**CIV VI MULTIJUGADOR, IDEAS VARIAS**

**Comienzo, expansión y plaza de gobierno**

En general, lo primero a construir es un explorador o un trabajador, dependiendo de los recursos disponibles y los turnos que demora la investigación.

Ej: Si necesitamos 10T para Minería y el trabajador demora 6T, mejor hacer primero el explorador y tener 4T de exploración inicial; pero si hay marmol/piedra, puede que sea conveniente tener primero el trabajador y sumar esos martillos de la cantera mejorada lo antes posible.

Cada turno que una casilla trabajada no está mejorada, se pierden recursos, multiplicando esos recursos por X turnos, pueden llegar a ser muchos.

Con respecto a las ciudades, una expansión inicial agresiva asegura terreno útil para toda la partida, sobre todo las primeras 3 ciudades, si los bordes de la capital contactan con los bordes de otra civilización, suele haber guerra temprana, es bueno poner una ciudad de por medio.

Antes de fundar la 4ta ciudad, es bueno tener la plaza de gobierno mejorada con el edificio correspondiente, yo suelo construir el que da un trabajador gratis con cada ciudad fundada, ya que sino los primeros 10-15 turnos esa ciudad estará haciendo su trabajador y perdiendo recursos.

Si se decide construir otro edificio, con el colono y su escolta debería ir siempre un trabajador.

**Ciudades estado**

Si bien las ciudades estado dan muchos beneficios asociados a la cantidad de delegados que tenemos en ellas, si están demasiado cerca de la capital (lo suficiente como para impedir la expansión inicial), lo mejor es conquistarla.

A lo largo del juego, más de una guerra se va a declarar, y si la CE tiene un suzerano que no seas tú, tendrás un enemigo a las puertas (si bien suelen ser fáciles de conquistar y poco inteligentes para usar sus unidades, es un riesgo que mejor no correr)

**Grandes personajes**

Bien usados, los grandes personajes pueden dar muchas ventajas, si un GP no es útil, mejor pasar de él y guardar los puntos de GP para el siguiente.

**Guerra, táctica y estrategia**

Por suerte en Civ VI, el mapa y terreno juegan un papel muy importante en la batalla, mas allá del poder militar y tipos de unidades, si hay que pasar por un estrecho o embarcarse para combatir, el defensor tendrá ventaja.

Como regla general del defensor, siempre hay que atacar primero a las unidades de asedio/ataque a distancia y concentrar el poder de fuego en la unidad que se puede eliminar; atacar varias unidades solo le dara experiencia al enemigo y podra curarlas, si le eliminamos una unidad al atacante, tendrá que reemplazarla y eso generalmente es mucho más difícil que generar una nueva unidad por parte del defensor.

No importa donde están ubicadas nuestras ciudades, si en el borde o dentro nuestro territorio, siempre tienen que tener murallas y si es posible las mejoras.

**Turno Comienzo de beneficios**

Hay que tener en cuenta que al explotar un recurso u obtener un beneficio en un turno determinado, el uso de ese recurso o beneficio se puede hacer al turno siguiente.

Por ejemplo, si haces una mina de hierro, el turno siguiente comenzará a acumularse.

Con las civs para lo mismo, por ejemplo Hammurabi tiene +2 de movimiento al declarar una guerra sorpresa, ese beneficio comienza el turno siguiente, no el turno que declara la guerra.

**Poder militar**

Una manera simple de saber en qué gastan sus martillos los vecinos es comparar su poder militar, cultural y científico.

Usando carteles en el terreno podemos dejar apuntado el número de poder militar, por ejemplo, y compararlo en los turnos siguientes.

Si bien el poder militar puede aumentar sin que eso signifique una preparación de guerra (por ejemplo haciendo 2 o 3 trirremes al comienzo aumenta mucho, pero pueden ser para exploración), si un vecino aumenta cada turno de fuerza, es bueno averiguar y prepararse para una posible guerra.

**NAP, condiciones y consecuencias**

Al firmar un NAP, considerar muy bien la duración, las cláusulas asociadas y analizar que se va a hacer en ese periodo.

Generalmente, un NAP se firma para dedicar producción a hacer crecer nuestra civ o atacar un vecino sin preocuparse por las fronteras con otros jugadores.

**Análisis de vecinos**

Al conocer a los vecinos, siempre hay que analizar cuáles son sus puntos fuertes y débiles (unidad especial, edificio, etc.), los carteles sobre el terreno son muy útiles para eso.

**Distritos y terrenos**

Civ VI tiene muchísimas ventajas por colocar los distritos y sus edificios en el terreno más favorable (como un campus entre montañas o un distrito comercial al lado de un puerto), son muchas variables y cada uno las analizara en su caso.

**Gobernadores**

Los gobernadores son fundamentales, dependiendo de las ventajas que queramos conseguir es el uso que le vamos a dar.

Por ejemplo si una ciudad importante está cerca de un volcán, tenemos una gobernadora con ascenso en materiales reforzados que protege las casillas del desastre, o un gobernador que nos permite hacer colonos sin consumir población, etc.

La eleccion depende del tipo de juego de cada uno, uno que en general siempre desarrollo es el gobernador militar hasta el ascenso que da dos bombardeos por turno, si nos atacan la ciudad y el campamento atacan dos veces y cuando conquistamos se afianza en 3 turnos, que pueden marcar la diferencia en una batalla ajustada.

**Carreteras y batalla**

Llegar hasta el lugar de la batalla es algo a tener en cuenta antes de atacar, hacer una ruta comercial para ir por carretera es una buena manera de solucionar ese problema (claro que el vecino la puede usar a su favor).

**Mulligan**

Prácticamente todas las partidas al comienzo dan la opción de reiniciar si se ha tenido una mala salida, no tiene sentido jugar con una salida muy mala, es perder en el turno 1.

La ciudad tiene capacidad para trabajar teóricamente 36 casillas, que nunca las llegas a ocupar, pongamos 30 en el mejor de los casos, si más de la mitad son inservibles (agua-desierto-tundra-montaña infranqueable), es una mala salida; cualquier otra opción se puede manejar.

**Investigación y principios**

Una gran ventaja de Civ VI es la posibilidad de acortar los tiempos de investigación de ciencia y principios.

Es muy recomendable dedicar la ciencia y la cultura en investigaciones que ya tengan su eureka correspondiente, por más que queramos una tecnología o un principio, primero hay que analizar si podemos conseguir su mejora antes de investigarlo.

Siempre hay tecnologías o principios que sabemos no vamos a mejorar (ser objetivo de una declaración de guerra-matar una unidad con un lancero-etc.), podemos elegir estas mientras mejoramos otra, esto ahorra muchos turnos.

**Producción y políticas**

Hay que elegir muy bien las políticas de acuerdo al momento de la partida.

Por ejemplo, hacer unidades navales o murallas sin la política que da 100% a la producción es desperdiciar muchísima producción, como hacer trabajadores sin +2 cargas de construcción.

**Estas son ideas generales que van con el estilo de juego de cada uno, bienvenido cualquiera que desee agregar las suyas!!!**