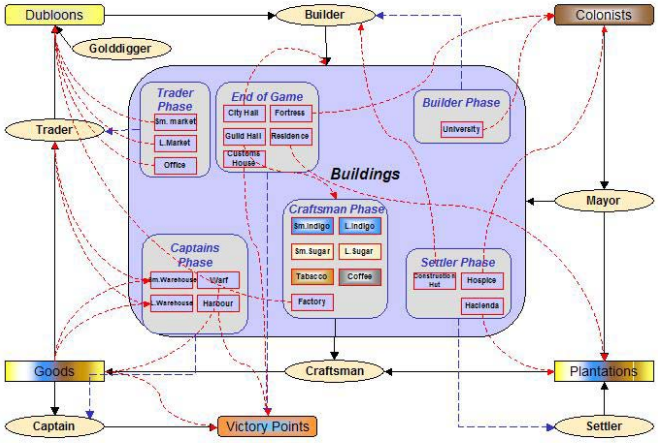
2. El alcalde está liado con el fundador, u otro papel posicional.
Al contrario del fundador, el alcalde es un papel crítico a lo largo del juego, y tiene una importancia vital. Aunque su valor también es posicional, hay también una oportunidad ocasional de usar al alcalde defensivamente. Más que cualquier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

¿Cómo puedes evitar estos errores? Primero, es necesario evaluar cómo cada jugador se beneficiará del alcalde. Si hay un rival que desesperadamente necesita a los colonos y tú al escoger al alcalde no le haces resolver su problema, obtén un colono libre. Ellos deberán escoger otro papel ahora en lugar del alcalde y evita que ocupen ese edificio o plantación que necesitan ocupar, estarás usando el alcalde de modo defensivo.

Cuando ya dispongas de un edificio construido y NO ocupado o una cantera y pienses posteriormente construir un edificio, toma al alcalde. Cuando yo necesito al alcalde, pero no quiero ayudar a mis rivales demasiado tomándolo, escojo a menudo el fundador y una cantera o escogeré al constructor, obligo en cierta forma a tomar el alcalde al rival que acumula plantaciones vacías, creando una situación donde el alcalde eventual me ayudará más aun.

Segundo, debes determinar si la nave de los colonos está desequilibrada. Una nave equilibrada tiene x, 2x 3x o 4x colonos en él (x que es el número de jugadores en el juego), y distribuirá el mismo número de colonos a cada jugador (excepto el colono de la paga extraordinaria dado al alcalde). El ejemplo mejor de una nave desequilibrada, y la que más te benefiará tiene x+1 colonos que le dan 3 colonos al alcalde y sólo 1 a todos los demás, dos colonos extras son una ventaja, y disminuirá la necesidad de tomar al alcalde después en el juego.



Volvamos al problema inicial, en el cuál necesitas el alcalde pero no quieres proporcionar ayuda a un rival. Con una nave desequilibrada, es posible ganar los beneficios del alcalde dejando además a sus rivales con la necesidad de colonos. Además, en la opción del alcalde desequilibrado se ha negado a los contrarios el disponer de más de 1 colono; si ellos necesitaran más de un colono, deberán esperar otra oportunidad para conseguirlos y optar por tomar ese papel dejándote más diversas opciones a ti que ya dispones de suficientes colonos.

Es importante comprender que el alcalde es necesario para ocupar los edificios y plantaciones pero que antes o después se ocuparán. Así la pregunta apropiada normalmente no es "¿Cómo hago para ocupar mis edificios?" sino "¿Cómo hago para ocupar mis edificios ahora mismo?" Un caso donde esto no es verdad es llegando al final del juego, cuando cada alcalde podría ser la última oportunidad de ocupar edificios. En esa situación, el alcalde se vuelve un papel fundamental para ocupar los edificios de de 4PVs y obtener puntos de fin de juego.

El alcalde también puede usarse intencionalmente para acabar el juego. Es muy importante no olvidar esto, para que SIEMPRE puedas estar preparado. Incluso con 15 o más colonos en el suministro, merece la pena si prevés el fin del juego tomar dicho papel si es posible.

