

DELIRIUM CUP

Por Lord Patito

- Resumen del torneo
- Composición de los jugadores y equipos
- Proceso de inscripción
- Número de equipos y clasificación
- Calendario
- Modos de juego y Condiciones de victoria
- Condiciones de victoria secundarias
- Mapas
- Selección de mapas
- Formatos de torneos y rondas
- Reglas y recomendaciones
- Fechas y recs
- Reparto
- Premios



Resumen del torneo

Bienvenido a la Copa Delirium, el torneo de Age of Empires más extraño de la historia. Equipos de tres jugadores se enfrentarán en hermosos y poco convencionales mapas, creados por los mejores maestros de RMS. Cada mapa tiene su propia condición de victoria (o a veces, dos), lo que hace que el torneo sea extremadamente diferente.

Composición de los jugadores y equipos

El torneo tendrá un formato 3v3. Cada equipo puede inscribir hasta siete (7) jugadores. No hay límite de ELO para el torneo. Cada equipo debe tener un capitán de equipo (la persona encargada de programar las partidas y enviar los recs). Los jugadores deben inscribirse con su cuenta principal. Dichas cuentas deben tener al menos 40 partidas clasificadas 1v1 y un total de al menos 100 partidas clasificadas. **EL CAPITAN DE CADA EQUIPO DEBE HABLAR INGLÉS LO SUFICIENTEMENTE BIEN COMO PARA COORDINAR LAS PARTIDAS EN INGLÉS**

Proceso de inscripción

Para inscribirse, los jugadores deben inscribir a su equipo en el correspondiente hilo de AoeZone, proporcionando la siguiente información

o Nombre del equipo

o Jugadores del equipo

o Capitán del equipo (debe ser uno de los jugadores)

o Perfil de Aoe2.net de cada jugador (obtenido copiando el número de identificación de su perfil de steam)

También se solicita a los jugadores de registrarse en nuestro discord (<https://discord.gg/YACxDmPPsr>).

Número de equipos y clasificación

El torneo contará con 16 equipos, divididos en 4 grupos de 4 equipos cada uno. Los 4 equipos con mayor Elo (media entre el máximo histórico y el Elo actual) serán los cabezas de grupo, y el resto de los equipos serán asignados en grupos aleatorios. Si tenemos entre 17 y 31 equipos, haremos una fase clasificatoria Bo3 antes del evento principal. Si tenemos 32 equipos, haremos 8 grupos (y los 8 mejores equipos serán cabeza de grupo). Las inscripciones se cierran el sábado 30 a las 17.00 GMT

Calendario

El torneo comenzará el lunes 1 de febrero. El calendario cambiará en función del número de equipos que consigamos (la primera opción es de 17 a 31 equipos, la segunda opción es para 32 equipos).

- Del 1 al 7 de febrero: fase clasificatoria / Primer partido de los grupos de la ronda
- Del 8 de febrero al 14 de febrero: Primera y segunda /Segunda y tercera ronda de la fase de grupos
- Del 15 de febrero al 21 de febrero: Tercera ronda de la fase de grupos/ octavos de final
- Del 22 de febrero al 26 de febrero: cuartos de final
- 27 de febrero: Semifinales
- 28 de febrero: finales
-

*El calendario puede cambiar/adaptarse a los jugadores que compiten en los grandes torneos.

Modos de juego y Condiciones de victoria

Uno de los puntos principales que separa la Delirium Cup de otros torneos es que estamos utilizando diferentes condiciones de victoria y diferentes modos de juego. En cada caso la condición de victoria será la Estándar, o la definida por el modo de juego. Aquí explico qué corresponde a cada una.

