Tuto Defense

-

Tuto Defense

-

**On me demande souvent comment bien défendre mon château,   
La défense commence par : avoir un bon château, après vient le placement des troupes et pour finir les cartes. Le château, je vous invite à regarder le tuto sur la construction de château.**

**-**

**I'm often asked how to defend my castle properly,**

**The defence starts with: having a good castle, then comes the placement of troops and finally the cards. The castle, I invite you to look at the tutorial on building a castle.**

**-**

**Un joueur qui pop, recherche 2 choses de l’Or sur vos prévôtés et des châteaux faciles à capturer, pour récupérer les armes et les troupes. Donc, plus vous êtes facile à capturer, plus vous serez une cible.**

**-**

**A player who pops, looks for 2 things: Gold on your provosts and castles that are easy to capture, to get weapons and troops. So, the easier you are to capture, the more you will be a target.**

**-**

**Voici deux vidéos ou vous pourrez voir la différence entre un bon château et un mauvais (mal défendu).**

**-**

**Here are two videos where you can see the difference between a good castle and a bad one (badly defended).**

**-**

**Les troupes**,   
Il est important que vous placiez un minimum de 400 troupes sur votre village. Les suzerains jouent aussi un rôle important, car vous pourrez ainsi avoir une plus grande liberté pour faire des marchand et moine. De plus si vous avez un bon suzerain cela vous permettra de jouer la carte de : salle des gardes agrandies, elle coute 10 points de carte et vous permettra de placer 520 troupes sur votre château. Sans suzerain vous serez limité à 500 puisque c’est le maximum de troupe que vous pouvez recruter dans votre village. Sinon il vous reste aussi la possibilité de vous envoyer des renforts d’une prévôté ou de l’un de vos villages, mais ils ne seront plus disponibles pour ce dernier.

-

The troops,

It is important that you place a minimum of 400 troops on your village. The suzerains also play an important role, as this will give you more freedom to make merchants and monks. Moreover if you have a good suzerain it will allow you to play the card of : enlarged guards room, it costs 10 map points and will allow you to place 520 troops on your castle. Without a suzerain you will be limited to 500 since this is the maximum number of troops you can recruit in your village. Otherwise you can also send reinforcements from a provost or one of your villages, but they will no longer be available for the latter.

-

S’il y a de bons et mauvais suzerains, il en est de même pour les vassales, il est important de placer les troupes de vos suzerains derrière vos troupes.

-

If there are good and bad suzerains, it is the same for vassals, it is important to place your suzerain's troops behind your troops.

-

Voilà, nous avons 520 troupes, sur les villages, nous avons placé les troupes du suzerain, derrières les nôtres, maintenant les piquiers, certains, sont en agressif d’autres en défensif, il est important d’avoir un maximum de piquier (environs 150 dans mon cas) car si vous avez beaucoup d’archers, mais pas de piquier, il n’y a rien qui va empêcher les troupes ennemies d’avancer.

-

Here we are, we have 520 troops, on the villages, we have placed the troops of the suzerain, behind ours, now the pikemen, some of them are aggressive, others are defensive, it is important to have a maximum of pikemen (about 150 in my case) because if you have a lot of archers, but no pikemen, there is nothing that will prevent the enemy troops from advancing.

-

**Cout en points de carte 10 et 200**

**-**

**Cost in map points 10 and 200**

**-**

Piquier en agressif - vous voyez l'épée en rouge a côté des piquier cela indique qu'ils sont bien en agressif.

-

Aggressive pricking - you see the sword in red next to the pricker indicating that the pricker is aggressive.

-

Piquier en défensif - vous voyez le bouclier en vert a côté des piquier cela indique qu'ils sont en défensif. (piquier a la sortie et dans le donjon)

-

Defensive pikeman - you can see the green shield next to the pikemen indicating that they are defensive. (pikeman at the exit and in the dungeon)

-

**Il y a plusieurs cartes jouables en défense, certaine plus efficace que d’autre, vous dires quel carte jouer ou pas c’est plutôt difficile tout dépend du tipe d’attaque, de leur nombre et etc… donc utiliser votre jugement ou sortez $$$$ ;-)**

**-**

**There are several playable cards in defense, some more effective than others, you say which card to play or not it's rather difficult depending on the type of attack, their number and so on... so use your judgment or get out $$$$ ;-)**

**-**

Double la cadence de tire du Donjon

Les différence c'est la duré - 2h - 12h ou 1j

-

Double the rate of fire in the Dungeon

The difference is the duration - 2h - 12h or 1 day.

-

Fosses agrandie

vous pouvez acheter la 1,5 - x2. La x4 vous la recevez

Je les mets si j'ai sinon..

