



Si estás dentro del clan **hacks4geeks** del juego **Clash of Clans**, tanto para iOS como para Android, tendrás que seguir una lista de directivas de ataque y defensa que nos garantizarán a todos los miembros hacernos con el botín a la hora de terminar una guerra.

La base de guerra en clash of clans es distinta a la base normal. De hecho si la modificas no se modificará tu base del multijugador. Por eso, mientras no estés en una guerra, o estés en el día de preparación de una, podrás editar y guardar los cambios de la base de guerra, preparándola de forma tal que sea imposible que el atacante pueda obtener una victoria.

A diferencia de la base del multijugador, en la que lo más importante es proteger los recursos, en la base de guerra lo más importante es proteger el ayuntamiento y las defensas, de manera que lo más razonable es que los recursos queden fuera de la base. Esto logrará que las fuerzas de tu atacante se pongan a romper los recursos antes de llegar a las defensas, y éstas puedan parar a las tropas antes de que lleguen a ayuntamiento. Tener una base de guerra con recursos dentro es un error táctico que debe evitarse a toda costa.

Para ganar una batalla de la guerra de clanes sólo hace falta obtener una estrella. Es decir, con romper el 50% de la base ya ganaremos. Pero también podemos ganar rompiendo sólo el ayuntamiento. De ahí la importancia de protegerlo a toda costa dado que lo mismo ocurre con los que nos atacan. Si nos rompen el ayuntamiento ganarán una estrella y perderemos la batalla. Si nos rompen el 50% de la base, aunque no rompan el ayuntamiento, también ganarán. De ahí que no sólo hay que proteger el ayuntamiento sino que hay que situar estratégicamente las defensas de modo que impidamos también que nos rompan la mitad de las estructuras de la base de guerra.

Para ello seguiremos las siguientes directivas:

DEFENSA

Estructuras aisladas: No pondremos estructuras aisladas fuera del alcance de nuestras defensas porque cada estructura aislada que no esté defendida, ya sean cuarteles, campamentos, etc, al ser destruida le dará porcentaje de destrucción a nuestro atacante y pondremos en riesgo ese 50%.

Ubicación del clan: El clan deberá estar lo más centrado posible para que las tropas no se expongan rápidamente. De esta forma entorpeceremos la ofensiva de nuestro atacante porque no podrá desplegar las tropas estratégicamente hasta que no sepa lo que tenemos defendiendo al clan. Por eso tenemos que cerciorarnos de que los bordes del alcance de la visión del clan queden delimitado dentro de los muros de la base. Si esto no es posible, extenderemos los muros hacia afuera dejando más espacio entre las estructuras o defensas.

Tropas a donar: Dado el poder de ataque en conjunto que tienen los magos, será la única fuerza que donaremos cuando queramos defender. Por ende,,siempre nos comprometeremos a tener los magos actualizados al máximo, antes que cualquier otra tropa. Si un grupo de 4, 5 o 6 magos pilla a un grupo de gigantes lo eliminará en menos de 3 segundos.

ANTES DEL ATAQUE

Estudiaremos detalladamente las dos bases que atacaremos para saber cuales son las estructuras que no están al alcance de sus defensas y tomaremos nota de las mismas.

DURANTE EL ATAQUE

1ro: Intentaremos activar las fuerzas del Clan enemigo antes que nada de forma que éstas salgan al exterior de la base y podamos destruirlas antes de seguir con el ataque. No podemos saltarnos este paso bajo ninguna circunstancia

2do: Inmediatamente después de activar el clan defensor, atacaremos con una sola arquera la primer estructura no defendida de forma de dar tiempo a las tropas del clan defensor de llegar al exterior de la base donde se encuentra nuestra arquera y podamos emboscar a todas las tropas de su clan.

3ro: Una vez destruidas todas las fuerzas del clan enemigo procederemos a atacar el resto de estructuras no defendidas

4to: Mientras nuestras tropas atacan las estructuras no defendidas desarrollaremos el resto de nuestro ataque según la estrategia estudiada para cada base.

Estas directivas pueden ser actualizadas y tienen el carácter de norma si eres miembro del clan de hacks4geeks.

También, para hacer más entretenido los ataques, y dado que éstos se pueden observar en tiempo real, hemos habilitado un canal de conversación en nuestro servidor de Mumble, de forma que podamos compartir y comentar en directo los ataques de nuestros compañeros. Lee [aquí](#) como conectarte y únete al canal Clash of Clans, dentro de gaming.

DÍAS DE ATAQUE

Para evitar que no sepamos cuando arrancan las guerras, y que estemos todos dispersos a la hora de atacar, las guerras se iniciarán los siguientes días:

GUERRA 1

Día de preparación: Desde el **jueves** a las 16:00 (hora española) hasta el **viernes** a las 16:00 (hora española)

Día de ataque: Desde el **viernes** a las 16:00 (hora española) hasta el **sábado** a las 16:00 (hora española)

GUERRA 2

Día de preparación: Desde el **sábado** a las 22:00 (hora española) hasta el **domingo** a las 16:00 (hora española)

Día de ataque: Desde el **domingo** a las 16:00 (hora española) hasta el **lunes** a las 16:00 (hora española)

QUIÉN ATACA A QUIÉN

AI jugador 01: Nuestro jugador 01

AI jugador 02: Nuestro jugador 01 & Nuestro jugador 02

AI jugador 03: Nuestro jugador 02 & Nuestro jugador 03

AI jugador 04: Nuestro jugador 03 & Nuestro jugador 04

AI jugador 05: Nuestro jugador 04 & Nuestro jugador 05

AI jugador 06: Nuestro jugador 05 & Nuestro jugador 06

AI jugador 07: Nuestro jugador 06 & Nuestro jugador 07

AI jugador 08: Nuestro jugador 07 & Nuestro jugador 08

AI jugador 09: Nuestro jugador 08 & Nuestro jugador 09

AI jugador 10: Nuestro jugador 09 & Nuestro jugador 10

AI jugador 11: Nuestro jugador 10 & Nuestro jugador 11

AI jugador 12: Nuestro jugador 11 & Nuestro jugador 12

AI jugador 13: Nuestro jugador 12 & Nuestro jugador 13

AI jugador 14: Nuestro jugador 13 & Nuestro jugador 14

AI jugador 15: etc