- Mapa aleatorio: Aquí utilizamos la victoria estándar. Puedes ganar derrotando a tu oponente, recogiendo todas las reliquias o construyendo una maravilla (¡Sí, puedes usar el ateísmo de los hunos en este torneo!)
- Guerras imperiales: Comienza en la edad feudal, con muchos aldeanos, algunos edificios y listo para la batalla. Aquí también se aplica la victoria estándar.
- Regicida: Matar a los reyes de tus oponentes los elimina del juego (aunque matar a la reina no hace nada. Los tiempos medievales no estaban demasiado a favor de la igualdad de género). Se aplica la victoria estándar, por lo que también puedes ganar recogiendo reliquias o construyendo una maravilla
- Capturar la reliquia: Empiezas con 1 monasterio, que no puede ser destruido, y no puedes construir un segundo. En el centro hay una reliquia. **Pon esa reliquia en tu monasterio y ganarás al instante. Ten en cuenta que el juego pone este modo automáticamente en feudal, pero nosotros empezamos en edad oscura, salvo que se indique lo contrario.**
- Rey de la colina: Domina y controla el monumento en el centro del mapa durante el tiempo establecido para ganar.
- Muerte súbita: No puedes construir Centros urbanos adicionales. Y debes pensar en proteger el que ya tienes, ya que perder tu Centros urbanos significa que estás automáticamente eliminado del juego.

Condiciones de victoria secundarias

Como ya se ha dicho, la gran mayoría de los mapas tendrán dos condiciones de victoria. Esto se puede activar marcando la casilla correcta en la sección de opciones avanzadas. Estas condiciones de victoria complementarias son:

- Regicida
- Muerte subita
- Guerras imperiales

Mapas

Estoy muy contento de presentar un grupo de mapas creados por, probablemente, los dos mejores creadores de mapas: Chrazini y Zetnus. Cada mapa ha sido seleccionado para hacer sinergia con las condiciones de victoria que tiene asignadas. Voilà los mapas que vamos a jugar:

- Big Freeze (By Chrazini)
- Cenotaph (By Chrazini)
- Frazil (by Chrazini)
- Glaciar Springs (by Zetnus)
- Golden Stream (by Chrazini)
- Haboob (by Chrazini)
- Hyperrandom (by Zetnus) ([Not a Homemap](#))
- Hidden Lake (by Zetnus)
- Hoodoo (by Chrazini)
- Kraken (by Zetnus)
- Mangroove floods (by Chrazini)
- Swamp Fever (by Chrazini)

Para obtener los mapas, los jugadores deben descargar el "paquete de mapas de la Copa Delirium", ya sea navegando por la herramienta del juego o desde [este link](#).

Debido a que el torneo es tan diferente, explicamos cómo establecer las condiciones de victoria de cada mapa, para evitar confusiones. Si tienes alguna duda sobre algún mapa, ponte en contacto con los administradores del torneo. Es responsabilidad de ambos equipos comprobar la correcta configuración de la partida. Una partida puede ser invalidada por los administradores si uno de los equipos participantes se queja de un error en la configuración.

Hyperrandom (By Zetnus): Victoria standar

Todo vale en Hyperrandom. El mapa es bastante extraño y representa el alma del torneo. Por eso no vamos a añadir nada en particular. ESTE ES EL PRIMER MAPA DE CADA RONDA, Y NO PUEDE SER ELEGIDO COMO HOME MAP.

Game Settings	
Data Mod:	Default
Game Mode:	Random Map
Map Style:	Custom
Location:	DC_HyperRandom
Map Size:	Normal (6 player)
AI Difficulty:	Standard
Resources:	Standard
Population:	200
Game Speed:	Normal
Reveal Map:	Normal
Starting Age:	Standard
Ending Age:	Standard
Treaty Length:	<None>
Victory:	Standard

Team Settings	Advanced Settings
<input checked="" type="checkbox"/> Lock Teams	<input checked="" type="checkbox"/> Lock Speed
<input checked="" type="checkbox"/> Team Together	<input type="checkbox"/> Allow Cheats
<input checked="" type="checkbox"/> Team Positions	<input type="checkbox"/> Turbo Mode
<input type="checkbox"/> Shared Exploration	<input type="checkbox"/> Full Tech Tree
	<input type="checkbox"/> Empire Wars Mode
	<input type="checkbox"/> Sudden Death Mode
	<input type="checkbox"/> Regicide Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Record Game

Big Freeze (By Chrazini): Capturar la reliquia

Tu imitación de Arena. Muros de empalizada en lugar de los de piedra, y una reliquia en el centro. Ten en cuenta que estamos empezando en la edad oscura, aunque el juego establece el inicio en la edad feudal cuando eliges el modo de juego Capturar la reliquia.

