Un "Almacén Grande" para el Conocimiento de Puerto Rico.
Era una tarde árida, había perdido chucuchentas partidas con Puerto Rico, incluso el programita en excel me machacaba; decidí que no podía volver a ocurrir y busque toda la información que pude sobre como ganar al juego en internet…….leches, todo en inglés……

Por Jiays

…….y por Tutatis también claro.

1.Disposiciones preliminares.

Después de jugar por primera vez al Puerto Rico de Andreas Seyfarth (de ahora en adelante PR), se convirtió en uno de mis juegos favoritos rápidamente. Una de las únicas debilidades en el plan del juego (y es un fallo común a muchos juegos multijugador) es que el resultado a veces queda más decidido por los errores del jugador más débil, que por los aciertos del más avezado, los jugadores veteranos se quejan a menudo de esto, pero tampoco puedo observar mucho esfuerzo por compartir el conocimiento sobre la estrategia más idónea a seguir. La mayoría de los consejos de estrategia "disponible en inglés" se basan en comentarios hechos después de jugar simplemente unas pocas partidas. También está claro que la mayoría de esta información viene de las personas que han jugado a PR contra una pequeña variedad de contrincantes esencialmente familiares muy cercanos y estos además relativamente débiles.

He jugado más de 1000 juegos de PR, (más de 50% de ellos en el Brettspielwelt (BSW) el servidor de juego online). PR en BSW toma sólo entre 15 y 45 minutos por juego, y hay un número elevado de jugadores muy experimentados, estos raramente realizan un movimiento al azar. El nivel de juego medio en BSW tiende a ser así más alto que en un juego típico en vivo; la mayoría de los jugadores que han jugado 200 o más partidas en BSW no deberían tener ningún problema en derrotar a alguien que no ha pasado por allí. Esto no quiere decir que "todos los jugadores buenos están en BSW", simplemente que da una combinación de múltiples ventajas de aprendizaje a aquéllos que juegan allí, que no otorgan a los que no lo hacen. La evidencia de esto es que casi todos los que se molestan en dar consejos sobre la estrategia, tienden a dar las mismas recomendaciones "equivocadas", y basadas en jugar juegos más largos, y contra contrincantes que cometen más errores que uno mismo. Tristemente debemos reconocer que una partida larga favorece a los jugadores menos experimentados.

La diferencia más notoria entre el jugador en BSW y la clase de jugadores cara-a-cara PR, es que entre los primeros hay una competencia desmedida por ganar dinero desde bien temprano en el juego. Mucho de este dinero ganado tan pronto, más adelante se gasta en opciones de edificios pobres o de menor valor táctico(por sacarle un rápido rendimiento), que hacen el juego menos dinámico e implican aumentos en el número de las rondas necesarias para la mayoría de los jugadores que participan en el desarrollo del juego. Esta manera de jugar, les concede ventaja gradualmente a los jugadores que están produciendo y están cargando más barriles en la fase de capitán y convierte el juego en una carrera por adquirir el puerto y/o muelle, o un almacén grande. Esta forma ingenua de jugar también da ventaja al tipo de jugador que siempre comienza acaparando las plantaciones de maíz. Después de ver una partida ganada con la estrategia del maíz/puerto/almacén, los jugadores empiezan a menudo dando énfasis al maíz en lugar de a las canteras, lo que reduce la frecuencia del constructor y exacerba el problema inicial. A menos que alguien decida evadirse de esta estrategia, los jugadores que empiezan con mucho maíz pueden ganar con más facilidad provocando que el factor determinante en puntos al final de la partida sea el proveniente de la carga de barriles de maíz en el barco y el agotamiento de puntos de victoria por tal motivo.

Contraste esto con un juego poblado por jugadores experimentados. La competición por ganar dinero temprano en el juego es más intensa, pero casi ningún dinero se gasta de inicio. El medio dinámico del juego, con sus ingresos elevados, llega mucho antes. Las dos fábricas se compran entre los primeros edificios, las ventas de barriles globales son más altas en una segunda y corta fase posterior a la de compra de edificios más caros y hay más canteras en obra. Esto provoca fases del constructor más frecuentemente, y es probable que por lo menos un jugador construya SIEMPRE algo en cada fase del constructor, desembocando obviamente en acabar el juego llenando todos los 12 espacios de edificios rápidamente, reduciendo la longitud del juego así, hasta que sea mucho menor el número mínimo de rondas, los cambios, y con ello el tiempo del juego. En el cajón de puntos de victoria en este caso siempre quedan bastantes de ellos por conseguir, y eso hace más impredecible el modo por el que un jugador puede finalizar el turno y el propio juego.

