

## Rush Galeras o Glush

Escrito por Jacobo

---

Consideraciones básicas:

El rush de galeras, también llamado glush, es actualmente la estrategia predominante en mapas de agua (islas, migración, islas de equipo) y en otros como báltico, donde se está haciendo enormemente popular. De hecho no realizar glush en dichos mapas, te puede llevar fácilmente a perder la partida, debido principalmente a dos hechos fundamentales:

Nuestros enemigos ganan el mar, impidiéndonos acercarnos a su territorio y pudiendo ellos desembarcarnos a placer.

- Poseen fuentes extra de comida (procedente de la pesca), que les permitirán avanzar mucho más rápidamente y conseguir increíbles ventajas.

¿Puede realizarse con todas las civilizaciones?

La respuesta es si, aunque como siempre algunas con más ventajas que otras. Como siempre los vikingos serán los reyes de los mares, debido a su menor coste de los barcos; otras civilizaciones como los celtas, también son apropiadas por su bonus en madera; los persas por su comienzo con +50 de madera, etc.

Orden de construcción:

Aunque como dirán los buenos jugadores, no debe seguirse un orden rígido de construcción, pero si no te encuentras entre ellos, es mejor utilizar una especie de apertura fija, para maximizar tus resultados.

Aquí va el orden de construcción estándar para el rush de galeras:

## Rush Galeras o Glush

Escrito por Jacobo

---

1-3 construyen las dos primeras casas, luego destínalos a ovejas.

4-6 nuevamente a ovejas.

7-12 talan madera y construyen campamento maderero (normalmente el aldeano 9 construye el campamento maderero y el 12 hace el puerto).

Durante la transición a feudal:

Manda todos tus aldeanos a madera, excepto 4 a oro ( si eres vikingo), yo recomiendo por lo menos 5 aldeanos si juegas con otra civilización.

Si andas bien de madera construye otro campamento maderero, para que tus trabajadores no se apelotonen y pierdan eficacia.

Construye 2 puertos extra, cercanos al primero.

Localiza los puertos de tu enemigo, con uno de tus pesqueros.

Nada mas pasar a feudal:

Sitúa el punto de reunión de tu centro urbano en madera.

Coloca una torre cerca de tus puertos. Si vas bien de madera puedes hacer incluso un 4º puerto.

## Rush Galeras o Glush

Escrito por Jacobo

---

Un duro ataque contra los puertos enemigos, jejejeje

Crea galeras continuamente y ataca a tu enemigo.

Controla tu economía; cuando vayas sobrado de madera, construye un molino y comienza a mandar aldeanos a bayas y comienza también a granjear, para pasar a castillos sobre los 25-27 min.

Mantén uno o dos de tus aldeanos continuamente construyendo casas alrededor de la costa, ten en cuenta que ahora estas sacando población muy rápidamente ( de los puertos y de tu CU) y necesitas muchas casas para guarecerlos, además te servirán para que no te pillen por sorpresa futuros desembarcos( son las llamadas casas vigía).

Si has atacado y destruido los puertos enemigos, patrulla alrededor de su zona, evitando que construya mas y pueda ganarte el mar.

La partida no termina, puesto que se cae un jugador y al final no se restaura. Observar como a pesar de pasar sobre 30 seg. tarde del tiempo que habitualmente creo como tope, inicio un ataque muy potente de galeras que me lleva a un gran desarrollo y a un desembarco temprano en el territorio enemigo.