-

Enlarged pit

you can buy the 1.5 - x2. The x4 you get it

I'll put them on if I don't...

-

J'aime ces cartes, les troupes adverses ca brules très bien ;-) ici vous pouvez acheter la 1,3 et 1,6 mais si vous avez la x2 ouff ca fait un beau BBQ

-

I like these cards, the opposing troops burn very well ;-) here you can buy the 1,3 and 1,6 but if you have the x2 ouff it makes a nice BBQ

-

Tours et portes en pierre renforcées

-

Reinforced stone towers and gates

-

J'utilise toujours la 1,8

vous pouvez acheter la 1,5 & 1,8. La x2 vous la recevez

-

I always use the 1.8

you can buy the 1.5 & 1.8. The x2 you receive it

-

Douves plus profondes

moi j'utilise la 1,5

-

Deeper moat

I use the 1.5

-

vous pouvez acheter la 1,3 - 1,5. La x2 vous la recevez

-

you can buy the 1.3 - 1.5. The x2 you get it

-

Remparts en pierre renforcées

-

Reinforced stone ramparts

-

J'utilise si j'ai

vous pouvez acheter la 1,5 & x2. La 2,5 vous la recevez

-

I use if I have

you can buy the 1.5 & x2. The 2,5 you get it

-

Carte bonne a vendre, inutiles, si vous avez un château en bois…. je vous invite a retourné voire le tuto sur les Châteaux. Il y en a qui disent que ça améliore la résistance des balistes, mais comme ce n’est pas indiqué… ça reste a voire

-

Card good to sell, useless, if you have a wooden castle... I invite you to go back to see the tutorial on Castles. There are some who say that it improves the resistance of the balistes, but as it is not indicated... it remains to be seen...

-

C'est des bonnes cartes, il a toujours le cout en point de carte, mais, haut delà de leur cout, il faut prendre en considération votre château si vous jouer une Baliste supérieure et que vous avez 2 balistes dans le château elle ne sera pas très rentables. Même chose pour les Tourelles, pour les Tunneliers assurez-vous d'avoir un trou de paysans dans votre château et que la Guilde des Tunneliers soit au meilleur niveau possible. Si elle est niveau 1, je crois que vous pouvez passer à une autre carte.

-

These are good cards, it always has the cost in card points, but, high beyond their cost, you have to consider your castle if you play a superior ballista and you have 2 ballista in the castle it will not be very profitable. Same thing for the Turrets, for the Tunnellers make sure you have a peasants' hole in your castle and that the Tunnellers' Guild is at the best possible level. If it's level 1, I think you can switch to another map.

-

D'un côté, la défense désespérée, elle lance une fois l'ordre, de réparer le château - si vous subissez une attaque.   
De l'autre côté, les Ultimes charges, elles font sortir un groupe de chevalier vers la fin du siège (quand les troupes ennemies arrivent près du donjon)   
Ces cartes sont super utiles, de plus, vous pouvez les jouer à répétition pendant une synchro.

-

On one side, the desperate defense, it once launches the order, to repair the castle - if you are attacked.

On the other side, the Ultimate Charges, they bring out a group of knights towards the end of the siege (when the enemy troops arrive near the dungeon).

These cards are super useful, plus you can play them repeatedly during a sync.

-

Charge de Chevaliers

x2 la vitesse des chevalier

Il y a certaine personne qui disent que ca fait aller les paysans armés plus vites aussi ca reste a confirmer

-

Charge of Knights

x2 knight's speed

There are some people who say that it makes the armed peasants go faster, but that remains to be confirmed.

-

Attaque-Surprise

Groupe de Chevaliers fait une sortie au début du siège.

Soit 2, 5 ou 12 Chevalier sorte du donjon en plus de vos chevaliers

-

Attaque-Surprise

Group of Knights makes an exit at the beginning of the siege.

Either 2, 5 or 12 Knights come out of the dungeon in addition to your Knights.

-

Il est important de surveiller le menu en haut à droite, si vous y voyer les 2 épées croiser qui flash cela indique, si vous recevez des attaques (IA, Joueurs) et scouts si vous cliquez déçus vous accéder a plusieurs onglets importants et pourrez voire les attaques et leur temps

-

It is important to watch the menu at the top right, if you see the 2 crossed swords that flash this indicates, if you receive attacks (AI, Players) and scouts if you click disappointed you will access several important tabs and will be able to see the attacks and their time.

