

### ESTRATEGIA EN ISLAS

A la hora de poner los puertos yo creo que hay 3 o 4 posiciones que son las más efectivas:

1. Todos por delante con pases lo más rápidos posible, fácil para atacar, hacer / defender 2v1 y dominar el mar en feudal. La clave para que sea efectiva es destruir las pescas rivales rápidamente ya que si el contrario hace pases lentos tendrá superioridad al llegar a castis.
2. Todos por detrás en forma de V: El medio a las 6, el ala izquierdo a las 4 y el derecho a las 8: los alas deberian hacer pases medios cubriendo los dos accesos a las pescas del central: por detrás de las islas y entre ellas y el central un pase lento pero muy rápido a castillos. Posiblemente sea débil contra desembarcos.
3. El que mencioné antes de 2 juntos 1 alejado. En este caso el que juega alejado no debe tener una economía totalmente basada en los pesqueros, posiblemente el mejor lugar sea poner el puerto hacia las 10 de modo que pueda huir con las galeras hacia detrás sin que el enemigo pueda encerrarle y que si sufre 2v1 y pierde los pesqueros que el enemigo esté lo más lejos posible de la economía de los otros dos y además está en una posición avanzada para atacar rápido. En este tipo de partidas no hay que contar a los jugadores individualmente sino al equipo al completo: no importa si un jugador sufre mucho al principio siempre que por el contrario los otros dos miembros del equipo puedan crecer mucho más rápido que los rivales.
4. Pases híbridos: el central por detrás y los laterales el izq a las 2 y el derecho a las 10 con pases rápidos. Pases de desembarco: posiblemente sean los más arriesgados pero pueden ser muy efectivos contra estrategias concretas. Por ejemplo contra un clan como tsu que siempre juega con puertos detrás a la defensiva no sería una mala estrategia.

Cada estrategia funciona mejor o peor dependiendo de las posiciones en que saquen las civ y de las preferencias y estilo de cada uno así que es algo que deberíais valorar. Respecto de lo de las galeras agresivas, las tareas de desembarco etc con eso me refiero más a la edad imperial. Los hunos no tienen la rebaja de galeras y por el contrario tienen la mejor unidad de raid: husares 4/4 así como los persas no tienen galeras de rango máximo etc etc.

Hay otros puntos clave en islas cómo el dominio de los recursos adicionales del mapa (isotes) o de islas enemigas y otros muchos detalles que pueden ser de utilidad como el micro de las galeras, la coordinación en los ataques, el balance de recursos (la madera adicional de los hunos puede ir a los vikingos para galeras en lugar de que el huno las haga el mismo) etc, pero sigo insistiendo en que esas son cosas en las que deberiais ponerlos de acuerdo los que vayais a jugar.