

## Protegerse de un flush

Escrito por Jacobo

---

Hay que tener en cuenta que la táctica del flush, aparte del control estratégico en la partida, tiene un efecto mental importante en el contrincante, muchas personas se resignan por frustración más que por estar realmente muertos. Veamos una serie de consideraciones a tener en cuenta cuando juegues contra un flusher.

1.) NUNCA le des click al botón para ir a Castle tan pronto como puedas, no pienses que avanzando a Castle con el uso del mercado te salvará, este no es el camino.

2.) NUNCA detengas la producción de aldeanos en Feudal mientras te están atacando, el flush permite que el flusher tenga una economía superior en Feudal y ponerte en una economía hiriente. La real batalla vendrá después en Castle. El solo puso servida la mesa por ahora.

3.) Sabes que está viniendo, ¿qué hago?, pues Explorar si se encuentra cerca de ti, Ver si tienes granjas que tu CU no pueda proteger y anormal amontonamiento de madereros en lugar de varios campamentos madereros. Puedes picar piedra para hacer algunas torres llegando a feudal, pero no pongas exceso de aldeanos en piedra con 2 o 3 basta, también se usan casas alrededor de tu ciudad como radar para poder controlar si viene y poder contratacar o hacer una torre a tiempo. Busca el mejor lugar para poner una torre donde los arqueros nunca puedan llegar a atacar a los aldeanos, solo ve donde puedes ponerla el lugar es estratégico e importante.

4.) Diablos!! El contrincante pasó a feudal al minuto 9:30, "Oh oh, no he pasado a feudal!" dices. Que no cunda el pánico, haz que tus aldeanos descarguen la comida en el CU y vete directo a feudal, cuando tu contrincante ya pasó a feudal y tu aun no, tienes tiempo suficiente para poder contratacar. Ponte a explorar como loco cerca de tu ciudad y evita que no construya sus arqueras. Si ves alguna arquera cerca intenta encierrala con palizadas y si está construyendola molesta a sus aldeanos con tus aldeanos, ese tipo de guerras de aldeanos es importante porque ganas tiempo.. si ya creó algunos arqueros, matalos a aldeanazos. Aldeanos vs arqueros ganan aldeanos a menos que sean muchos arqueros y que los arkeros ya estén mejorados. Buen momento para encerrarte con palizadas de tal forma que sus arqueros necesiten pasar por tu CU para atacarte, de no ser posible, encierrate mínimo para que nunca lleguen los arkeros a atacar tus aldeanos de madera principalmente, recuerda que las palizadas DEBEN estar a una distancia considerable de tu campamento maderero.

5.) Alarma de torre en tus madereros!!, calma.. si nadie protege la torre puedes tumbarla a aldeanazos, de lo contrario, cambia a tus madereros rápidamente al otro campamento, sino tienes otro, crealo.

6.) NUNCA metas a todos tus aldeanos al CU con la campana de alarma, solo mete a los aldeanos afectados ya sea que te ataquen con arqueros o torres, pero NUNCA toques la campana ya que pierdes tiempo y recursos.

7.) Estas en Feudal!!, "Yupie!! y ahora que?" dices. Ahora lo principal es no construir torres en vano, pon torres estratégicamente para que el rango de la torre alcance a matar todos los arqueros que se te acerquen, generalmente se hacen 2 torres, una en madera y otra en oro o piedra, a ser posible protegiendo una a la otra, si ves que no se pueden proteger entre si

## Protegerse de un flush

Escrito por Jacobo

---

debido a que tus recursos estan lejos, protege las torres con casas o con palizadas dejando solo un hueco para que puedas meter a tus aldeanos en un posible ataque. Construye arquerías y ve sacando a tu oponente de tu ciudad, crea muchos lanzeros y si su ataque te lo permite visita su ciudad, el lema es:

La mejor defensa en un buen ataque

cuando vea que lo estas atacando y que no ha tomado precauciones regresará para protegerse y dejará de molestarte. Si tienes suficiente comida puedes crear una caballeriza y sacar exploradores para matar sus arqueros. los exploradores aniquilan arqueros en 2 patadas, pero si trajo pikeros consigo podrias combinar un ataque de lanzeros y exploradores, o de lo contrario si te ataca tus lanceros con exploradores sacas pikes.

8.) Si te atacan con arqueros lo mejor son los guerrilleros, todos los aldeanos van a madera y comida. Ya se que os habría gustado una formula magistral pero en AOC no existe.