Hay a veces, un beneficio defensivo y en el que es interesante escoger al alcalde. En una situación donde los rivales están listos para construir pero tú no. Puedes escoger al alcalde para que ellos tuvieran que esperar a ocupar sus nuevos edificios. Ello obliga al constructor y a alcalde a que ocurran en diferente orden de llegada al previsto por tus contrincantes; el tiempo extra te permitirá obtener dinero en efectivo para que su nuevo edificio se construya a tiempo para el próximo alcalde.

Una vez el papel del alcalde es escogido, hay normalmente algunas decisiones que tomar sobre que plantaciones y edificios ocupar. Normalmente está muy claro dónde ponerlos, pero hay posibilidades de cometer algunos errores, sobre todo si uno está padeciendo una escasez de colonos. Es importante evaluar cada edificio y plantación para ver si todavía son útiles.

a) Evita colocar a los colonos y olvidarse de ellos.
b) Cuando les obligues a escoger qué género producir, verifica el mercado de venta, cuales existen ya situados y cuales son los que tú ya tienes y más importante de los que careces, los que son probables para comerciar o cargar.
c) Al ocupar alguna o todas tus canteras, considera tu dinero en efectivo, ingresos, y qué edificios piensas construir. Si luego el edificio no se beneficiará de una segunda cantera, considera usar al colono de la cantera en otro menester.

El alcalde es uno de los papeles más dinámicos, aunque el evaluar y sopesar la opción positiva del alcalde en un determinado momento y no en otro es crítica, y la función del alcalde es esencial, no produce PVs directamente como el constructor o el capitán. Por esta razón, cuando la habilidad de un jugador aumenta tiende frecuentemente a escoger al alcalde menos y escoger frecuentemente otros papeles más. Aprender a jugar observando los efectos del alcalde y escogerlo a menudo es una parte importante de mejorar tu juego. Otros puntos relacionados con el alcalde se explican en otras secciones. Las discusiones del alcalde en la apertura y los relacionados con el fin de juego estarán en otras secciones posteriores de este humilde artículo.

3. Espera que baje el EURIBOR para hacerte tu casa o El constructor ofrece beneficios diversos.
El constructor es un valor posicional, defensivo y fin de juego(a qué mola ehhhh). Cada vez que es escogido, la forma del juego cambiará significativamente. Hay dos problemas principales acerca del constructor: ¿Cuándo debe escogerse? Y ¿Qué (si hay algo) debe construirse durante el constructor?

Cuando consideres tomar la opción del constructor, comprueba y anota cuántos rivales disponen de cuantas canteras. Si tú no tienes ninguna cantera y escoges al constructor darás un beneficio a todos los que tengan canteras. A veces, es mejor dejar escoger al constructor a sus rivales. Recíprocamente, si has invertido en canteras necesitarás tomar más a menudo al constructor para beneficiarse totalmente de su estrategia.

Un segundo factor en tu decisión, es cuánto tiene ya comprando cada jugador y lo que es probable que ellos compren. Si tus rivales pueden construir edificios críticos (como una fábrica, hospicio, o mercados) podría ser mejor poder obligarles a ellos a escoger al constructor. Por otro lado, si tus contrincantes no están listos para poder construir y/o poder comprar edificios incluso pequeños, tomar el papel de constructor puede ofrecer una gran oportunidad de disponer de una opción de obtener puntos/defensivos combinados.

Busca rivales que tengan canteras desocupadas, o que no tengan bastante dinero para comprar el edificio que ellos necesitan en la fase inicial del juego serán edificios básicos, en la fase media/pronta edificios de producción de tabaco, café y fábricas, en la final edificios dobles. Especialmente importante será que cerca del fin del juego tus rivales que no dispongan de 10 doblones para construir un edificio de PVs 4; escogiendo al constructor antes de que ellos estén listos para esta opción, puede ser una jugada defensiva excelente. Piensa que TODOS necesitaremos de edificios dobles para ganar el juego (bueno y piensa en verde también), dónde se encuentran ellos y la ventaja que en tal tema dispongas será a la larga esencial, (Dios como me gusta este párrafo, creo que es copia de un acto multitudinario de algún político).

El papel constructor tiene también un efecto de reducción en el tiempo de juego, normalmente un jugador con dos o más canteras no produce un número elevado de género, y prefiere un juego tan corto como sea posible. Construyendo edificios que ocupan 2 espacios tan pronto como sea posible y que siempre pueda impedir un número elevado de VPs procedente del embarque para anotar.

Una vez el constructor ha sido escogido, debes decidir si quieres y qué construir. Esta decisión se repite a lo largo del juego y es donde radica la diferencia entre el jugador hábil y el inexperto y dónde este "detalle del jugador" es más fácil de ver. Cada edificio en el juego se especializa, algunos son casi inútiles y otros son útiles para una variedad ancha de posibilidades, pero ningún edificio es útil con cada tipo de posición. El dinero gastado en edificios que son inútiles en un momento determinado es la forma más común de ineficacia en PR.

La necesidad de un edificio es juzgada mejor a través de dos normas:

1) La efectividad con respecto a las plantaciones existentes.
2) La efectividad del edificio durante el tiempo que permanecerá en el juego.

Éstos pueden verse como una ecuación, en la que el beneficio de un edificio es multiplicado por el número de tiempos que el edificio entregará ese beneficio.

Para aplicar estas normas, uno debe aprender las posiciones donde cada edificio es más eficaz, y el momento mejor durante el juego para comprar cada edificio. En capítulos posteriores daré una explicación del valor circunstancial de cada edificio.

En la compra del edificio también debe tenerse en cuenta las opciones de sus rivales. A veces es necesario comprar un edificio antes de lo planeado, porque el número de edificios disponibles es siempre limitado.

Una compra también puede tener valor defensivo, impidiéndole a un rival adquirir ese edificio. En el caso de edificios de producción más caros como el tabaco o tostadero de café, es esencial prestar atención a que tus rivales hallan construido o puedan construir el mismo edificio de producción antes que tú y por lo tanto que lo agoten.

Si tienes canteras, hay momentos en los que es importante no comprar edificios de los que realmente no tiene ninguna intención de usar, y lo haces por el mero hecho de no pasar en la ronda de constructor. Es imprescindible que tengas claro que comprar, (bueno a fin de cuentas comprar convulsivamente es una enfermedad ¿no?), considero que un 30% de las compras de muchos jugadores es producida por meramente "no pasar" en la ronda de constructor, seleccionada en casi todos los casos por un rival.

En la segunda mitad del juego, no tendrás a menudo bastante dinero en efectivo para tu compra preferida. En esa situación, hay algunos edificios que son muy baratos si tienes bastantes canteras. Los edificios como la añilería, hacienda, cabaña de construcción y azucarera pequeña sólo cuestan 1 doblón, pero generan 1-2 puntos y por lo tanto aprovechas perfectamente de tu descuento de la cantera para ellas.

Una última consideración es cuando escogiendo un edificio, ese edificio genera dinero en efectivo, necesario para construir otros edificios, en este caso el orden de construcción de edificios es esencial, como ejemplo te diría un caso personal. La fábrica es un buenísimo ejemplo de esto; yo normalmente construyo una fábrica antes de construir un puerto, desde que tengo la fábrica puedo generar ayuda financiera en doblones para que esta sea capaz de generar dinero en la fase de generar recursos para construir un puerto y no al revés si construyo antes el puerto.

Bueno pues como siempre hasta aquí las 2 páginas de rigor y el adelanto del siguiente número, en el cual además del rollito al que ya os tengo acostumbrados me gustaría colocar una página con las fichas ilustradas de los edificios traducidas al castellano y que

seguro que muchos de vosotros ya tendréis. Tomadas desde el juego de cartas de San Juan y en colaboración con un amigo francés creamos y tradujimos a nuestro idioma (el castellano). Ya sabéis esas de imprimir sobre papel adhesivo din a4 y recortar con cutre, y pegar sobre una de las caras de las originales.

4. Generar o no generar barriles "that is the question", o el capataz y sus reglas.
El capataz es un papel muy arriesgado, porque da el género necesario al próximo jugador, y que este (el siguiente en la ronda) ……