Game Settings

Data Mod:	Default
Game Mode:	Capture the Relic
Map Style:	Custom
Location:	DC_Big Freeze
Map Size:	Normal (6 player)
AI Difficulty:	Standard
Resources:	Standard
Population:	200
Game Speed:	Normal
Reveal Map:	Normal
Starting Age:	Dark Age
Ending Age:	Standard
Treaty Length:	<None>

Team Settings	Advanced Settings
<input checked="" type="checkbox"/> Lock Teams	<input checked="" type="checkbox"/> Lock Speed
<input checked="" type="checkbox"/> Team Together	<input type="checkbox"/> Allow Cheats
<input checked="" type="checkbox"/> Team Positions	<input type="checkbox"/> Turbo Mode
<input type="checkbox"/> Shared Exploration	<input type="checkbox"/> Full Tech Tree
	<input type="checkbox"/> Empire Wars Mode
	<input type="checkbox"/> Sudden Death Mode
	<input type="checkbox"/> Regicide Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Record Game

Cenotaph (By Chrazini): Muerte Subita

También conocido como Arabia post-apocalíptica. Sólo tienes 1 CT, así que si se destruye, estás fuera. Además, el terreno que rodea tu centro urbano no te permite construir granjas en él, lo que favorece un juego agresivo.

Game Settings

Data Mod:	Default
Game Mode:	Random Map
Map Style:	Custom
Location:	DC_Cenotaph
Map Size:	Normal (6 player)
AI Difficulty:	Standard
Resources:	Standard
Population:	200
Game Speed:	Normal
Reveal Map:	Normal
Starting Age:	Standard
Ending Age:	Standard
Treaty Length:	<None>
Victory:	Standard

Team Settings	Advanced Settings
<input checked="" type="checkbox"/> Lock Teams	<input checked="" type="checkbox"/> Lock Speed
<input checked="" type="checkbox"/> Team Together	<input type="checkbox"/> Allow Cheats
<input checked="" type="checkbox"/> Team Positions	<input type="checkbox"/> Turbo Mode
<input type="checkbox"/> Shared Exploration	<input type="checkbox"/> Full Tech Tree
	<input type="checkbox"/> Empire Wars Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Sudden Death Mode
	<input type="checkbox"/> Regicide Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Record Game

Frazil (By Chrazini): Capturar la reliquia - regicida

Siete islas. La central contiene algo de oro extra y la reliquia que los jugadores deben capturar. Aquí no hay tierra extra, así que debes actuar con rapidez: iasesina a los reyes rivales o roba la reliquia!

Game Settings

Data Mod:	Default
Game Mode:	Capture the Relic
Map Style:	Custom
Location:	DC_Frazil
Map Size:	Normal (6 player)
AI Difficulty:	Standard
Resources:	Standard
Population:	200
Game Speed:	Normal
Reveal Map:	Normal
Starting Age:	Dark Age
Ending Age:	Standard
Treaty Length:	<None>

Team Settings	Advanced Settings
<input checked="" type="checkbox"/> Lock Teams	<input checked="" type="checkbox"/> Lock Speed
<input checked="" type="checkbox"/> Team Together	<input type="checkbox"/> Allow Cheats
<input checked="" type="checkbox"/> Team Positions	<input type="checkbox"/> Turbo Mode
<input type="checkbox"/> Shared Exploration	<input type="checkbox"/> Full Tech Tree
	<input type="checkbox"/> Empire Wars Mode
	<input type="checkbox"/> Sudden Death Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Regicide Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Record Game

Glacial Springs (By Zetnus): Rey de la colina – guerras imperiales

En este maravilloso universo, las colinas están hechas de agua. Y tienen monumentos en su cima. A partir de la época feudal, puedes optar por tropas terrestres o buques de guerra para controlar el edificio del centro. Un mapa agresivo, versátil y realmente diferente.

