

## Flush con Hunos

Escrito por Jacobo

---

Posiblemente esta es la estrategia más utilizada por jugadores desde novato++ hasta Expertos, y la más fatal para los novatos, si eres novato, saber de que se trata es esencial para utilizarla o sobrevivir a ella.

El Flush de guerrilleros y lanceros consiste en alcanzar la edad Feudal sobre el minuto 10 u 11 aproximadamente, con una apertura de alimento y madera muy amplia.

Los Hunos son la civilización ideal a realizar tal proeza, ya que al no tener que hacer casas, se ahorra el jugador una cantidad de madera relativamente importante, además de que los jugadores que utilizan Hunos tienen fama de excelentes flusheros. En el caso de Age of Kings, la civilización que recomiendo son los Celtas y los Bizantinos. Los primeros por tener una producción más alta de madera, producto de una bonificación; y los segundos, por tener los lanceros y guerrilleros más baratos del Age of Empires II.

## Avanze con 24 aldeanos

Reparte a tus aldeanos de la siguiente manera antes de avanzar a Feudal:

Ovejas y Jabalis: 4 (en realidad son 6 aldeanos aquí, pero deberás pasar 2 aldeanos a madera)

Granjas: 3 (las granjas se construyen cuando casi avanzas a feudal)

Madera: 10

Piedra: 3

Bayas: 4

**Deberás haber construido los siguientes edificios antes de avanzar a Feudal:**

## Flush con Hunos

Escrito por Jacobo

---

4 casas (solo en el caso de Age of Kings al utilizar las civilizaciones anteriormente mencionadas)  
1 molino  
1 mina de piedra  
2 aserraderos (cada uno con 5 aldeanos en diferentes bosques aledaños\* a tu centro urbano)

### Con tu explorador deberás tener conocimiento de:

Su fuente de oro y piedra

Su fuente de madera

Para realizar esta estrategia, se necesita hacer algunas variantes para dar el resultado ideal. Por ejemplo, con los Hunos se debe tener un aserradero lo más temprano posible, y construir uno segundo en otro bosque aledaño a tu centro urbano. También, los últimos 3 aldeanos los debes de poner a trabajar como granjeros. Si lo hiciste bien, avanzarás aproximadamente a los 11 minutos a feudal.

Existen 2 variantes de esta estrategia, una de Ataque Frontal y otra de Ataque a Distancia.

### Ataque Frontal

El ataque frontal es el más difícil, y es solo recomendable para quienes tienen capacidad de micro-manejo de unidades, ya que por algún descuido, se vendrá abajo tu economía o tu ataque.

Mientras avanzas a feudal, manda 3 aldeanos (no más) a la base enemiga y construye 1 cuartel fuera de la vista del enemigo.

Cuando avances a feudal, saca varios lanceros, unos 4 o 6. Ahora, con tus aldeanos, coloca 1 torre en su fuente de piedra y empalizada para que no la toque. También intenta bloquearle el acceso al oro con una torre y empalizando todo el oro.

Si el enemigo tiene un cuartel, ya sabes que hacer; constrúyete una empalizada alrededor para inhabilitarlo.

Ahora construye 2 arquerías y empieza a sacar varios guerrilleros. Los guerrilleros son muy útiles en esta estrategia, pues aunque son muy débiles, son excelentes tiradores de distancia, además recuerda que al hacer contacto el aldeano con una lanza de guerrillero, este corre despavorido. También cumplen la función de proteger a tus lanceros de los aldeanos que se intentan hacer los valientes desafiándolos con su humilde machete.

En este momento deberás tener más de 10 guerrilleros y 8 o más lanceros. Este mini ejército es sumamente destructivo a los 15 minutos del juego, ya que tu ataque es tan enfadoso para el enemigo que se concentra más en defender sus aldeanos y recursos que en acabarte tu ejército.

Además de hacer todas estas maniobras para someter temporalmente a tu enemigo, debes seguir con la producción económica de tu ciudad para poder avanzar a castillos. Con los aldeanos que te hayan sobrado, caza los ciervos que estén cerca de tu ciudad, construye una herrería y un mercado, para vender piedra por 200 de oro para tu avance a castillos. Si te alcanza madera, puedes construir un establo.

La caballería ligera cumple un papel importante solo en Conquerors 1.0c (con el patch), ya que tiene una bonificación de +2 de ataque al avanzar a feudal, y es ideal para asesinar guerrilleros o arqueros enemigos. Pero si tienes la versión normal 1.0, ni pienses en sacar exploradores.

## Ataque a Distancia

Este ataque es más fácil que el Ataque Frontal, pero un poco más tardado. No es recomendable cuando juegues en mapas muy grandes. Este tipo de ataque conciste en construir 2 cuarteles, 2 arquerías y empezar a sacar guerrilleros y lanceros, hasta juntar un ejército de

## Flush con Hunos

Escrito por Jacobo

---

unos 20 guerrilleros y lanceros.

El tiempo en que deberás atacar al enemigo, oscila entre el minuto 15 y 16. Debes de hacerlo muy rápido, pues si tu enemigo avanza a castillos y tu apenas estás juntando tu ejército, la cosa se pondrá fea más adelante.

El objetivo de este ataque, es no abandonar tu ciudad; así que debes de juntar un ejército y mandarlo al enemigo para retardar o acabar con su economía. También es importante que te concentres en parte para avanzar a castillos. Al hacer esto, te puedes dar el lujo de tener un mejor ejército, y estar atacando continuamente con jinetes, mucho más poderosos y peligrosos que los mugres lanceros y guerrilleros.

Solo hay una gran desventaja al realiar el flush de guerrilleros y lanceros a distancia; puede que el enemigo se defienda con más de 6 hombres de armas. Y como has de saber, los guerrilleros ni los lanceros le pueden hacer nada a los Hombres de armas.

Por eso recomiendo que practiquen el Ataque Frontal, que es mucho más rápido y más efectivo. Aunque se necesita de mucha práctica para lograr un ataque efectivo.