

Europa Universalis 4 Standard Regelwerk

Hier findet ihr das Standard Regelwerk für Europa Universalis 4 Runden.

Gliederung: Bündnis Regeln Allgemeine Regeln Infos

Bündnis Regeln

Max. 7 Bündnis Punkte (Diese Zahl kann sich über die Zeit verändern)

Die eigenen Punkte zählen mit (Bsp.: Du bist eine 3 als Frankreich und bist mit einer 3 Spanien und einer 1 Holland verbündet, also insgesamt 7)

Die Bündnis-Punkte stehen auf folgender Seite:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d...t#gid=592538923> oder werden auf unserem Discord verlinkt.

Allgemeine Regeln

Admins haben die höchste Führungskraft

1. Es gibt keine Toleranz gegenüber Rassismus, Sexismus und unhöflichem Verhalten. Bei wiederholtem Verhalten, je nach Schwere des Vergehens, kann das zum Spielausschluss führen.
1. Condottieri skalieren mit der Anzahl der geschickten Condistacks (Bsp. Erster Stack als das 1,0-fache der Wartung / Zweiter Stack das 2,0-fache der Wartung usw.) (1k zum Zuschauen ausgeschlossen, allerdings dürfen Zuschauer keine Feind-Infos wie z. B. Truppenbewegung der anderen Kriegspartei verraten).
1. Bei 99 % Kriegsstand muss kapituliert werden.
1. Aktive Mid-War Allianzen sind verboten (Das bedeutet: Du darfst sie nicht verbünden und in deinen Krieg reinrufen, wenn der Konflikt im Gange ist. Du darfst sie allerdings verbünden, um sie defensiv zu haben, wenn du z.B. damit rechnest, dass dich noch eine andere Person angreift).
1. Frieden erzwingen und Interventionen der Großmacht sind generell verboten (Ausnahme Overlords von Kolonialnationen, um sie zu schützen).
1. Wenn sich ein Spieler bedingungslos (muss kein uncon sein) ergibt, müssen seine Gegner sofort Frieden schließen (uncon Festungen dürfen nicht ausgestellt werden)
1. Truce Breaking ist nicht erlaubt. Ein Angriff auf eine Kolonialnation ist nicht erlaubt, solange man einen Waffenstillstand mit dem Overlord hat oder der Overlord nicht beitreten kann, der Overlord darf Frieden erzwingen.
1. Der Liga krieg darf erst zwei Jahre nach der Liga gründung erklärt werden.
1. Garantien und Tributstaaten auf Spieler gelten einseitig für die garantierende Person in die Bündnis-Punkte rein.
1. Du darfst keine neutralen Transportschiffe benutzen, um deine Condottieri im Krieg so zu transportieren, dass du die gegnerische Flotte ignorierst (mehrere Condottieri stacks z. B. auf Großbritannien).
1. Nation ruining, um andere zu bevorteilen, ist verboten.

1. Revolutionäre Regeln - Fake Kriege, um revolutionären Eifer zu erhalten oder die Revolution zu verbreiten, sind verboten. Revolutionäre Länder dürfen das Event, welches Kolonien +50 % Freiheitsstreben gibt, nicht nutzen. Indische Länder dürfen die Revolution nicht per Indien Event spawnen. Revolutionäre Länder sind generell stärker und werden deshalb auch in den Bündnis-Punkten höher gehandelt.
1. Der "War Against the World" Casus Belli von Piraten Republiken ist für Geld-Erpressung Kriege verboten.
1. Naval (mill) Ideas sind komplett gesperrt.
1. Stellt am Anfang der Runde eure KI ein. Falls ihr rausfliegt, kann die KI euer Land möglichst nach euren Bestreben weiter verwalten.
1. Du bist für deine Vertretung selbst verantwortlich. Wenn du keinen findest, suchen wir Admins dir eine Person. Wir können allerdings nicht gewährleisten, wie gut sie das Land verwaltet. Teile uns Admins bitte immer frühzeitig mit, wer dich vertreten soll. Solltet ihr unangemeldet fehlen und habt keinen Sub gefunden, habt ihr keinen Spielerschutz.
1. Wird ein Krieg sehr lange geführt, ohne dass die angreifende Partei ernsthafte Versuche anstrebt ihn zu gewinnen, werden die Admins mit euch individuell besprechen, diesen Krieg zum Vorteil des prozentualen War Scores - der Verteidiger Seite - zu beenden.
1. T5 States General Reform ist aufgrund eines dummen Entwicklungsfehlers aktuell darauf beschränkt, dass du es nur einmal wählen darfst, es allerdings nicht immer wechseln darfst.
1. No Cbs auf Spieler sind nicht erlaubt.
1. Entwicklung Konzentrieren bei Natives (z. B. amerikanische Stämme) ist nicht erlaubt, außer du bist selber eine native Nation.
1. Aggressives Snakeing (z. B. auch 3 Freistehende Provinzen in den Gegner rein zur Goldmine) durch andere Spieler um sie von ihrem Land abzutrennen ist nicht erlaubt, allerdings wenn vereinzelt Provinzen abgeschnitten werden, dann müssen dem Spieler Zugangsrechte gegeben werden, der Spieler darf das nicht ausnutzen um nicht mehr angegriffen werden zu können (Truppen auf mill access in dem Land stationieren).

Informationen

- Es werden nur Länder vergeben, die max. 100 Entwicklung haben. Darunter fallen Länder wie Neapel mit 102 Entwicklung. Dieses Land wird angepasst zu Neapel mit 100 Entwicklung. Horden sind nur erlaubt, insofern sie max. 50 Entwicklung haben. Es können auch Nationen entlassen werden. Diese werden dann an die durchschnittlichen Nationen angepasst.
- Die neue Welt wird als Spielerrespawnort genutzt. Scheidest du in der Runde aus, ist es möglich direkt dort als Ureinwohner oder Kolonie wieder einzusteigen - als Kolonie, mit Erlaubnis vom Overlord ab 1500 AD (mit saveedit wenn nötig).
- Bei der Landvergabe werden verschiedene Aspekte beachtet: 1.- Wann hast du dich angemeldet? 2.- Wie erfahren bist du? 3.- Wie zuverlässig bist du (Länder in Schlüsselpositionen z. B.)? 4.- Bist du oft bei uns Sub? 5.- Wo brauchen wir dich geografisch und auch als Ausgleich zu anderen Spielern?
- Insbesondere in der ersten Runde wird es laggy und es werden viele Leute sterben. Wir versuchen das Spielgeschehen am Laufen zu halten, aber bei sehr großen Spielerzahlen ist das nunmal Teil des MPs, dass es zu Verzögerungen kommt.

- Wir führen Listen mit Spieler verhalten (Skillvl, Verhalten zu anderen Spielern, deine Fähigkeit, mit Niederlagen umzugehen etc...). Ein gewisses salziges Klima ist verständlich und auch in gewisser Weise normal. Verhältst du dich allerdings komplett daneben und zerstörst anderen absichtlich das Spiel, wirst du in Zukunft zu keinen Runden mehr zugelassen.
- Admins und Co Admins (eure Ansprechpartner dieser Runde) sind:
- Ketoadapted (Ketoadapted#4347 Discord ID)
- Tim (Tim120000#5581)