Hacienda: En un juego con pocos turnos, ésta es la única manera de agregar una plantación más. Si planeas incluir esto en tu estrategia, (acabar con el juego en pocos movimientos) debe ser una de tus primeras tres compras. En los juegos on line con jugadores expertos, es normal que quien desde el primer turno opte por este edificio esté pensando en que el juego no va a ser largo. Comprándolo después del tercer turno, no da mucha ventaja por encima de tus rivales, dado que por la fase media del juego todos tenemos la mayoría de las plantaciones que vamos a necesitar. Una desventaja de comprarlo temprano es que las plantaciones extras que tomamos no serán capaces de devolver los 2 doblones gastados inmediatamente, a que el mantenimiento de plantaciones obliga al de colonos. Esto tiende a limitar la construcción temprana de edificios de producción como por ejemplo la planta índiga pequeña y el molino de azúcar pequeño, así como retarda la construcción de la fábrica o el puerto posiblemente. Por esta razón, yo entiendo que si piensas comprar la hacienda debes intentar conseguir un monopolio de una plantación concreta para rentabilizar el uso de la hacienda, claro que esto ya es un tema donde puede intervenir el factor suerte. Si es probable que consiga lo que yo quiero sin la hacienda y compro una entonces se torna en una compra menos eficaz. En ese caso un mercado pequeño podría ser una opción mejor. Porque diversificar es más importante. Para un jugador índigo, la hacienda tiende a ser más útil al empezar con índigo en lugar de maíz, los jugadores que comienzan con maíz necesitan enfocar su atención en conseguir una fuente del rédito, y la hacienda no ayuda directamente con eso.

Una vez que posees una hacienda, cómo usarlo depende de las plantaciones disponibles. Si hay material suficiente y disponible, y esperas tomar varios colonos, toma 2 plantaciones. Si no, entonces escógelo y agarra una plantación del azar y una cantera. La diversidad que el azar dibuja, puede llevarte fácilmente a una posición buena para construir la fábrica y/o almacén grande(que indisolublemente está ligado a la hacienda), y el número elevado de trabajadores de las plantaciones bien relacionado con la Residencia en el fin del juego. Si dispones de mucho maíz, puedes construir muchos barriles del mismo género con lo que te bastará un almacén pequeño y un muelle para la carga.

No olvides de quitar al colono después de colocar la hacienda en el juego. Una vez tienes 8-10 plantaciones los colonos restantes normalmente serán bastantes para llenar tu tabla sin la hacienda, así que encuentra un uso mejor para estos colonos.

Como el hospicio y la choza de la construcción, la hacienda es más útil en un juego de 5 jugadores que en juegos más pequeños, porque las opciones del papel son menos frecuentes y ganar una ventaja en la fase del colono es algo aún más valioso.

Choza de construcción: las Canteras son bastante valiosas, por lo que si estás tentando en conseguir canteras, la choza de construcción es un edificio ampliamente útil.
Desgraciadamente, las situaciones en las que es la mejor opción son relativamente raras. Como todos los edificios que afectan a la fase del colono, la choza de construcción es muy eficaz cuando se compró temprano. Su utilidad a largo plazo está bastante limitada, desde que una vez tienes 2-3 canteras y no necesitas más la choza de construir deja de tener efecto alguno. Sólo toma 2 opciones de colono para conseguir 2 canteras, por lo que la choza de la construcción al exigir para su construcción 2 de tus doblones iniciales y preciosos deja en parte de tener aliciente. Además, las canteras tomadas con la choza de construcción toman el sitio de otras plantaciones que conseguirías de otra parte. Dejarás obviamente de tomar canteras.

En general, deberías considerar comprar la choza de construcción cuando ya tengas 2 o 3 plantaciones diversificadas (por ejemplo el maiz/azúcar/café) y no tienes ninguna cantera todavía. Yo también tengo en cuenta si puedo ocupar la choza de construcción fácilmente, y qué MUY pronto recibiré una cantera probablemente de ella. Comprando una choza de construcción cerca del principio del juego y además cuando ya tienes una cantera es una compra poco eficaz; ¿cuánto tiempo y turnos volverán a pasar hasta sacarle el rendimiento? Ten en cuenta que según avanza el juego el papel de fundador se va haciendo menor como toma de carga, la hacienda es mejor que la choza de construcción (aunque no necesariamente "la mejor") como opción en esa situación.