Game Settings

Data Mod:	Default
Game Mode:	King of the Hill
Map Style:	Custom
Location:	DC_Glacial Springs
Map Size:	Normal (6 player)
AI Difficulty:	Standard
Resources:	Standard
Population:	200
Game Speed:	Normal
Reveal Map:	Normal
Starting Age:	Feudal Age
Ending Age:	Standard
Treaty Length:	<None>
Victory:	Standard

Team Settings	Advanced Settings
<input checked="" type="checkbox"/> Lock Teams	<input checked="" type="checkbox"/> Lock Speed
<input checked="" type="checkbox"/> Team Together	<input type="checkbox"/> Allow Cheats
<input checked="" type="checkbox"/> Team Positions	<input type="checkbox"/> Turbo Mode
<input type="checkbox"/> Shared Exploration	<input type="checkbox"/> Full Tech Tree
	<input checked="" type="checkbox"/> Empire Wars Mode
	<input type="checkbox"/> Sudden Death Mode
	<input type="checkbox"/> Regicide Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Record Game

Golden Stream (By Chrazini): Guerras imperiales

Una mezcla de Lombardía y Pantano Dorado. Cada equipo está en un lado opuesto del pantano-río, lo que mantiene mucho oro en el medio. El modo de guerras del Imperio garantiza un plan de juego realmente agresivo y una batalla casi inmediata. Un mapa muy bonito y bien equilibrado, con una jugabilidad realmente sencilla.

Game Settings	
Data Mod:	Default
Game Mode:	Empire Wars
Map Style:	Custom
Location:	DC_Golden Stream
Map Size:	Normal (6 player)
AI Difficulty:	Standard
Resources:	Standard
Population:	200
Game Speed:	Normal
Reveal Map:	Normal
Starting Age:	Feudal Age
Ending Age:	Standard
Treaty Length:	<None>
Victory:	Standard

Team Settings	Advanced Settings
<input checked="" type="checkbox"/> Lock Teams	<input checked="" type="checkbox"/> Lock Speed
<input checked="" type="checkbox"/> Team Together	<input type="checkbox"/> Allow Cheats
<input checked="" type="checkbox"/> Team Positions	<input type="checkbox"/> Turbo Mode
<input type="checkbox"/> Shared Exploration	<input type="checkbox"/> Full Tech Tree
	<input type="checkbox"/> Empire Wars Mode
	<input type="checkbox"/> Sudden Death Mode
	<input type="checkbox"/> Regicide Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Record Game

Haboob (By Chrazini): Guerras imperiales – Regicida

En un mapa más pequeño de lo habitual, rodeado de tres, cada jugador comienza con una torre, un rey, una reina y una pequeña aldea. Ataca rápido, iporque aquí no hay lugar para huir!

Game Settings

Data Mod:	Default
Game Mode:	Regicide
Map Style:	Custom
Location:	DC_Haboob
Map Size:	Normal (6 player)
AI Difficulty:	Standard
Resources:	Standard
Population:	200
Game Speed:	Normal
Reveal Map:	Normal
Starting Age:	Feudal Age
Ending Age:	Standard
Treaty Length:	<None>
Victory:	Standard

Team Settings	Advanced Settings
<input checked="" type="checkbox"/> Lock Teams	<input checked="" type="checkbox"/> Lock Speed
<input checked="" type="checkbox"/> Team Together	<input type="checkbox"/> Allow Cheats
<input checked="" type="checkbox"/> Team Positions	<input type="checkbox"/> Turbo Mode
<input type="checkbox"/> Shared Exploration	<input type="checkbox"/> Full Tech Tree
	<input checked="" type="checkbox"/> Empire Wars Mode
	<input type="checkbox"/> Sudden Death Mode
	<input type="checkbox"/> Regicide Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Record Game

Hidden Lake (By Zetnus): Capturar la reliquia- Muerte subita

¿En cuántas cosas puedes pensar al mismo tiempo? ¿Eres capaz de destruir tu CT enemiga mientras vigilas la tuya y la reliquia en medio del lago? ¿O enviarás a un monje a intentar robar la victoria mientras te defiendes? Uno de los mapas más innovadores. Aquí puedes ganar (o perder) haciendo muchas cosas.

