¿Cómo parar el Flush ?

El llamado "flush" es el rush feudal de arqueros, hecho preferentemente con chinos. No obstante, puedes adaptarlo a cualquier otro tipo de rush feudal.
En principio, juega como normalmente lo harías siguiendo tu propia estrategia. Pero debes adaptarte a esta defensa si detectas que el enemigo está preparando un flush. El indicio más claro de ello es que veas el mensaje de que tu enemigo a llegado a feudal en torno al minuto 11 o antes. Hay un indicio más temprano para detectarlo, pero para ello hay que fijarse en la puntuación y en ese momento no estamos para distracciones. Pero, para que lo sepas, en el momento de picar para ir a feudal tu enemigo bajará bruscamente 50 puntos en su puntuación. Saber esto sólo suele tener cierta utilidad en un 1 contra 1 -dudo que en un 3 contra 3 estés en condiciones de controlar la puntuación de todos tus rivales-, pero si te das cuenta, tienes dos minutos de anticipación antes de que el enemigo siquiera llegue a feudal.

Esto es lo que debes hacer en el momento en que tu enemigo llegue a feudal :

- **Pica la mejora a feudal.**
- **Construye un cuartel con un aldeano (te basta con tenerlo construido cuando llegues a feudal).**
- **Construye un campamento minero junto a la piedra y pon seis aldeanos a juntar allí. Necesitas recoger 300u de piedra mientras pasas a feudal.**
- **Construye una empalizada desde el borde del bosque donde cortas leña hasta el centro urbano. No hace falta que rodees la plaza, dado que lo que quieres es que los arqueros pasen a través de ella antes de llegar donde tus leñadores.**

Cuando llegues a feudal:

- **Construye dos torres donde los leñadores. Asegúrate de que cada una protege a la otra, pero haciéndolas lo más separadas posible para cubrir la mayor parte de bosque posible.**
- **Construye una torre junto a la mina de oro, usando la propia mina en parte como valla, y haciendo una empalizada que cubra el resto, dejando abierto un solo lado de la torre para que los mineros puedan entrar si es necesario.**
- **Haz lo mismo junto a tu mina de piedra.**
- **Construye una arquería y haz cuatro guerrilleros en cuanto puedas.**
- **Mejora a castillos en cuanto puedas.**

- **Construye un establo mientras mejoras a castillos.**
- **Cuando seas atacado, guarniciona a los aldeanos atacados -y sólo a los atacados, nada de tocar la campana- en las torres cercanas o en la plaza central si los atacados son los granjeros. Ataca a los arqueros con los guerrilleros y reemplaza a los que pierdas.**

Cuando llegues a castillos:

- *Haz dos jinetes y ataca a sus mineros de oro. No dejes que los jinetes sean atraídos a la plaza central enemiga, así que más vale que los pongas en modo defensivo. Igualmente, si te atacan con lanceros no luches, vete a matar leñadores. Si ves que el enemigo no hace lanceros, haz más caballeros y estorba todo lo que puedas a los mineros y leñadores.*
- *Construye una nueva plaza central con algunos aldeanos en algún lugar seguro. Tu explorador debería haber encontrado ya un sitio adecuado.*

  Construye otra plaza central cerca del enemigo para preparar tu ataque desde aquí.

  A partir de aquí, procede como en cualquier ataque temprano en castillos. Suerte.

Mongoles velocidad al poder

Los mongoles son una civ. que básicamente se nutre de arqueros a caballo y maquinaria de asedio. Es, según mi parecer, de las civ. más ofensivas que hay junto con los Hunos y los Godos.

El ejército base de los mongoles son los arqueros a caballo, que tienen una bonificación de velocidad de ataque de un 20%. Como esta bonificación afecta a sus unidades únicas, los Mandugais, éstos últimos los encuentro mejor preparados para la batalla, contando que su bonificación contra las armas de asedio es mucho más importante de lo que parece.

El ejército base de los mongoles son los arqueros a caballo, que tienen una bonificación de velocidad de ataque de un 20%. Como esta bonificación afecta a sus unidades únicas, los Mandugais, éstos últimos los encuentro mejor preparados para la batalla, contando que su bonificación contra las armas de asedio es mucho más importante de lo que parece.