El valor de choza de construcción aumenta cuando agregas número de jugadores al juego. Porque en un juego con 5 jugadores hay más competición para conseguir el papel del colono, para conseguir plantaciones y las 8 canteras disponibles, la choza de la construcción es mucho más útil en este caso. Debes no obstante tener en cuenta que en un juego de 5 jugadores cuando tienes una choza de la construcción, tus rivales saben que piensas esperar antes de tomar al fundador (tienes la cantera asegurada u opción a plantación) ellos pueden oponerse a eso negándose a escoger el cargo, y desde que tu plan radica en principio a hacer uso de las canteras necesitarás tomar al colono tu mismo y de esta forma malgastar la habilidad de tu choza de la construcción.

Sería una situación apropiada para coger la choza de construcción en el supuesto de que el jugador situado a tu derecha tenga una hacienda. El dueño de la hacienda está buscando tomar las plantaciones del azar escogiendo al colono, por que es probable que tú consigas las canteras pronto tal y como deseas.

Almacén pequeño: Los beneficios ordinarios del almacén pequeño van en relación a la cantidad generada de un mismo género..
Sin el almacén pequeño cada turno ahorras un barril y lo cargas después, has ganado un PV, con él además ganas un género completo. Además, beneficios de rendimientos de barriles en el papel del traficante y subsecuentemente en las fases del capitán. Ahorrando más de un tipo de género te posicionas mejor para el traficante. Ahorrando más barriles que otros jugadores tienes una oportunidad mejor para escoger qué tipos de género están cargados y simplemente evitar una puntuación mayor de tus rivales en el próximo turno de capitán. Hasta las rondas finales del cierre del juego, el almacén pequeño proporciona mucho beneficio junto con un muelle, pero a un fragmento menor de su costo. El almacén pequeño nunca es una mala compra, en relación a su coste.

Habiendo dicho todo esto, hay muchas posiciones en las que el almacén pequeño es esencial, pero también hay ocasiones que no usarás tan bien (o incluso requetebién), el almacén pequeño. Es necesario estar haciendo varios barriles del mismo tipo (preferentemente 3 o más) para el almacén pequeño para ser MUY útil. Cuando consigo 2 o más plantaciones de maíz durante el primer tramo del juego, busco una oportunidad conveniente de comprar el almacén pequeño. Si produces (o piensas hacerlo), diversificar el género en muchas plantaciones diferentes con pocos barriles de cada uno (aprovechando los colonos) ya que dispones

de la fábrica y quieres generar mucha mercancía diferente y consigues doblones, el almacén pequeño pierde parte de su productividad, se hace más extraño que pierdas barriles tras la fase de mercader, y capitán y además guardar uno de provisión.

Hay dos beneficios adicionales con el almacén pequeño. Primero, cada barril ahorrado es un barril menos disponible para la producción durante el próximo capataz. Si el capataz se cronometra correctamente, puedes negar barriles a tus rivales debido a la escasez. Por supuesto, también es posible impedir conseguir una producción llena haciendo esto. Segundo, el almacén pequeño hace menos peligroso escoger el papel de capataz. Tus barriles muy probablemente pueden ser desechados aún así, aunque es más posible conseguir colocarlos en plazo corto en las fases de traficante y el capitán.

Hospicio: Éste es el último de los edificios que afectan la fase del colono.
Como los otros comentados, debe comprarse muy temprano en el juego para ser eficaz. El problema es que cada compra del edificio temprana necesita ser evaluada en términos de qué rápidamente él te devolverá su precio de compra en doblones. El hospicio falla miserablemente en este respeto, devora tu dinero en efectivo temprano y devuelve a sólo colonos. No me hace sonreír no obstante si en la ronda 2 veo a un rival con una plantación de café y disponiendo de un hospicio.

Yo encuentro que es mejor aprender a vivir con la escasez ocasional de colonos simplemente. El rendimiento del colono mismo se ajusta contra más edificios se construyen, y los efectos de una escasez de colonos son sólo temporales. Desgraciadamente, el juego no proporciona un edificio que resuelva este problema eficazmente, y de otra manera.

Este edificio es algo más útil en el juego de 5 jugadores porque los jugadores empiezan con 5 doblones, las opciones del papel son menos frecuentes y el cronometrando por la toma del alcalde tiende a estar más valorado. Hay una ronda específica (y digo UNA) situación en un juego de 5 cuando considero comprar el hospicio y pronto. Como jugador #2, si yo no consigo una plantación de maíz durante el reparto, comprando un hospicio entonces me permitirán escoger el papel de toma de plantaciones "como gobernador" en ronda 2. Ahora puedo tomar una cantera ocupada que ayuda a resolver algo el problema del dinero en efectivo causada por la compra temprana del hospicio. Esto es sólo interesante a si tomé azúcar o índigo en el primer colono. Si mis primeras dos plantaciones son índigo y café, comprando el hospicio entonces por lógica tarda el tostador de café demasiado en llegar y sacarle partido a los colonos extras..