Game Settings

Data Mod:	Default
Game Mode:	Capture the Relic
Map Style:	Custom
Location:	DC_Hidden Lake
Map Size:	Normal (6 player)
AI Difficulty:	Standard
Resources:	Standard
Population:	200
Game Speed:	Normal
Reveal Map:	Normal
Starting Age:	Dark Age
Ending Age:	Standard
Treaty Length:	<None>

Team Settings	Advanced Settings
<input checked="" type="checkbox"/> Lock Teams	<input checked="" type="checkbox"/> Lock Speed
<input checked="" type="checkbox"/> Team Together	<input type="checkbox"/> Allow Cheats
<input checked="" type="checkbox"/> Team Positions	<input type="checkbox"/> Turbo Mode
<input type="checkbox"/> Shared Exploration	<input type="checkbox"/> Full Tech Tree
	<input type="checkbox"/> Empire Wars Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Sudden Death Mode
	<input type="checkbox"/> Regicide Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Record Game

Hoodoo (By Chrazini): Regicida

Tu aventura nómada, pero empiezas con muchos más viles, y un rey. Ten en cuenta que este mapa se juega con recursos medios y tamaño grande (8 jugadores). Además, se juega sin las opciones de "equipos juntos ni posiciones de equipo". Es más divertido así. **No se permiten las guerras de aldeanos antes del minuto 5, ni atacar a un rey enemigo con tus aldeanos antes de ese minuto.** Por otro lado, puedes matar tanto a los Reyes como a los vils con tu centro urbano, incluso antes del minuto 5.

Game Settings

Data Mod:	Default
Game Mode:	Random Map
Map Style:	Custom
Location:	DC_Hoodoo
Map Size:	Large (8 player)
AI Difficulty:	Standard
Resources:	Medium
Population:	200
Game Speed:	Normal
Reveal Map:	Normal
Starting Age:	Standard
Ending Age:	Standard
Treaty Length:	<None>
Victory:	Standard

<h4>Team Settings</h4> <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Lock Teams<input type="checkbox"/> Team Together<input type="checkbox"/> Team Positions<input type="checkbox"/> Shared Exploration	<h4>Advanced Settings</h4> <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Lock Speed<input type="checkbox"/> Allow Cheats<input type="checkbox"/> Turbo Mode<input type="checkbox"/> Full Tech Tree<input type="checkbox"/> Empire Wars Mode<input type="checkbox"/> Sudden Death Mode<input checked="" type="checkbox"/> Regicide Mode<input checked="" type="checkbox"/> Record Game
--	--

Kraken (By Zetnus): Rey de la colina - Regicida

Un enorme archipiélago, con recursos dispersos en pequeñas islas. Tienes que seguir moviéndote para sobrevivir. Recuerda dónde dejaste a tu rey.

Game Settings

Data Mod:	Default
Game Mode:	King of the Hill
Map Style:	Custom
Location:	DC_Kraken
Map Size:	Normal (6 player)
AI Difficulty:	Standard
Resources:	Standard
Population:	200
Game Speed:	Normal
Reveal Map:	Normal
Starting Age:	Standard
Ending Age:	Standard
Treaty Length:	<None>
Victory:	Standard

Team Settings

- Lock Teams
- Team Together
- Team Positions
- Shared Exploration

Advanced Settings

- Lock Speed
- Allow Cheats
- Turbo Mode
- Full Tech Tree
- Empire Wars Mode
- Sudden Death Mode
- Regicide Mode
- Record Game

Mangroove Flood (By Chrazini): Rey de la colina – Muerte subita

Vaya, este es un verdadero lío. Los tres miembros del equipo comienzan cerca unos de otros, en tierras pantanosas. Sólo existe una franja de tierra firme, en el centro del mapa, donde descansa el monumento. ¡Cuidado con los barcos explosivos!

