

## Islas de equipo

Escrito por Jacobo

---

Las masas de tierra

El mapa de Islas de Equipo consiste en varias masas de tierra grandes (una por cada equipo), completamente rodeadas por el océano. No hay islas deshabitadas aparte y todo el desarrollo y las batallas se centran alrededor de las islas habitadas iniciales y el océano que las rodea. Por simplicidad, asumiré que hay dos equipos para el resto de la explicación.

Terreno y recursos.

Las islas son bastante similares a las de cualquier partida de islas, son casi completamente planas. Hay cantidades sustanciales de bosque y llanuras, con al menos dos bosques junto a la plaza central. Las plazas centrales de los jugadores del mismo equipo están unidas por un camino adoquinado.

Cada jugador puede encontrar casi siempre las habituales ocho ovejas, cuatro ciervos y dos jabalíes no lejos de su posición inicial. Un fenómeno único de las Islas de Equipo son las grandes manadas de ciervos que se ven a menudo en la isla (unos 14 o así). El pescado es bueno en todos los puntos alrededor de las islas, apropiado para grandes booms de pesqueros.

Aperturas.

Como en la mayoría de mapas basados en islas, un gran boom de aldeanos/pesqueros es la opción más viable. Pasará algún tiempo antes de que el enemigo pueda alcanzar tu orilla y lanzar un ataque, e incluso si lo hace, hay mucho espacio para recolocar a tus aldeanos para continuar la producción. Además, tus aliados están cerca y conectados por tierra, por lo que pueden ayudarte a rechazar los ataques si es necesario. Es posible hacer 35 o más aldeanos en AEM y un número igual de pesqueros desde cuatro o más puertos. Esto retrasará tu tiempo de castillos hasta los 20 minutos, pero tendrás enormes cantidades de recursos y podrás ir a Imperial muy poco después.

Una alternativa al salto a Imperial es un boom seguido de un fuerte ataque en castillos, desembarcando en la orilla enemiga y construyendo una base fuerte. Esto te daría la iniciativa, poniendo a tus enemigos a la defensiva, al coste de un tiempo de Imperial rápido.

Otra alternativa es un tiempo de feudal comparativamente rápido para hacer el boom después. Debido a la naturaleza del boom de pesqueros, es posible no retrasar tu progresión a castillos más de un par de minutos. Yendo a feudal pronto, puedes construir un transporte y llevar constructores a la costa enemiga cuando él aún está en AEM. Esto te permite un posible golpe en las operaciones de madera enemigas que, combinado con un ataque con galeras por mar puede destruir su economía.

Jugando en equipo, es una buena idea mezclar estas aperturas. Por ejemplo, un jugador Vikingo o Bizantino tiene una buena edad Imperial en mapas basados en agua (su armada domina), luego ellos pueden elegir un gran boom e ir directos a Imperial, mientras sus aliados hacen una rápida apertura para poner presión al enemigo desde el principio. Un jugador puede hacerse cargo de la responsabilidad de un ataque feudal a las flotas pesqueras enemigas, moviéndose de uno a otro según aumenta la resistencia.

## PRIORIDADES

Alta Edad Media (AEM)

-

Decidir quien hará cada papel. Es importante que cada jugador sepa cuáles son sus tareas y lo que están haciendo los demás. Al menos un jugador debería tomar la responsabilidad de, o bien atacar a los pesqueros enemigos o bien asegurar una cabeza de playa para el desembarco de los aliados.

-

Establecer una fuerte operación de madera. Sea cual sea la apertura que planees, necesitarás madera para tu flota de pesca. Haz un aserradero como primer edificio, y

## Islas de equipo

Escrito por Jacobo

---

coloca otro más adelante, cuando aumente el número de tus leñadores.

-

Establecer una fuerte operación de pesca. Pon los pesqueros a trabajar cuanto antes para apoyar tu producción de aldeanos.

-

Asume tu papel. Si vas a ir a feudal pronto, para la producción de aldeanos y pica feudal rápidamente, mientras continuas haciendo pesqueros. Su producción debería asegurar que aún tendrás un tiempo razonable de castillos. Si eres el boomer, haz un montón de aldeanos antes de ir a feudal. Puedes necesitar tributar comida al aliado que avanza más rápido. Mantén informados a tus compañeros sobre cómo progresas en tu papel, por si hay que reorganizar las tareas.

-

Explora la costa enemiga. Antes que el que va a feudal rápido empiece a transportar aldeanos, debería explorar la costa enemiga con un pesquero y encontrar el mejor sitio para desembarcar.

Edad Feudal

-

Prograsa lo más rápidamente posible. A menos que hayas ido rápidamente a feudal y necesites algún crecimiento económico, ir directamente a Castillos es de alta prioridad.

-

Construye una armada feudal. Al menos uno del equipo debe construir una armada feudal para atacar los pesqueros enemigos. Si el que pasa rápido golpea primero, cogerá a los oponentes en AEM y los forzarán bien a huir con sus pesqueros o a perderlos, y probablemente forzarán un paso a feudal más rápido de lo que tenían previsto. En cualquier caso, el ataque temprano debilita su economía al coste de unas

## Islas de equipo

Escrito por Jacobo

---

galeras que podrán ser mejoradas más tarde. Si el enemigo va a feudal y replica con sus propias galeras, valora si puede ser superado sin excesivo coste económico (si se puede seguir presionando merece la pena construir más galeras; si el enemigo tiene muchas esperando, no). Si es posible atacar los dos aliados a la vez a sus barcos, hazlo; el enemigo probablemente abandonará sus pesqueros en este momento.