-

Le petit rond vert que vous voyez dans le coin, sur la map monde semble insignifiant, mais, il est vraiment très important, car, c'est le temps de refresh (35 sec) c'est déjà long, mais s’il passe au orange le refresh passe a un peut plus d'une minute, il va passer au oranges, si vous désélectionne le jeu, comme moi là qui écris ici, mon refresh est plus long. Donc en 30 sec, je peux placer quoi 3 armées synchro a 1 min ouf ça peut faire mal.

-

The little green circle that you see in the corner, on the world map seems insignificant, but, it's really very important, because, it's the refresh time (35 sec) it's already long, but if you deselect the game, like me writing here, my refresh is longer. So in 30 seconds, I can put what 3 armies in sync at 1 minute, it can hurt.

-

L'onglet des éclaireurs

vous indique le temps et d'où provient les scouts. Si un joueur vous scout les épées vont se mette a clignoter. pas besoin d'ID le village pour un scout

-

The scouts tab

tells you the time and where the Scouts come from. If a player scouts you, the swords will start flashing. No need for a village ID for a scout.

-

L'onglet des Moines

vous indique le temps et d'où ils provient. si un joueur vous envoie des moines, les épées ne vont pas clignoter. ID votre village et l'on prévient.

-

The Monks tab

tells you the time and where they come from. If a player sends you monks, the swords won't flash. ID your village and we'll warn you.

-

L'onglet des Armées

vous indique le temps, d'où proviennent les Attaques et le type d'attaque. Si vous voyez comme ci-haut des capitaines. c'est le temps de sortir les cartes ;-) Les épées vont clignotées bien sûr.

-

The Armies tab

tells you the time, where the Attacks come from and the type of attack. If you see as above captains. it's time to draw the cards ;-) The swords will blink of course.

-

**Mise en situation**

-

Small scenario

-

Vous vous connectez et voyez les épées qui clignotes, pas de panique ce n’est que des villages, une fois les respirations prises, on regarde quel village est attaqué, ont l’interdit (pour éviter que d’autres armées soient lancées) ou ont fait le mort (pour tenter de faire crash le plus d’armées possibles) Il pourrait aussi être exco. Donc, âpres ont juge de la solution à prendre…. Voilà deux exemples :

-

You log in and see the swords flashing, don't panic it's only villages, once the breaths are taken, you can see which village is attacked, have the forbidden (to prevent other armies from being launched) or have played dead (to try to crash as many armies as possible) It could also be exco. So, after have judged the solution to be taken ... Here are two examples:

-

Vous avez juste une armée d'ouverture et le capitaine – votre château est bien fermé avec 520 troupes - c’est défendable. Jouez quelques cartes de défense, interdisez-le ou faites le mort.

-

You just have an opening army and the captain - your castle is well closed with 520 troops - it's defensible. Play a few defense cards, forbid it or play dead.

-

Vous avez 7 armées et 5 de capitaine – La c’est plus chaud – première chose à faire exo votre village (si c’est possible avant que les armées ennemies arrivent si votre moine arrive après ça ne vaut pas le coup) vous pouvez jouer vos cartes défense préférées, faire des donations a la prévôté (armes, Bouf et ressource) briser l’ID (interdiction du village juste avant que les troupes arrivent, voire avec un co-équipier pour synchro un capie de contre rase ou recapture, juste derrière les armés ennemie. Pourquoi ne pas juste raser le village avant les armées ennemies simplement pour lui faire perdre le plus de troupes possible.

-

You have 7 armies and 5 captains - This is hotter - first thing to do exotic your village (if it's possible before the enemy armies arrive if your monk arrives after it's not worth it) you can play your favorite defense cards, make donations to the provostry (weapons, beef and resources) break the ID (banning the village just before the troops arrive, or even with a teammate to sync a counter raid capie or recapture, just behind the enemy armies. Why not just raze the village before the enemy armies just to make it lose as many troops as possible

-

Pour ma part, avoir un TS3 est important

L’utilisation d’un TS (TeamSpeak3) est très utile pour avoir des conseils et bien s’organiser, écrire et jouer quand l’ont se concentre a défendre ou attaquer pas très évident, surtout quand il faut tout expliquer, alors, que sur TS il vous suffit de le communiqué vocalement, vous envoyez un message : Urgent attaque venir sur TS et les joueurs présents sur le jeu rapplique sur TS. Comme ça un autre joueur, peut transmettre les informations par message et l'on peut mieux se coordonner. (meilleure réactivité)

-

For me, having a TS3 is important...

The use of a TS (TeamSpeak3) is very useful to get advice and organize yourself well, write and play when you concentrate on defending or attacking not very obvious, especially when you have to explain everything, then, on TS you just have to communicate it vocally, you send a message: Urgent attack come on TS and the players present on the game come back on TS. That way another player can send the information by message and we can better coordinate. (better reactivity)

-