Game Settings	
Data Mod:	Default
Game Mode:	King of the Hill
Map Style:	Custom
Location:	DC_Mangrove Flood
Map Size:	Normal (6 player)
AI Difficulty:	Standard
Resources:	Standard
Population:	200
Game Speed:	Normal
Reveal Map:	Normal
Starting Age:	Standard
Ending Age:	Standard
Treaty Length:	<None>
Victory:	Standard

Team Settings	Advanced Settings
<input checked="" type="checkbox"/> Lock Teams	<input checked="" type="checkbox"/> Lock Speed
<input checked="" type="checkbox"/> Team Together	<input type="checkbox"/> Allow Cheats
<input checked="" type="checkbox"/> Team Positions	<input type="checkbox"/> Turbo Mode
<input type="checkbox"/> Shared Exploration	<input type="checkbox"/> Full Tech Tree
	<input type="checkbox"/> Empire Wars Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Sudden Death Mode
	<input type="checkbox"/> Regicide Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Record Game

Swamp Fever (By Chrazini): Rey de la colina

Algunos vecinos te gustarán más que otros. Todos los jugadores comienzan junto a los demás, en un círculo de caos. En el centro, el monumento espera ser conquistado. Las tierras exteriores son el hogar de los recursos extra. Expande tu eco al otro lado del río mientras mantienes tu posición... o trushea/douchea a tu oponente. Depende de ti.

Game Settings

Data Mod:	Default
Game Mode:	King of the Hill
Map Style:	Custom
Location:	DC_Swamp Fever
Map Size:	Normal (6 player)
AI Difficulty:	Standard
Resources:	Standard
Population:	200
Game Speed:	Normal
Reveal Map:	Normal
Starting Age:	Standard
Ending Age:	Standard
Treaty Length:	<None>
Victory:	Standard

Team Settings	Advanced Settings
<input checked="" type="checkbox"/> Lock Teams	<input checked="" type="checkbox"/> Lock Speed
<input checked="" type="checkbox"/> Team Together	<input type="checkbox"/> Allow Cheats
<input checked="" type="checkbox"/> Team Positions	<input type="checkbox"/> Turbo Mode
<input type="checkbox"/> Shared Exploration	<input type="checkbox"/> Full Tech Tree
	<input type="checkbox"/> Empire Wars Mode
	<input type="checkbox"/> Sudden Death Mode
	<input type="checkbox"/> Regicide Mode
	<input checked="" type="checkbox"/> Record Game

Selección de mapas

El Draft del mapa se realizará antes de empezar la serie (es decir, antes de jugar a Hyperrandom). El formato del Draft es el que se explica a continuación:

Bo3:

Equipo A elige un Home map
Equipo B elige un Home map
Equipo B elige un Home map
Equipo A elige un Home map

Bo5:

Equipo A elige un Home map
Equipo B elige un Home map
Equipo B elige un Home map
Equipo A elige un Homemap
Equipo A elige un Home map
Equipo B elige un Home map

Bo7:

Equipo A elige un Home map
Equipo B elige un Home map
Equipo B elige un Home map
Equipo A elige un Homemap
Equipo A elige un Home map
Equipo B elige un Home map
Equipo B elige un Home map
Equipo A elige un Home map

El "Equipo A" es el equipo mejor clasificado y el "Equipo B" es el equipo peor clasificado. Cada equipo tiene un homemap de repuesto por ronda.

Formatos de torneos y rondas

El torneo contará con cuatro grupos de cuatro equipos cada uno, que jugarán en formato GSL. Los dos mejores equipos de cada grupo se clasifican para las fases eliminatorias. Las rondas de los grupos serán Bo3, los cuartos de final y las semifinales serán Bo5, lo mismo que el partido por el bronce. La gran final será un Bo7. Si se da el caso de que haya una ronda de octavos de final, también será Bo5.

