3. Aproxímese al arcén y muéstreme 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, muy especialmente al principio del juego, que es cuando más necesidad de dinero existe en el juego para futuros desarrollos. Los beneficios del papel o cargo que te reportará a ti y especialmente a cada uno de los otros jugadores, y si la mayoría de los beneficios que genera ese papel los puedes ganar sin escogerlo realmente, vamos que te puede ser más ventajoso "fastidiarte" momentáneamente eligiendo un papel que actualmente no necesitas si sabes que será el exigido por el siguiente jugador.

Volvamos al ejemplo de 2 papeles
1. El constructor sin doblón extra y 2. El prospector con 2 doblones extras sobre él. Lógicamente presupongo que estás muy interesado en construir y como tú tu vecino (acabas de ver que tomó una plantación de tabaco y no dispone de secadero pero si del coste en doblones que le supondrá). Tomando el prospector dispondremos de 3 doblones, acaba la ronda y ahora tu adversario toma el constructor ¿quién además de él y tú mismo dispone de efectivo para una nueva construcción?

Al principio del juego, el cargo seleccionado mejor es a menudo un papel que tiene un doblón en él, si hay uno y está disponible. Esto es porque inicialmente en el juego es cuando los jugadores tienen menos recursos y el valor potencial de los efectos básicos de cada cargo es mucho más pequeño. El valor relativo de un doblón es así muy elevado en comparación con el valor que tendrá más tarde en el juego. Además, los doblones son escasos al inicio y la necesidad construir para conseguir una estrategia, empieza a ser mucho mayor. Uno debería tener una justificación muy importante por escoger un papel sin un doblón sobre él al principio del juego.

Recíprocamente, en la segunda mitad del juego los cargos y sus consecuencias son mucho más valiosas, con algunas de las opciones que llevan a poder construir edificios dobles en los últimos movimientos y que son imprescindibles si quieres vencer en la partida.

La necesidad por el dinero conforme avance el juego tampoco es exagerada, ya que en las postrimerías de la partida el dinero fluye de diversas partes, especialmente del mercado, o mejor aún del comerciante disponiendo del mercado, la necesidad de construir en fases avanzadas del juego decae en hasta un 80% (bueno euribor aparte claro), todo esto se combina para hacer que conseguir los doblones extraordinarios sea menos importante.

Además de los doblones de la paga extraordinaria, hay otros beneficios de cada papel que considerar. Los beneficios de escoger un papel particular pueden ser divididos en varios tipos de manera genérica:

1. Beneficios Posicionales. Muchas de las opciones al inicio del juego incluso en su parte central, van dirigidas a ganar canteras, hacer edificios esenciales o primarios de fabricación de barriles, u ocupar plantaciones y edificios. Los movimientos se diseñan para ganar dinero rápido, esto lo consideramos tácticas de beneficio posicional.

2. Beneficios de Anotar. Se realizan en la fase medio/tardía del juego consisten básicamente en la anotación rápida de PVs, a través de los recursos de plantaciones y uso del cargo de capitán.

3. Beneficios Defensivos. Impidiéndoles a sus rivales hacer movimientos posibles y que puedan ser críticos, quizás generan poco beneficio a cortísimo plazo, pero imposibilitan que avancen tus oponentes (una putada siempre mola). En esos casos, debes escoger un papel con el solo propósito de defenderte de tus rivales e impedirles la construcción de edificios dobles o de edificios de producción que te puedan hacer disponer de un monopolio en alguna de las mercancías(normalmente café o tabaco), así en plan Altadis.

4. Beneficios de Juego Acabado. Reduciendo la longitud del juego intencionalmente, obligando a terminar la partida por la falta de recursos, en colonos o PVs, impidiendo la adquisición de remanentes a los rivales que dispongan de muchos recursos y que estén en mejor disposición que tú de adquirirlos.

4. Soy fontanero y vengo a repararle su enchufe, o como aprovechar el cargo que no eres.
Un tema de explicación extensa es como uno puede derivarte a ti mismo el beneficio de un papel sin llegar a escogerlo. Si el beneficio del cargo no depende del orden del turno específico (por ejemplo, si hay espacio suficiente en las naves para todos los barriles que te gustaría cargar), puede ser posible ganar esos mismos beneficios en Vps después de escoger un papel diferente. Otra forma de aprovecharse de no coger un cargo puede ser si no hay doblones extraordinarios en el papel.

Imagina que sobre el constructor existen 2 doblones, no deseas construir nada en tal turno y otro rol pendiente es el de mercader, éste sin doblón extraordinario. Tú dispones de café y estás seguro de colocarlo en tu ronda o en la siguiente. Elije construir, llévate los 2 doblones y en la siguiente ronda vende el café, aún sin tal privilegio dispones de 6 doblones y no de 5 como si hubieses elegido en primera ronda el vender café.

Si el papel no tiene ningún doblón de la paga extraordinaria y ningún otro jugador lo escoge, entonces puedes poder coleccionar un doblón de la paga extraordinaria por escogerlo en la ronda siguiente. La teoría como ves es perfecta pero puede ser peligrosa, usa esta técnica cuidadosamente.

Finalmente, debemos considerar el efecto Gobernador. Al contrario que en otros muchos juegos, los movimientos para cada jugador no se suceden con regularidad completa. El efecto Gobernador hace que exista un ritmo desigual en las opciones del papel, tal que al disponer del gobernador los otros jugadores consiguen escoger dos veces antes de su próxima opción.

Considera el orden de turno siguiente al principio de un juego con 3 jugadores donde usted es #1:

Ronda 1: #1 #2 #3, Ronda 2: #2 #3 #1, Ronda 3: #3 #1 #2

Después de #1's opción del gobernador, los jugadores #2 y #3 cada uno consiguen dos opciones de cargo antes de las de #1 que consigue escoger de

nuevo al final de ronda 2. El efecto aplica a #2 en ronda 2 y a #3 en ronda 1. Considera el efecto Gobernador al hacer tu opción, y recuerda que no conseguirás escoger un papel durante algún tiempo después de este turno .

5. Más cantera y menos galácticos o el fundador es casi completamente un papel posicional.

Quizás con la excepción hecha de la residencia, que ofrece una manera indirecta de anotar puntos y tiene algún beneficio defensivo en sus cualidades (mientras se escojan plantaciones), casi todos los beneficios son posicionales con la elección del fundador. Debido a esto, las plantaciones son menos importantes progresivamente conforme el juego avanza, aparte de ofrecer doblones extraordinarios este rol casi no tiene utilidad en las fases finales del juego.

Lo más importante que el fundador hace es ofertar una cantera. Deberías tomar casi siempre esa cantera cuando tengas ocasión. Hay no obstante dos situaciones a mi entender que considero que escogiendo al fundador deberías tomar una plantación en lugar de una cantera:

1) Cuando he construido un tostadero o cobertizo de tabaco, pero no tengo la plantación correspondiente, estoy muy interesado y no conseguiré esa plantación durante la fase de fundador de otro jugador ya que intuyo que todos andan detrás de tal plantación, obviamente el secadero y el tostadero que carecen de su versión "pequeña factoría" exigen para rentabilizar o crear un monopolio una cantidad considerable de las mismas plantaciones

2) Cuando estoy preparando un gran volumen de envío, se que dispondré de ocasión para situar los colonos y estoy interesado en adquirir plantaciones de maíz. Estas dos situaciones son relativamente raras. En general, si conseguir una cantera no es muy interesante deja que el fundador sea tomado por otro jugador y toma la plantación que consideres oportuna.

Puedes preguntarte por qué considero que las canteras son tan importantes. Conforme yo lo veo, *una cantera es una plantación que hace 1 doblón cada vez que el constructor es escogido*, cuando mencioné en la apreciación global, que la mayoría de las veces el dinero del juego es más poderoso que los PVs. Especialmente al inicio del juego, hacía referencia, además a que las canteras son más raras y más difíciles de adquirir que las plantaciones.

A pesar de todo, puede ser peligroso asumir que conseguir una cantera es siempre beneficioso, que es claramente la opción mejor, recuerda que cada cantera que tomas es una plantación menos que dispondrás para hacer género, y que a su vez exige un colono que la ocupe. Si hay varias plantaciones útiles para ti disponibles, tomar una cantera realmente puede ser contraproducente, lo que me hace reiterar que el rol de fundador es habitualmente más interesante que sea tomado por otro jugador.

Otra consideración es si de verdad necesitarás de una segunda cantera. Hay un efecto de retorno, los primeros descuentos de la cantera es de 1 en el precio de los edificios básicos, mientras el segundo dobla ese descuento para casi todos edificios. Podemos deducir que las 2 primeras canteras son realmente útiles, la tercera cantera, sin embargo, descuenta un 50% para menos de la mitad de los edificios. La cuarta cantera es casi inútil comparada con las otras tres. Así al considerar adquirir una tercera cantera, es importante estimar cuántos edificios de valor ¾ es probable que compres, por supuesto la previsión del curso de tu partida hará que te plantees ambas posibilidades, a veces tomar una plantación más el colono sea más conveniente que tomar una tercera cantera.

Cuando alguien más escoge al fundador, todavía debes escoger una plantación. Hay normalmente una plantación disponible que pueda encajar en tu plan actual, y la opción mejor es obvia. A veces es más difícil decidir.

Podemos generalizar de este modo:

1. Diversificar un nuevo tipo de recurso es siempre mejor que producir más de uno que ya tienes, siempre observando la diversidad, comerciando y vigilando los monopolios de tus rivales, el tener una fábrica hace que esta opción sea rentabilizada con creces.

2. El maíz es en principio la mejor de las plantaciones, desde que exige a sólo un colono y a ningún edificio para hacer un barril

3. Disponer de un monopolio (o que no lo tenga tu rival) es de hecho muy útil en casi todas las ocasiones imprescindible.

4. Producir un género de elevado valor como el café o tabaco si el jugador de su derecha también lo genera no es muy eficaz, deberás si es imprescindible considerar el efecto "gobernador".

5. Disponer de 2 canteras ocupadas a los albores del juego suele tener resultados excelentes.

Algunos de estos factores se vuelven mucho menos importantes conforme avanza en el juego. Por ejemplo, diversificar requiere la construcción de nuevos edificios de producción que a su vez pueden interferir y perjudicar la construcción de un puerto o un edificio de 4 PVs.

A veces el maíz es después menos útil en el juego, cuando hay más competición(existen cantidad de plantaciones) para los jugadores por el suministro de barriles de maíz y el espacio en las naves es exiguo, no sabemos en que momento dispondremos de una nave para cantidad de embarque(salvo que dispongamos del puerto). Si has acaparado cantidad de plantaciones ergo barriles de maíz, considera imprescindible disponer de tu propio puerto.

6. En muchos casos, todas las plantaciones a las que puedes tomar o ya las disones o son innecesarias, en ese caso el único beneficio fiable para escoger el fundador (además de la paga extraordinaria de la Residencia) es defensivo, limitando las opciones de

los jugadores subsecuentes, esa circunstancia hace no obstante que todavía pueda ser valioso, no olvides que frustrar a alguien si puedes es un cuarto de victoria.

Escoger al fundador para el solo propósito de tomar una plantación que alguien más necesite es un movimiento muy malo, en mi opinión. Un tipo de la plantación específica no es muy difícil de adquirir en uno u otro momento, y el movimiento sólo requiere un poco de suerte en que tal plantación quede libre en el siguiente turno.

Bueno hasta aquí esta segunda parte para la próxima espero vuestras aportaciones y juicios. Un adelanto……

2. El alcalde está liado con el fundador, u otro papel posicional.
Al contrario del fundador, el alcalde es un papel crítico a lo largo del juego, y tiene una importancia vital. Aunque su valor también es posicional, hay también una oportunidad ocasional de usar al alcalde defensivamente. Más que cualquier papel excepto el mercader, el alcalde parece llevar …….