El esfuerzo enfocado en producir/cargar barriles puede ser desastroso si el tiempo se agota y el suministro de carreras por obtener VPs prematuramente impide generar dinero para construir por ejemplo un almacén donde guardar nuestros stocks. No estoy diciendo que los jugadores expertos construyen en lugar de hacer VPs; sino que el esfuerzo de construcción de edificios debe ser equilibrado con el esfuerzo del envío de mercancías al viejo continente y que esto lleva a un juego más dinámico con cuentas más altas para todos los jugadores.

Una contestación común a esta observación sería pensar que un solo jugador está en gran número de ocasiones a la merced de la estrategia de los otros jugadores y que tú sólo puedas reaccionar a movimientos que tus rivales realmente hacen, en lugar de a los movimientos que ellos deben hacer. No pueden obligarte a que los imites para ser competitivo, quiero con esto decir que si tus contrincantes corren por obtener cada plantación de maíz disponible, y entonces frenéticamente producen género de carga, siempre puedes responder cobrando 2 doblones por escoger los papeles que ellos están ignorando. El dinero en efectivo extra puede servirte para financiar una variedad de edificios de producción, como la fábrica, el puerto y un par de edificios decisivos de fin de juego.

El déficit en VPs puede ser más que superado por una ventaja amplia "construyendo puntos a raíz de tus edificios de producción". Aun cuando la estrategia de todos tus rivales sea muy diferente de la tuya, no hay ninguna necesidad de entrar en la misma técnica de juego que ellos. Las herramientas para jugar un juego excelente y así poder ganar siempre están disponibles para ti, sin tener en cuenta lo que los otros jugadores escogen hacer. Me encantaría que pudiese sonar una música de victoria como fondo a este párrafo, pero claro esto no es la peli de Pearl Harbour.

Este documento no es una colección de indirectas o comentarios, pero si una descripción estructurada de cómo jugar un juego. Puesto que ésta no es una colección de teorías competitivas, intento enfocar este documento como "problemas desde un punto de

vista específico" y en el que incluyo mis propios prejuicios y de los cuales me vais a perdonar. He considerado todo lo escrito aquí cuidadosamente, y lo he considerado para ser la verdad en la medida en la que yo puedo discernirla. Intentaré evitar declarar algo como absolutamente cierto, exceptuando cuando crea que es el caso en el 100%. PR es un juego complejo lleno de situaciones ambiguas en que hay a menudo más de un movimiento posible disponible. Quede claro que no hay respuestas fáciles a las preguntas de la estrategia. La mayoría de lo que yo ofrezco aquí son acercamientos, maneras de reconocer lo que es importante y lo que es secundario sobre cada aspecto del juego. Fuera de esos acercamientos viene un consejo más específico y es qué hacer en ciertos tipos de situaciones y que no hacer en otras, fallaremos cien veces pero siempre podremos decir que hemos encontrado 100 formas erróneas de realizar un plan de juego.

Mi propósito primario es ayudar a los que comienzan usando la fase del ensayo-y-error de todo aprendizaje y empezar jugando a un nivel más alto del que yo mismo empecé. Mi motivo para esto realmente es un poco egoísta: no sólo es más divertido para el que juega bien poder ganar, también es más divertido para mí jugar contra rivales que no están regalando la victoria inadvertidamente al jugador de al lado, y que por supuesto no soy yo más allá de eso, espero que los jugadores más experimentados se puedan beneficiar de una presentación estructurada de la estrategia del juego ya que nada o poco tienen que aprender de mi. Si estás de acuerdo o discrepas con las ideas que presento aquí, espero que tu reacción sea colaborar en subsanar mis errores.

2. La pela es la pela, o la moneda de la suerte de Tío Gilito.
La primera sensación al jugar a PR puede parecer agobiante, con tantas cosas diferentes que pasan en cada turno y la variedad de edificios disponibles. El tiempo y la posibilidad en juegos diferentes varía ampliamente, lo hace un juego aparentemente difícil de perfilar y las conclusiones sobre las estrategias más eficaces no son nunca fáciles. La tendencia es seguir intentando hacer lo que hizo el ganador del juego anterior y esto causa dos problemas.

Primero, no todas las posiciones de arranque son idénticas, y acuñar una estrategia particular en una posición de arranque que posteriormente se demuestre incompatible normalmente fallará (tercera ley de Murphy). Segundo, un tipo de acuerdo general (toda acción siempre en el mismo orden y mismo fin)podría hacer que un jugador inexperto jamás pueda vencer. La solución es entender cómo construir una posición diversa que pueda aprovecharse en una única situación, y procurar que esa sea TU situación.

Aunque tu opción de elegir cargo, en tu propio turno, probablemente será tu movimiento más eficaz para cada ronda, es imprescindible hacer progresos durante los papeles escogidos por los otros jugadores. Cada ronda tus rivales pueden hacerte pensar que "estoy perdiendo un turno" escogiendo un papel de cargo que no te beneficiará, aún más si eres el último en elegir rol, que alguien opte por el mismo antes que tú, te puede desbaratar los planes preconcebidos, si no dispone de un plan B. Los jugadores conscientes construyen una estrategia que les permita sacar provecho de todos los cargos sea quien quiera que elija tal rol, haz que tus rivales trabajen para ti, esto es lo que quiero decir por una estrategia diversa.