El primer mapa de cada ronda será Hyperrandom. Luego, el perdedor de la última partida elegirá HM. De esta manera:

Bo3:

G1: Hyperrandom
G2: HM del perdedor del G1
G3: HM del perdedor del G2

Bo5:

G1: Hyperrandom
G2: HM del perdedor del G1
G3: HM del perdedor del G2
G4: HM del perdedor del G3
G5: HM del perdedor del G4

Bo7:

G1: Hyperrandom
G2: HM del perdedor del G1
G3: HM del perdedor del G2
G4: HM del perdedor del G3
G5: HM del perdedor del G4

G6: HM del perdedor del G5

G7: HM del perdedor del G6

Reglas

- **Cualquier equipo que sea descubierto usando bugs/exploits a su favor será descalificado del torneo. Dependiendo de si sale o no un hotfix antes del inicio del torneo, los lituanos serán o no permitidos en el torneo. En cualquier caso, los borgoñones y los sicilianos estarán prohibidos en el torneo.**
- La elección de civ es libre, oculta, no se repite (es decir, los equipos pueden elegir civilización, y usar cada civi una vez por ronda). Las salas deben tener la opción de "civilización oculta" activada.
- Se permite el trushing, el douching y lamear de ovejas/jabalies.
- Los árboles rezagados hasta 8 casillas de distancia de la CT enemiga no pueden ser borrados y/o lameados, excepto aquellos usados como parte de un muro
- La técnica de sling no está permitida en la edad feudal. Los jugadores deben alcanzar la edad de castillos antes de enviar recursos a un aliado. Los jugadores que reciben tributos pueden estar en cualquier edad.
- Cada equipo puede usar un reinicio en cada ronda, por cualquier motivo, siempre que se pida antes del minuto 5.
- Todas las partidas se jugarán con espectadores permitidos, y con dos (2) minutos de retraso para los espectadores.
- No está permitido atacar a los aldeanos/reyes con aldeanos antes del minuto 5 en los mapas con inicio nómada (Hoodoo e Hyperrandom, si este último resulta ser un mapa nómada). No obstante, estas unidades pueden ser atacadas/matadas en cualquier momento con fuego de centro urbano.
- Los equipos deben estar presentes a la hora prevista. Si un equipo no se presenta a la hora acordada, el equipo rival deberá esperar 15 minutos. Una vez pasados esos 15 minutos, y si el equipo rival sigue sin presentarse (o le falta al menos un jugador), el equipo que se haya presentado con los tres jugadores a la hora fijada podrá pedir admin win para toda la serie.

La violación de cualquier regla supondrá la pérdida automática del partido para el equipo que la haya infringido. Si un equipo infringe una regla por segunda vez, dicho equipo será descalificado de la competición.

Fechas y recs

Los capitanes de los equipos se encargan de programar los partidos e informan a los administradores a través del servidor de discordia (<https://discord.gg/YACxDmPPsr>). Como alternativa, los capitanes de equipo pueden crear un tema en el subforo de torneos de Aoezone correspondiente.

Para enviar recs, los capitanes de los equipos deben publicarlos en el canal de discordia designado. Dichas recs deben estar en un archivo zip, con las recs de relleno, si corresponda, y el resultado debe estar en un mensaje adjunto, etiquetado como Spoiler (es decir, no visible sin hacer clic en él). Alternativamente, los recs pueden ser publicados en un hilo dedicado en aoezone, con el formato descrito.

Casteo

El torneo es casteo abierto. Si te interesa castearlo, contacta a Lord Patito (Lord patito#1970), por discord o por Aoezone

Premios

Si quieres donar dinero para que sea destinado como premio del torneo, por favor contacta a Lord Patito (Lord patito#1970), por discord o por Aoezone

LORD PATITO

MUNDO
AGE OF EMPIRES

NOVA