Oficina: las Situaciones cuando la oficina es una compra buena son relativamente raras. El problema es que el precio es alto comparado al efecto(me creo estar rayando en este tema, bueno rarito que es uno a la hora de comprar). Si no estás produciendo tabaco o café con el que consigues mucho comerciando para devolverte el dinero en efectivo gastado en la oficina, no será una compra rentable. Aun cuando estés produciendo un alto-valor de precio de mercancías si el jugador que coloca justamente antes que tú también está produciéndolos, necesariamente vas a ver frustrada tu venta cada vez, sin garantía que la casa comercial tendrá espacio para que pueda ser usada por ti y podría ser una buena compra la de la oficina.

Pero si los bienes de alto valor también son producidos por el jugador a tu derecha, una solución puede ser comprar un mercado grande y vender azúcar o índigo para ganar dinero a doble de su valor. Puedes entonces cargar tu tabaco o café hacia una nave y puedes hacerlo difícil de cargarla y completarla. Yo generalmente prefiero esta solución a la oficina porque es más flexible y más probablemente para pagarse a la larga por sí misma.

Como en mis comentarios anteriores sobre el hospicio, es normalmente mejor simplemente aceptar que el comercio no siempre trabajará para conveniencia tuya. Hay maneras de ganar ventaja en comercio usando al capitán careadoramente, o intentando ajustar el cronometrando de la toma del papel del capataz. La oficina es una opción cara para un problema que puede ser resuelto a través de otros medios más factibles, adaptables y baratos.

La oficina es también algo más útil en un juego de 5, porque la casa comercial parece muy pequeña en un juego de 5 y la oficina resuelve el problema espacial pero nada más.

Yo he visto juegos (normalmente de 3 que son los que mayoritariamente comento) en los cuáles el género con más alto precio no se producen durante mucho tiempo y los espacios de la casa comercial permanece incompleta. En esa situación, una oficina puede permitirle llenar el comercio gradualmente alojando café o tabaco y consiguiendo dinero. Si tu estrategia reside en esta expectativa confiando en tales ingresos y sabiendo que los otros disponen del mismo género puede ser una buena compra. Por supuesto, para el mismo precio (o más barato) puedes empezar simplemente produciendo un nuevo tipo de género más barato y conseguir el mercado grande

El mercado grande no es tan mala opción pero…
Teniendo en cuenta la utilidad que acabo de comentar, y como este edificio bien jugado, suple la necesidad de la Oficina, este edificio ofrece el efecto del mercado pequeño dos veces, considerando su costo debes tener claro que lo comprarás cuando estés convencido que se tomarán aún en 5 ocasiones el papel del traficante antes de terminar el juego. Hay un tipo específico de posición que hará una compra muy buena al mercado grande, pero no es una situación muy común. Si terminas sin un mercado pequeño y no tienes un tabaco o cafetal, la escasez de dinero en efectivo en el transcurso del juego puede ser un problema. Mi solución favorita (si hago azúcar, índigo y maíz) es comprar la fábrica. A veces eso no es justamente posible. Si no espero permitirme el lujo de la fábrica pronto tendré el problema de ganar dinero, el mercado grande es ahora un valor bien considerando.

Muchos jugadores parecen pensar que combinando el mercado con la producción de café rinde un mar de fondo imparable de doblones, y así una victoria, pero no está del todo bien pensado. La situación es similar al mercado pequeño: el Índigo con mercado grande vende para 3, un aumento de 200%; el café con mercado grande vende para 6, un aumento de 50%. Si ya estás vendiendo café tienes dinero suficiente, y todo el mercado grande lo que hace es retrasar la compra de tu primer edificio de 4 puntos. El esfuerzo enorme enfocando exclusivamente al traficante es una estrategia muy estrecha, y las estrategias estrechas son generalmente más débiles que las que permiten diversificar.

Éste es un edificio que veo a menudo a jugadores comprar y que posteriormente llena de frustración, cuando el constructor los coge sin bastante dinero para el edificio que ellos quieren comprar de verdad. Normalmente previene la compra de una fábrica, puerto o edificio de 4 puntos durante el próximo constructor. Los edificios de color de violeta y 2 puntos tienen este problema, desde que ellos generalmente no son el tipo de gangas que genera Puerto Rico. Evita construir el hospicio, oficina o mercado grande simplemente porque no sabes qué otra cosa hacer en la fase de constructor, piensa luego existe.

