. Варскор, взятый через замирение (стабхитами или обычным миром) младших членов альянса, не учитывается в финальном пуле варскора.
11. Младший член альянса имеет право сепаратно капитулировать перед лидером противоборствующего альянса, однако в таком случае правило 7 не применяется (т.е. с сепаратно мирящегося игрока могут взять до 100% варскора, взятый варскор не идет в "общий пул варскора"). Сепаратная капитуляция также является безоговорочной.

ЗАПРЕЩЕНО

12. Нарушать перемирие с игровой страной (кроме случаев призыва по защите, когда не снимается 5 стабы). *¹
13. Запрещено абюзить союзы игроков с ИИ через нападение игроком на игрока с целью фиктивного мира игроков на земли союзного ИИ.
14. Переименовывать провинции и столицы провинций без разрешения ГМ.
15. Игрокам запрещено создавать коалиции и вступать в существующие коалиции.
16. Запрещено по условиям мирного договора создавать у проигравшей стороны анклавы.

¹ Запрещается также абюз защитных войн, т.е. заключение союза и вступление в защитную войну после объявления войны. (Союз заключать можно, призывать по защите в случае перемирия и заключенного после начала войны союза нельзя).

Анклавом считается провинция, не соединённая наземным или коротким морским путём со столицей. Коротким морским путём считается путь в одну морскую провинцию.

16.1. Правило на запрет анклавов перестает действовать для страны после прожатия ею бонуса на закоривание где угодно в последней эпохе.

17. Запрещено создавать названия колоний/клиентстейтов на любом языке кроме английского.

18. Запрещено **быть вассалом** других игроков. Если страну игрока завассалили по войне, игрок считается проигравшим и выходит из игры.

20. Запрещено поддерживать независимость других стран в первый месяц игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО:

21. Страна, ушедшая в банкротство, обязана в мирное время разорвать все свои союзы с игроками. (Давать проход чтобы помочь подавить восстания - можно).

22. Запрещено во время войны использовать для высадок десанта корабли страны, не участвующей в этой войне.

23. Запрещено кидать принуждение к миру без согласия защищающейся стороны

24. Запрещено вмешиваться в войну по механике великих держав

25. Запрещено выплачивать займы по механике ВД другим странам

26. **Запрещено застраиваться под банкротство**, т.е. брать большое количество займов, застраивать на них страну и ждать 5 лет до банкротства для сохранения домиков.

27. Страны со столицей в Америке имеют право объявлять войну колониальным державам если у них нет перемирия с метрополией. В случае объявления войны метрополия имеет право принудить к миру страну в Америке, либо объявить отдельную войну по любому подходящему(не торговый конфликт) доступному кб(если нет доступных кб, но страна в Америке может отправить инсальт для получения кб, она обязана это сделать).

Во время войны между странами запрещено замириваться с/через колониальную страну без согласия метрополии. Исключение в случае если война с колонией имеет счет -100(полная оккупация абсолютно всех провинций колониальной державы после 5+ лет с начала войны), но даже в таком случае запрещено брать по миру провинции с метрополией.

28. Запрещено с одного и того же ИИ в рамках одной войны брать деньги более одного раза.

29. Запрещено намеренное искусственное увеличение дохода под взятие денег с бургеров/зимми/вайшей с помощью других людей

30. **Запрещено удалять здания в провинциях, которые страна теряет по капитуляции, перед заключением мира.**

31. Если страна взяла вражескую столицу и имеет 80+ варскора, то по истечении 1 года после этого по решению ГМа имеет право принудить побежденную страну на 100 варскора. Правило работает только применимо к лидеру войны.

32. Запрещено брать более 4ех привелегий с сословий

33. Если игрок попал в унию, то старший униат обязан разорвать унию, запрещены любые действия со страной униатом

34. **ЗАПРЕЩЕНЫ ЛЮБЫЕ** абузы связанные с новыми мерками(разделение и тд).

35. Запрещено брать больше 5-ти займов по 1%(выплачивайте старые,потом берете новые).

36. Запрещен банкинг рекрутов

37. Разрешается после снятия привилегии поставить её обратно минимум через 5 лет.

38. Первый год вмешиваться в разборки тимурида с вассалами и дели с сирхиндом запрещено.

39. Повторный форм стран запрещен (это правило установлено уже внутри игры)

40. Республики обязаны выбирать 1 реформу

41. Бургундии запрещено выбирать варианты падения в унию Франции или Австрии по ивенту "Бургундское наследие"

42. Запрещены фиктивные войны, кроме войн на передачу провинций.
43. Запрещено стопать форм стран пассивной войной, в которой не идет боевых действий более 5 лет. Под боевыми действиями подразумевается: морской бой, сухопутное сражение, высадка, блокада. В случае пассивной войны более 5 лет после предупреждения от ГМа участвующим сторонам ГМ может замирить стороны на белый мир или текущий варскор.
44. Глобальных мерков можно призывать только на своих землях. Глобальные мерки это те которые поднимаются в любой точке (local)
45. Запрещена намеренная передача провинций с целью постройки ТКшных домиков.
46. Запрещены торговые сделки в любом виде Торговая сделка - это действие в отношении торговли или товаров или потока торговли, включающее взаимодействие или отсутствие взаимодействия с купцом, которое увеличивает совокупный финансовый оборот реципиента и донатора (реципиент - получающий профит от действия или бездействия/донатор - теряющий профит от действия или бездействия), получаемый от торговли. Торговая сделка считается торговой сделкой при условии наличия раннее описанного отношения И наличия передаваемых на регулярной или нерегулярной основа сумм денег, прямо коррелирующих с дельтой между максимально возможно получаемым от торговли дохода и актуальным получаемым от торговли доходом обеих стран, участвующих в торговой сделке.
47. Атака игроков без кб запрещена
48. Запрещено становиться данником.