## 4. ¿Cuántos PVs van para cada jugador si yo escojo al capitán, y cómo es esto diferente si mi rival lo escoge?

Ésta es la pregunta más básica de éste movimiento, y es crítica cuando estás en desventaja de PVs en relación a tus otros contrincantes aún en el supuesto de que tú vas a ganar PVs obviamente. Escogiendo al capitán cuando no haces muchos PVs ayuda s indudablemente a tus rivales a aumentar aún más su ventaja y normalmente no es una idea buena. Si dispones de cierta ventaja en PVs, y estás convencido de poder situar posteriormente un edifício doble, la elección de este cargo puede ser beneficiosa para ti.

De la misma manera observa a tus rivales, deshecha a quien está en disposición o ya lo tiene el edificio doble (hablo en las fases finales del juego) céntrate en quien no lo tiene y no puede hacerlo, este jugador seguramente esté interesado en elegirlo para conseguir PVs, ahora ¿en qué lugar estás situado en la ronda en relación a él?¿Te interesa esperar y que sea él quién lo haga? Haciendo estas preguntas y comparando al capitán entonces con las otras opciones, puedes tomar una decisión bien-informada sobre si escogerlo.

Durante la carga de género hay algunas decisiones muy interesantes para hacer. En primer lugar, recuerda que el movimiento de carga que te rinde el número más elevado de PVs inmediato, necesariamente no es el movimiento mejor. Debido al espacio limitado en las naves, los movimientos sobre el barco de carga menor o con menos espacios libres pueden tener un valor defensivo que les da una prioridad más alta que los movimientos de carga más altos. Yo encuentro que es mejor evaluar éstos, examinando cada nave.

Cada nave estará en uno de tres estados:

- 1) Parcialmente cargado con bastante espacio para todos los barriles de ese tipo(pleno)
- 2) Parcialmente cargado sin bastante espacio para todos los barriles de ese tipo (semi pleno);
- 3) Vacío.

Una nave en estado 1 parece al principio tener una prioridad de carga baja, desde el punto de vista que terminarás poniendo allí sin embargo alguno de tus barriles. Si hay por lo menos una nave vacía que carga inmediatamente entonces esta nave vacía se convierte en vital durante este turno si estás intentando manipular qué barriles puntúen, pasen al traficante o se pierdan.

Considera el ejemplo siguiente: jugador #1 comienza la carga. Jugador #1 tienen 1 maíz, 1 índigo y 2 azúcar. Jugador #2 tiene 1 maíz y 1 café. Tú eres jugador #3

Las naves son maíz con 3 espacios, índigo con 3 espacios y una nave vacía.

Si #1 da énfasis a PVs entonces el movimiento obvio es cargar azúcar en la nave vacía para bloquear #2 en el café.

Sin embargo, si la prioridad es ganar dinero entonces #1 necesita cargar maíz e índigo ya que necesita reservar azúcar para el traficante.

#2 queda libre de cargar café en el futuro turno en la nave vacía. Aunque #1 deberá desechar un barril de azúcar entonces, el otro azúcar puede venderse y el barril de café se ha forzado hacia la nave y no puede venderse. Nota que al final del juego el dinero de vender azúcar podría ser completamente ineficaz y podría hacer el posible rendimiento mejor a los 2 PVs de #2 barriles de azúcar.

En las naves en estado 2 puedes por lo tanto decidir entre correr, para conseguir anotar tus barriles primero en esa nave y evitar esa nave antes que se ocupe y quedes con barriles



sobrante de ese tipo. Esta opción depende en si necesitas dinero o PVs, y qué edificios posees (puerto, muelle y/o almacenes). Un estado 2 en la nave es a menudo buena para un movimiento de retardo o doble, desde la perspectiva que existe una opción ofensiva (PVs que anotar) y defensiva (prevención de obtención de PVs para tus rivales.

Las naves vacías son los más dificiles de repartir porque hay 2 variables diferentes, el tipo de barril a cargar y la cantidad de barriles existentes para cada nave. Los barriles cargados a una nave vacía son similares para saber si escoger o no a un papel de cargo de una manera: es importante saber cuánto tú y tus rivales se beneficiarán de cargar ese tipo. Estableciendo que una nave de maíz se usa exclusivamente para hacer 1 PV puede ser muy tonto si permite a alguien dejarla vacía para cargar 4 de maíz, y con ello para que obtenga 4 PVs. Recíprocamente, cargando un barril de café (del que normalmente no tienes ninguna intención de comercio) produces una nave de carga lenta que hace que otra carga se haga con más facilidad. Si tienes un monopolio de café, serás la única persona que cargue en tal nave.

Se fuerza hablar de otro efecto importante producido por las naves vacías por cargar. Es importante verificar los barriles de los otros jugadores para ver si hay alguien que puede ser obligado a cargar su único tipo de barril a una nave vacía. Forzando ese movimiento puede obligar a un jugador a usar la nave vacía, para algún genero que ya posees, si hay bastante espacio entonces para tus barriles puedes tejer una malla y obtener unos puntos extras esta manera garantizados en la nueva colocación de barriles.

Cuando hay más de una nave vacía disponible, debes escoger cuál cargar. Para hacer una opción buena, necesitas no sólo considerar si hay una nave vacía para tu carga, sino también si las otras naves vacías tendrán un hueco para otro de tu género(recuerda que en

ninguna nave cabe el mismi número de barriles). Si tienes barriles suficientes del tipo que están cargando y la nave no se llenará durante esta fase del capitán, entonces la técnica básica es escoger la nave disponible del número más elevado vacío y reservar más espacio así para la carga futura. Esto también hace que las naves más pequeñas queden para otros tipos, reduciendo el espacio disponible para esos barriles.