-

Transporte a la orilla enemiga. El jugador que pasa rápido debería tener identificado un punto de desembarco y estar listo para desembarcar (y para volver al transporte si te descubren demasiado pronto). La tarea es asegurar una posición apropiada para el desembarco de los aliados. Esto incluye al menos un cuartel, puerto y establo/arquería., y probablemente una torre si en ataque es inminente, y una plaza central en cuanto llegues a castillos. Cuando el enemigo sepa que estás en su orilla, sus prioridades se dirigirán a esa base o a atacarte en tu isla. Si no te ven, puedes poner la torre en uno de tus recursos. Suele haber sitio para desembarcar y poner edificios entre la orilla y un bosque, y es posible que sus leñadores estén al otro lado de ese bosque, por lo que puedes intentar poner la torre junto a éstos. Es buena idea llevar el explorador y explorar su isla una vez que hayan detectado tu presencia.

-

Vigila tus costas. Mantén un ojo puesto para transportes que bordeen tu costa. El boomer debería tener a los exploradores en patrulla por la costa que da al enemigo (los desembarcos por la espalda son más improbables dado que el transporte tendrá que navegar a través de tus pesqueros y puede ser detectado). Tampoco olvides construir casas en la orilla con el aldeano que hace los puertos.

-

Mantén ocupados a tus pesqueros. Las flotas de pesqueros grandes agotan rápidamente los bancos de peces. Ve construyendo nuevos puertos y desplazando los pesqueros a medida que el pescado se agote.

Edad de los Castillos.

## Islas de equipo

Escrito por Jacobo

---

-

Haz varias plazas centrales en tu ciudad. Colócalas en todos los recursos, incluyendo la madera, y en cualquier punto que deba ser defendido, como estrechamientos entre islas por los que puedan pasar los barcos enemigos, o estrechamientos en los bosques.

-

Boom, boom, boom. Aumenta tu número de aldeanos para financiar todas tus tareas.

-

Empieza la transición de la pesca a las granjas. Dado que tus pesqueros cada vez serán menos eficientes, ve reemplazándolos por granjeros en tierra. Esto te asegurará que el flujo de comida sea constante.

-

Extiende tu base adelantada. Asumiendo que ha sido establecida, debe ser reforzada. Si los habitantes de la isla pueden atacarte 2 contra 1 o tres contra uno en la base adelantada, ésta será rápidamente destruida. No obstante, con el apoyo de al menos un aliado, puede ser mantenida al menos hasta Imperial cuando los trebuchets puedan desplegarse. Una plaza central defensiva y un castillo debería ser añadida a la base, además de tantos edificios militares como sea posible. Si la base adelantada no es atacada por más de un enemigo, los dos aliados que han desembarcado pueden lanzar un ataque potente allanando el camino para la posterior invasión del territorio enemigo.

-

Establecer comercio. Si el enemigo no está en tu isla, tus rutas de comercio son relativamente seguras. Aunque el comercio por mar es más rápido, también es menos seguro. La elección es tuya pero, en cualquier caso, algún tipo de comercio debería ser establecido para tener un suplemento en tu aporte de oro.

Edad Imperial.

## Islas de equipo

Escrito por Jacobo

---

-

Meter todo el equipo en la lucha. Dado que los oponentes están encerrados en una zona pequeña, ellos pueden apoyarse mutuamente. Si no está ya todo tu equipo enganchado en la lucha, debe estarlo tan pronto como lleguéis a Imperial. Bien tomando el control del mar o uniéndose a la cabeza de playa asegurada, todos deben reforzar el ataque.

-

Control del mar. Si controlas el océano el enemigo no puede alcanzar tus costas. Usad al menos uno del equipo para controlar el mar (preferiblemente el que tenga mejores barcos) y no dejéis que el enemigo salga de su isla. Los galeones artillados pueden ser entonces lanzados a bombardear la costa enemiga mientras el resto del equipo presiona por tierra.

-

Desembarcos por sorpresa. Cuando se ha establecido una dirección de ataque, el enemigo puede levantar defensas orientadas contra vuestro avance, con murallas, castillos, etc. Amenudo es difícil destruirlas, dándole tiempo para recuperarse. No os conforméis con un solo punto de acceso. Transporta aldeanos a diversos sitios de la isla y construye grupos de cuarteles, y castillos si puedes. Los campeones que saquéis de esas bases encontrarán poca resistencia, dado que la mayoría de la fuerza enemiga está ocupada en el frente principal. Atacando desde varias direcciones debilitaréis la defensa frontal dado que el defensor debe ocuparse de varias amenazas.

-

Arrasad todo en la isla. Reclama lo que es tuyo (¿a quién le importa quién estaba allí primero?)

## CONCLUSIÓN

Las Islas de Equipo ofrecen una excelente oportunidad para el trabajo en equipo, con

## Islas de equipo

Escrito por Jacobo

---

muy diferentes opciones y aperturas con la oportunidad de tener apoyo rápido de un aliado si fueras atacado. Dado que las masas de tierra son grandes, hay una buena combinación de lucha en mar y en tierra. La clave es, obviamente, el control del mar, con un objetivo secundario en desembarcar en la isla enemiga (discretamente o más agresivamente según sea el control del mar). Soy de los que opinan que atacar al enemigo en su campo hará el resto de la partida mucho más fácil. Tomar la iniciativa es la clave.