

Alianza: Centaurus

1) Alianza

- a. No se fusiona, sólo se absorben jugadores, en caso de fusión debe contar con el 80% de la aprobación.
- b. Ser activo a la medida de lo posible; si un tiempo no se puede, se avisa al feudal.
- c. Se considera un jugador inactivo aquel que no entra al juego por más de 7 días seguidos sin avisar.
- d. Se considera un jugador inactivo aquel no le contesta al feudal en máximo 48 horas.
- e. Cada vez que se integre alguien nuevo, quien lo acepte debe mandar un mensaje en el juego para saber quién lo acepto.
- f. Los jugadores inactivos podrán ser expulsados.
- g. Los jugadores que falten a estas reglas podrán ser expulsados mediante una votación.
- h. Leer y seguir las indicaciones en AvA.

2) Convivencia interna:

- a. Siempre respetar a todos.
- b. Debemos ser más que una alianza para un fin común, un grupo de amigos que está en el mismo juego, eso recordarlo siempre.
- c. No imponer nada, es mejor convencer a confrontar.
- d. Cualquier idea es bien recibida si es fundamentada.
- e. Deben leer las notas que se pongan en Line SIEMPRE. (Quien no tenga Line, favor de avisar).

3) Convivencia externa

- a. No debemos salir al global a insultar, ni provocar malos rollos.
- b. No pasar información a personas externas a la alianza.
- c. No hablar de los planes con personas externas a la alianza.
- d. No pasar capturas del juego o line a personas externas a la alianza.

4) Votaciones

- a. Todos tiene obligación a votar.
- b. Las votaciones deben normales durar máximo 72 horas (3 días)
- c. Las votaciones deben extraordinarias durar máximo 24 horas (1 día).
- d. La pregunta debe ser lo más clara posible y breve.
- e. Se debe indicar cuando inicia la votación y cuando termina, en horas del juego.
- f. Formato de pregunta:

[Pregunta]

[Inicia]

[Finaliza]

- g. Ejemplo de pregunta:

Ingreso de jugador "Copo de nieve" a la alianza

Inicia lunes 10 a las 17 horas

Finaliza Jueves 13 a las 17 horas

- h. Para evitar confusiones las respuestas sólo deberán ser:

- *Si*
- *No*
- *Nulo*

- i. Opcionalmente se podrán poner comentarios.

- j. Ejemplo de respeta:

Si

Por qué lo conozco desde hace 2 años y es buena persona

5) Nuevos miembros

- a. El ingreso de los nuevos miembros se tendrá que votar.

- b. Se debe tener al menos el 70% de aprobación.
- c. Antes de ser aceptados los nuevos miembros deben conocer y aceptar estas reglas.

6) Puestos en la alianza

- a. Feudal
 - Se hace por votación cada 3 o 4 meses
 - Puede haber reelección.
- b. Señores, serán 10 señores, 8 elegidos por votación
 - Se asignan por votación
 - Representaran a quienes voten por ellos
 - Puede haber reelección.
- c. Líderes: serán para ser líder en alguna actividad o grupo dentro de la alianza.

7) Feudal

- a. No se puede auto proponer, alguien tiene que proponerlo.
- b. Es un puesto para mediar problemas NO para imponer su voluntad.
- c. Podrá nombrar a 2 señores los cuales le ayudaran con su tarea
- d. Deberá hacerse responsable de las decisiones que tomen los señores que asigno.
- e. Debe defender a los jugadores de la alianza, sobre todo a los más pequeños.
- f. Debe organizar las votaciones para feudal y señores.

8) Señores

- a. No se puede auto proponer, alguien tiene que proponerlo.
- b. Fungirán como consejo de la alianza, para evitar votar por todo.
- c. Discutirán temas antes de pedir una votación.
- d. Serán la voz de los que elijan.

9) Líderes

- a. Serán líder en alguna actividad o grupo dentro de la alianza, por ejemplo: Robo diario, Acciones militares, Entrenamiento, Monitoreo de actividad, Mediador de Chat, etc.
- b. Se auto propondrán para una actividad.
- c. Si nadie más se propone para el mismo se le asigna el cargo.
- d. Si alguien más se propone para el cargo se plante la idea de trabajar juntos.

10) AVA o Torneo intermundos

- a. Avisar en caso de que no puedan participar lo antes posible.
- b. Hacer el esfuerzo por participar en AvA.
- c. Si no participan buscar alguien que los cubra y use su cuenta en AvA.
- d. Leer la estrategia.
- e. Ubicar asignación de coordenadas y grupo.
- f. Preguntar dudas antes del torneo.

11) Torneos de alianza

- a. Se debe participar en estos torneos, con cualquier cosa, pero se debe participar.
- b. Estos torneos sobre todo ayudan a las cuentas pequeñas para que crezcan.

12) Torneos de individuales (De: poder, entrenamiento y foso)

- a. Tratar de no competir entre nosotros, siempre hablar para evitar malos entendidos.
- b. Si alguien intenta quedar en primer lugar avisar.
- c. Guardar siempre algo para los torneos de alianza.