Otra bonificación es que la caballería ligera tiene un 30% + de puntos de vida. Este bonus es importante en los primeros ataques, que pueden hacer un poco más de daño de lo habitual. Un ataque temprano de caballería ligera + arqueros para neutralizar a los posibles piqueros enemigos puede ser muy bueno. No vamos a engañarnos, no creo que así se pueda ganar un partida (al menos entre jugadores del mismo nivel), pero dañas a tu enemigo económicamente sobretodo, si consigues eliminar algunos aldeanos o haces que se resguarden durante un tiempo en el centro urbano habrás ganado un tiempo precioso. Es una buena manera de evitar de que te pueda atacar mientras intentas pasar de edad. En esta civ. mejor que nunca se puede decir lo de que la mejor defensa es un buen ataque, que básicamente consiste en marear al contrario para poder pasar de edad antes y entonces poder hacer un ataque decente con maquinaria de asedio.

Cuando la partida avanza o en modo DM (Deathmatch o Combate Total), con ejércitos avanzados este bonus pierde gas, porque entonces ya hay muchas más maneras de parar estos ataques.

Bonificación de 50% de velocidad cazando. Puede parecer un bonus muy tonto, pero no lo es. Este bonus esta destinado a que se pueda tener rápidamente recursos de comida y poder pasar pronto de edad o hacer un ataque temprano (combina muy bien con la bonificación de la caballería ligera). Con mongoles, es obligatorio empezar por la caza, ovejas y después ya iremos a por los arbustos. Atraer a un jabalí cerca del centro urbano y cazarlo puede ser un muy buen impulso económico. Es evidente que en DM este bonus no tiene sentido. Ah, la bonificación de equipo: +2 de LV en caballería ligera. No creáis que es mala, al contrario, al empezar localizas rápidamente los recursos y sobretodo la caza. Además puedes preparar más rápido el ataque explorando el territorio enemigo.

Los mongoles están destinados a usarse en ataque y lo mas temprano posible, pues estos bonus se aprovechan mejor en los primeros compases de juego, después pierden casi toda la eficacia. Aunque no són malos, los desaconsejo en DM, pues hay bastantes civ. que los neutralizan eficazmente, por ejemplo, los sarracenos pueden acabar con toda la caballería en un abrir y cerrar de ojos y los huscarles godos también son muy potentes, entre otras combinaciones ya mas complicadas; aquí solo digo dos posibles ataques sencillos con que pararlos.

Las armas de asedio de los mongoles son muy potentes debido a la Instrucción Militar (+50% de velocidad) y a los ingenieros de asedio (20% + de daño). Lástima que no tengan cañones de asedio. Bueno no, mejor, porque sino estaría bastante descompensado respecto a otras civ.(Unos cañones un 50% + veloces bien protegidos, creo que seria demasiado potente). Es

por eso que la unidad de asedio estrella de los mongoles es el ariete (también tienen unos onagros muy buenos, pero no acostumbro a usar esta unidad). Son devastadores contra cualquier civ. que no tenga torres de cañón (Estos arietes hacen picadillo cualquier castillo sin inmutarse). Aunque si tienen torres de cañón, tampoco es para ponerse a llorar, pues los lanzapiedras cumplen su función correctamente, aunque bastante más lento, y recordemos que con los mongoles, prima la velocidad del ataque.

Una falta importante es el artillero manual, pieza clave en la lucha anti-infanteria. No tiene alabarderos, pero sí camellos con armadura, por lo que no tienes que temer a los Paladines (bueno, un poco sí). Tampoco tiene paladines, pero bueno, no se puede tener todo en la vida. La combinación camellos + mandugais + arietes (si le añades piqueros o campeones a los arietes aún mucho mejor) creo que es una de las mejores, y de ellas la mas sencilla de usar, entre los que estén aprendiendo (ojo, si el otro coge sarracenos o turcos, olvídate de esto). Defensivamente, no busques nada, carecen de arquitectura, grúa, torre de homenaje y torre de bombardeo, aunque tiene muralla fortificada.

Navalmente aceptables, mejor los vikingos o españoles, según el modo de juego (RM o DM).

Para finalizar, creo que es una buena civilización para aprender a dominar aspectos básicos del juego.