Hasta aquí esta entrega, como os dije adjunto hoja ilustrada de la expansión del juego, el próximo número (que afortunadamente para vosotros será el último) añadiré también con las imágenes ilustradas y en perfecto castellano la tabla de referencia rápida y compra de edificios eso que los ingleses llaman el board main, y como adelanto……

Almacén grande: parece que usa dos veces el efecto del almacén pequeño por dos veces su costo.
Desgraciadamente, realmente no ofrece dos veces el efecto. Yo casi nunca veo a alguien con dos pilas grandes de barriles después de …….

añilería pequeña 1
(índigo)
1

azucarera pequeña 1
(azucar)
2

mercado pequeño 1
1
+1 doblón
(comerciante)

hacienda 1
2
+1 plantación
(fundador)

cab. construcción 1
2
cantera/plantación
(fundador)

almacén pequeño 1
3
+1 mercancía
(capitán)

añilería 2
(índigo)
3

azucarera 2
(azucar)
4

hospicio 2
4
+1 colono
(fundador)

oficina 2
5
mercancía existente
(comerciante)

mercado 2
5
+2 doblones
(comerciante)

almacén 2
6
+2 mercancías
(capitán)

secadero 3
(tabaco)
5

tostadero 3
(café)
6

fábrica 3
7
+1/2/3/5 doblones
(artesano)

universidad 3
8
+1 colono
(constructor)

puerto 3
8
+1 PV embarque
(capitán)

muelle 3
9
barco propio
(capitán)

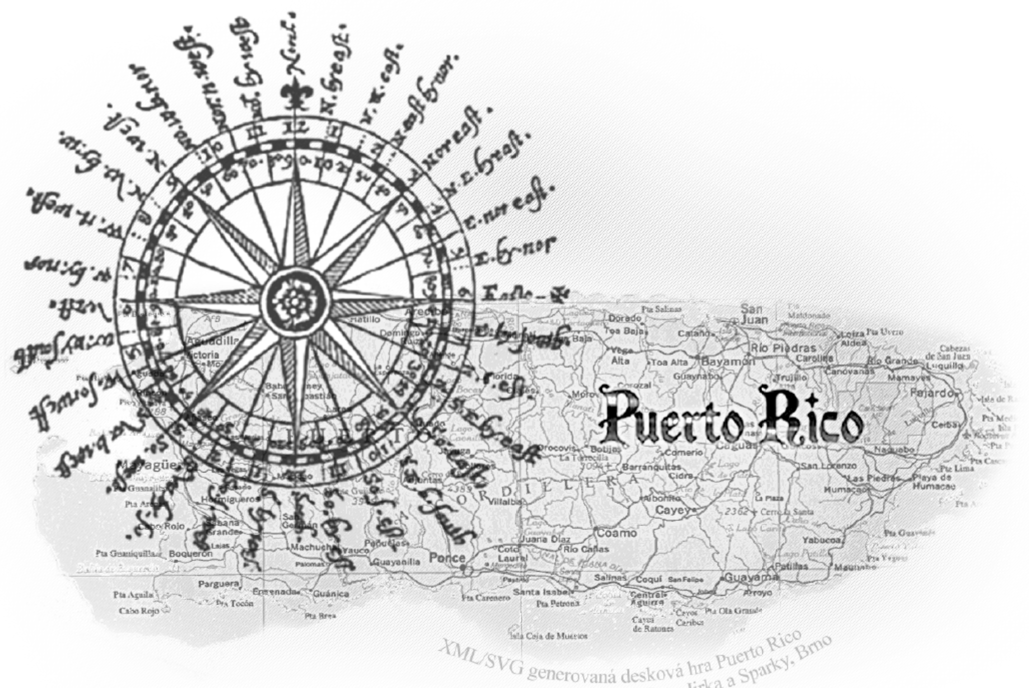
cámara de comercio 4
10
2 PV / edificio
producción grande
1 PV / edificio
producción pequeño
(fin de juego)

residencia 4
10
plantaciones ocupadas 0-9=4PV
10=5PV
11=6PV
12=7PV
(fin de juego)

fortaleza 4
10
1 PV / 3 colonos
(fin de juego)

aduana 4
10
1 PV por 4 PV
embarcados
(fin de juego)

alcaldía 4
10
1 PV/edificio violeta
(fin de juego)



XML/SVG generovaná desková hra Puerto Rico
© 2006 Petr, Jirka a Sparky, Brno