Si puedes escoger una nave que llenarás por completo durante esta fase del capitán y no perderás barriles sin colocar, dejando a tus rivales con barriles sobrantes de ese tipo, entonces puedes escoger la nave disponible más pequeña y puedes impedirles a tus rivales cargar barriles. Esto dejará una nave más elevada en número de huecos disponible para otro tipo, sin embargo observa que puedes o no beneficiar sus otros movimientos de carga.

Por supuesto, y en general el resultado mejor es cargar cada barril que deseaste cargar mientras que salvas lo que quieres vender y/o cargar en rondas posteriores.



Hay algunos resultados defensivos buenos obviamente, para intentar realizar en esta fase. Si tus rivales están produciendo mucho de un tipo particular, dejando esa nave con poco espacio abierto o ninguno es un resultado deseable. No sólo hace mucho más difícil cargar durante el próximo capitán, sino que el número más pequeño de barriles en el suministro puede causar una escasez de la producción durante el próximo capataz. Si tienes un almacén tienes además algún valor defensivo teniendo dos tipos diferentes de barriles en el extremo final de la fase del capitán.

Algunas tácticas deben cambiar considerando el efecto de edificios. Jugadores que tienen sus propios puertos están más interesados en cargar muchas veces que cargar muchos barriles. Intentar impedirle completamente a un jugador con un almacén cargar su género es antes o después es tarea dificil; el efecto usual de movimientos defensivos contra un dueño de un almacén es hacerle tardar en cargar, no en evitarlo. El muelle es un caso especial porque es dificil de prevenir a un dueño del muelle que cargue los barriles. Una interesante táctica es cargar una nave vacía con el tipo de barril que corresponde a la pila más elevado del dueño del muelle. Los jugadores puede llenar entonces la mayoría o todos los huecos en esa nave con su pila de barriles, impidiendo a nadie más cargar ese tipo. El dueño del muelle entonces carga 1 o 2 barriles en lugar de una pila elevada. A menudo, esto es preferible a la situación en que (por ejemplo) no hay ninguna nave de maíz, pero el dueño del muelle todavía consigue cargar una pila de

maíz para PVs. Haciendo a menudo en su propio movimiento una colección de PVs de un género como el maíz.

Finalmente, ten en cuenta la posición relativa de cada jugador al evaluar obras defensivas. Si alguien no tiene ninguna oportunidad de ganar, está bien permitirle anotar PVs suficientes. Ahorra tus opciones defensivas siempre para usarlas contra rivales que están amenazando con ganar realmente.

## 5. Todos los bancos ofrecen un excelente tipo de interés, pero a todos les debes dinero, o el prospector es un cargo posicional exclusivamente

Finalmente queda el cargo de Prospector, poco o nada relevante podemos decir de este cargo, normalmente usado como alternativa al no saber que hacer, pero que dispone de alguna ventaja posicional.

¿Cuándo realmente el prospector puede ser bien elegido? Es una manera rápida y "segura" de ganar un doblón más la paga extraordinaria, y es ésta la que le da un cierto interés. Nadie con una factoría he visto usando normalmente este cargo, ya que el beneficio económico (y mayor al que este cargo ofrece), lo realiza en la producción de género y por lo tanto en el beneficio de la fábrica. Tampoco es recomendable usarlo disponiendo de una cantera, y necesitando construir, lógicamente el beneficio que dispones de la reducción de precio con el constructor y su posible paga extra, sumado al descuento por la cantera, lo hace un papel irrelevante.

No obstante si ninguno de los papeles restantes te reportan beneficio en tal ronda y no deseas que a costa tuya se beneficie el rival, es un buen cargo para preparar una ofensiva o disponer de suficiente dinero como para afrontar la construcción en siguientes rondas.

## 6. Edificios

El Mercado Pequeño: Éste es el edificio más versátil en el juego. Su efecto es pequeño, pero es un edificio que es fácil de comprar temprano en el juego, puede usarse por lo tanto un número elevado de turnos. Cuán eficaz sea este edificio está en tú mano, dependerá en que clase de bien estás comerciando; vendiendo índigo por 2 es de un 100%(purita matemática de tercero)de aumento del valor del bien, mientras que vendiendo café por 5 es de un 25% el aumento. En otras palabras, si ya estás ganando dinero suficiente, el efecto de mercado pequeño es menos importante. Es muy común comprar este durante la primera ronda de juego. El hacer esta compra temprano en el tiempo se asegura ese gasto y contribuye a que doblón a doblón facilita la compra de algo más importante, como un edificio de la producción crítico, posteriormente. El mercado pequeño funciona particularmente bien con maíz desde el principio, poder vender maíz (del que normalmente se posee siempre) por 2 doblones es entonces bastante útil. Después en el juego, cuando el dinero se hace menos necesario, el colono necesario para poder operarlo se puede usar a menudo mejor en alguna otra parte; esto es especialmente probable que decidas hacerlo si también tienes una fábrica y varios edificios de la producción. Finalmente, este edificio es la manera más barata de llenar los 12 espacios de edificios necesarios acabar el juego.

Bueno pues hasta aquí esta entrega, añado como prometí la hoja de imprimir, cortar y pegar de los edificios ilustrados de la expansión del juego y todos los edificios dobles de la que ya muchos dispondréis y que en colaboración con un grupo de jugadores checos pude traducir, y para el número siguiente añadiré igualmente la hoja de referencia rápida de valores de edificios (como la del juego pero con las imágenes y en castellano). Espero que os siga siendo de interés.

## Para el próximo número:

