

## Flush para Novatos

Escrito por Jacobo

---

A menudo se dice que los novatos no deben atacar en feudal, porque para que un flush tenga éxito es necesario tener un paso rápido a feudal y micro-controlar simultáneamente ataque y economía, lo cual requiere una habilidad que los novatos no acostumbran a tener. Pero lo cierto es que la mayoría de los novatos no atacan hasta imperial, así que ¿por qué no probar?

Hay una razón, y es que puede ser difícil aprender a llegar rápido a castillos y hacer boom cuando lo que se practica es el flush. Pero pienso que puede ser entretenido probar de todo

Voy a describir el flush que me parece más sencillo de ejecutar: lanceros + guerrilleros.  
¿Cómo puede hacer flush un novato?

1 - Empieza a jugar normalmente. Como mínimo, debes encontrar los dos jabalíes cercanos a tu ciudad y cazarlos. Mientras tanto, vigila que siempre estés creando aldeanos en el CU y no te olvides de hacer casas antes de necesitarlas. Pasa a feudal en cuanto puedas (pero no pases con menos de 20 aldeanos).

2 - En cuanto hayas hecho click en Feudal, elige 3 aldeanos de los q están en comida y envíalos hacia el enemigo (serán tus constructores de vanguardia). ¿Y si tu explorador no ha encontrado la ciudad enemiga? En ese caso, si es un 1 vs 1, envíalos un poco más allá del centro del mapa y haz que el explorador se gane el sueldo encontrando la ciudad cuanto antes.

3 - Después, elige otros dos aldeanos de comida, y llévalos a la mina de piedra.

4 - Cuando los constructores de vanguardia lleguen a su destino, construye con ellos un cuartel.

5 - Deberías tener entre 2 en piedra, 3 en vanguardia y el resto repartido en madera y comida.

6 - Al llegar a feudal, construye con los constructores de vanguardia (en adelante CVs) dos arqueras (en cuanto la madera te lo permita). Debes seguir sacando aldeanos y poner el punto de reunión a madera y a comida (preferiblemente bayas) según lo que más necesites.

7 - Empieza a crear lanceros y guerrilleros. Cuando tengas unos 6 guerrilleros y 3 o 4 lanceros es el momento de atacar.

El ataque.

Fundamental: Mientras atacas, mantén la producción continua de aldeanos y de guerrilleros (por este orden) y si es posible, de lanceros. Lleva a tus tropas y tus aldeanos hacia los aldeanos de madera del enemigo. Ahora: Debes construir una torre cerca de la zona de combate con tus aldeanos, mientras tus tropas distraen a los aldeanos enemigos. Cuando la primera torre esté terminada, construye otra un poco más cerca y a una distancia de 4 casillas de la anterior. Sigue creando guerrilleros y súmalos a los que ya estaban atacando.

Si todo sale bien, el enemigo se asustará y retirará a los aldeanos a otra parte. Lo único que

## Flush para Novatos

Escrito por Jacobo

---

tienes que hacer es seguirlos, y cuando hayan construido otro aserradero, repetir la operación

Una vez controlados los aserraderos enemigos, es el momento de hacer lo mismo con otros recursos: oro, piedra, bayas o granjas.

Las contras.

Si los aldeanos enemigos van hacia tus tropas, retíralas. Deja que los aldeanos les persigan, así, de todas formas, no trabajan, que es de lo q se trata. Cuando dejen de perseguirte, vuelve a atacarles

Si los aldeanos enemigos van hacia tus CVs, guárdelos en torres (si las tienes hechas) o retíralos (puedes construir más retrasado o esperar a que ellos se distraigan y te den tiempo para construir las torres

Si intentan levantar una torre enemiga, trata de impedirlo con tus tropas. Si no es posible, 8 lanceros pueden tirar la torre, ya que las torres en feudal no disparan a los enemigos que estén pegados a ella (para eso se requiere la tecnología matabancos, de la universidad).

Si te atacan con tropas de feudal, piensa que los exploradores mueren rápido frente a los lanceros, los arqueros pierden ante los guerrilleros, y en cualquier otro caso, deberías superarlos en número, ya que has empezado a crear unidades antes y no has parado de crearlas todo el rato.

Si los aldeanos se guarecen en el centro urbano, mantén a tus tropas en el estado "mantener terreno" y ponlas lejos del alcance de las flechas del CU.

El remate.

En tu ciudad ya deberías tener bastantes aldeanos repartidos entre madera y granjas (un 60% a granjas/bayas) Es el momento de poner algunos a oro, y pasar a castillos para rematar al enemigo con jinetes y arietes