

La Liga de Rama

- La idea de la liga es formar equipos para tener bloques estáticos de alianzas y hacer que ambos jugadores tengan un interés definitivo en mantener el bienestar de su país aliado.
- El set de alianzas consiste en un **Major Partner** que tiene que ser uno de los Majors ya seteados (Castille/Aragon - France - England - Austria - Ottomans - Poland - Mamluks) y un **Junior Partner**.
- Los equipos van a pelear por el control de victory cards.
- El score de los equipos se va a basar en la cantidad de tiempo que puedan retener cada victory card y un score que es generado por el juego.
- El concepto es nuevo y el reglamento es experimental es posible que algunas reglas cambien durante el transcurso de la partida

Reglas

1. No se puede tener jugadores **de otro equipo** en relación de “overlord” exceptuando tributarios. Si un jugador cae en una PU por chance aleatoria (con o sin guerra de sucesión) la PU debe romperse inmediatamente.
2. Es obligatorio y restrictivo incorporarse a las guerras como máximo (6) seis meses luego de su comienzo.
3. No se puede hacer truce break.
4. Si se le declara la guerra a una IA aliada/garantizada/protegida por la fe de un jugador, no se le puede exigir nada del jugador en el tratado de paz. De ningún lado (agresor/defensor).
5. Queda totalmente prohibido imposibilitar el paso entre la capital de un jugador y cualquiera de sus provincias. Los puertos funcionan como conexión.
6. Si un jugador se rinde incondicionalmente, se debe dar la paz de inmediato, con demandas concretas y de acuerdo al reglamento. Se propone directamente al war leader.
7. No realizar exploits.

8. Está **permitido** declararle la guerra a un jugador sin Casus belli.
9. La velocidad **mínima** para guerras entre jugadores es '2'
10. La opción de Co-op está deshabilitada.
11. El máximo de Condottieri que se pueden enviar es el equivalente al Combat Width, en caso de que los jugadores tengan un número diferente se utiliza el número más alto.