El lugar de cada asiento a la mesa tiene sus propias características, incluso de entrada y sin comenzar a jugar. En términos por ejemplo de plantación de arranque (maíz o índigo) y qué papeles son más favorables durante la primera ronda, nos hará replantear la estrategia Un jugador acostumbra a organizar las fuerzas dependiendo de esa posición aunque sea instintivamente, y a generar los recursos necesarios para sacarle partido a esa primera plantación y poder arreglar la mayoría de sus debilidades, dependiendo incluso del lugar en la mesa que ocupa. Piensa y sé realista ¿cuántas veces aquel jugador que comienza con plantación de índigo no compra de inicio una añilería pequeña? Creo que ninguna. El resultado es una posición equilibrada y diversa.

Aunque es muy importante dominar la selección de plantaciones y edificios para satisfacer su situación, lo más importante en PR de entrada es llegar a entender la diferencia entre el valor del dinero y su posible uso en momentos diferentes durante el juego.

PR es un juego de expansión en la que cada jugador comienza con unos doblones y una plantación (y la variedad de material libre que dispondrá a lo largo del juego) y los convierte en un manojo de edificios y una pila de PVs. Un PV que sea capaz de anotar en la ronda 1 parece no hacer nada pero cuenta como 1 VP en la cuenta final. Un doblón que ganaste en la ronda 1 te será indispensable en otra ronda crítica para comprar un edificio que generará plantaciones adicionales, PVs, colonos o doblones. Éstos pueden usarse para comprar más edificios que todavía generan más ingresos y otros efectos directamente o indirectamente.

Aunque los doblones no están en la cuenta final, los edificios que ellos compran si son los que se apuntan, y contribuyen para ganar PVs. **Este efecto de la reinversión hace que los doblones sean mucho más valiosos que los PVs al inicio del juego.**

No reconocer esto desde el principio de la partida, te llevará más tarde a situaciones en el juego en el que ninguna de las opciones del papel de cargo disponibles te sea atractiva, porque tus rivales ganan mucho más que tú hagas lo que hagas con cada una de las opciones disponibles, y sin excepción.

Una ventaja de PVs ganada al principio del juego es fácil recuperar más tarde con simples movimientos de construcciones de edificios "dobles" al final del mismo, los movimientos iniciales hacen posible un ingreso mayor a la larga y facilitan la disposición de poder gastar en edificios al final y no solo eso sino elegir los adecuados, y es que e pongas como te pongas estos edificios dobles tienen claramente también 2 características esenciales

1. son caros 2. generan gran cantidad de puntos y 3. dado su doble tamaño aceleran el tiempo de fin de juego. Si ya sé que esas son 3 características y no 2 pero es que el edificio es doble y no triple y se me iba a la mierda la metáfora.

El lado amargo de este efecto del dinero es que rápidamente ese doblón pierde su valor del principio del juego al final del mismo, el enfoque debe cambiar a anotar tantos puntos como sea posible, una vez que dispones de los doblones ganados, ya que ellos son sólo útiles si se pueden gastar inmediatamente en edificios.

Si te estás preguntando donde se encuentra la línea entre el juego temprano y el juego tardío, para conseguir y gastar esos doblones, la respuesta es que no hay ninguno, hay más bien, una "media fase" del juego y que se caracteriza por:
1.haber establecido una fuente fiable de ingresos por lo que puede construir algo útil en cada turno que se selecciona el papel del constructor.
2.si usted es capaz de construir 3 fases seguidas en el turno del constructor, entonces la situación es equilibrada entre ganar dinero y anotar PVs y usted ha entrado en la media fase del juego.
3.esta fase media ha terminado cuando teniendo la oportunidad de ganar dinero empieza a perder su valor, si pasa en la fase del constructor y se centra en conseguir PVs piense que el juego para usted está a punto de terminar.

Es bastante posible dejar a alguien que quedó "pobre" en fase temprana sin posibilidades de victoria final, y también es posible dejar atrás a un jugador que decide construir su edificios en las fases finales del juego. Entendiendo la diferencia entre estas fases del juego, es crucial saber reconocer los movimientos idóneos para cada situación.

Si creéis interesante este artículo y no me ponéis mucha mierda encima (que seguramente me la merezco) en el próximo artículo…..

3. Aproxímese al arcén y muestreme sus "Papeles" por favor o el beneficio de cada cargo.
Al escoger un papel, uno debe considerar primordialmente el número de doblones de beneficio extra que hay en cada papel y en ese momento, …….