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), pueda libremente tomar al traficante y capitán si en ese momento estuviera disponible. Puesto que el jugador del capataz ya ha movido, tú serás el último en tener la oportunidad de comerciar o cargar si el próximo papel tomado es el del traficante o capitán. En general, podríamos decir que deberías estar en disposición de producir un número elevado de barriles y/o debes recibir 1 o más doblones de la paga extraordinaria para justificar el escoger al capataz.

Hay unas situaciones en las que el capataz es la opción mejor.
1. Una de éstas es producir un barril del alto-valor y que te lleve a disponer de una oportunidad garantizada de transar ese barril. Si tus rivales no pueden obligarte a cargar tu bien (usando el capitán) o tienes garantizada toda tu carga (dispones de barco propio u otro medio), y no pueden impedirte comerciar ese bien durante el próximo traficante puede ser importante y justificado tomar al capataz.

2. Otra es cuando el efecto de tu fábrica combinada con los doblones de la paga extraordinaria del capataz genera una suma elevada de doblones, sobre todo si proporciona el poder comprar un edificio a la par de necesario importante.

3. Una tercera situación es cuando tienes un muelle o un almacén y puedes producir un número elevado de género. El muelle o almacén entonces te previenen de poder perder la mercancía, o de no obtener PVs proveniente de tu género.

4. Finalmente, una escasez de barriles disponibles para tus rivales (carecen de muchas o diferentes plantaciones) pueden hacer del capataz una opción que vale la pena, para asegurar que dispondrás de una buena producción a diferencia de tus oponentes, observa como esta opción transforma al capataz en un papel defensivo

Una escasez de barriles disponibles en la banca puede permitir un caso que llamaremos "destreza doble" (¿a qué mola?). Esta se produce cuando el capataz es escogido y deja barriles insuficientes para la próxima ronda de producción en la banca. Antes de que el capitán pueda escogerse, el capataz es escogido por segunda vez y deja a otros jugadores con una producción sólo parcial (porque si es total ya es la leche) Cuando el género está finalmente cargado, el jugador que realizó la "destreza doble" tiene un número muy elevado de barriles. Para ser eficaz el movimiento de "doble-destreza" normalmente requiere disponer de un muelle y la habilidad de producir un número elevado de barriles.

¿Qué barril de la paga extraordinaria producida conviene tomar? Esta es una pregunta que surgió a la par de ¿cuál es el sentido de la vida? (bueno más o menos). Es una decisión que se va a repetir a lo largo del juego. Hay varios factores a considerar al decidir esto. Primero, examina el número total de barriles de cada tipo que disponga cada jugador que se encuentre a tu izquierda (sentido de juego), y compáralo con la cantidad libre de espacio en la nave correspondiente. Puedes pedir tu barril de la paga extraordinaria para lograr uno de 3 efectos diferentes durante la fase de capitán.

1. Si el número total de barriles es exacto para llenar el espacio de la nave disponible, entonces ningún barril de ese tipo te interesa. Cada barril de ese tipo se cargará durante el capitán, y esa nave estará vacía para el próximo turno de capitán. Esto es sólo útil cuando quieres garantizar cargar más de tus otros barriles y/o impedirles a tus rivales comerciar después de la fase de capitán.
2. Si el total es mayor que el espacio disponible por exactamente uno, entonces un barril quedará. Si puedes asegurar que tú tendrás ese barril del extra, ésta es una manera buena de aumentar tus oportunidades en la próxima fase de comercio. Por lo que sería una buena opción si estás más interesado en conseguir dinero para la siguiente fase de constructor que en los propios PVs
3. Si el total es ligeramente menor para llenar la nave, entonces todos los barriles se cargarán y esa nave no se vaciará. Este tipo de género será más difícil de cargar la próxima vez,(seguramente habrá una nueva fase de producción y todos volverán a disponer de tal género) y el total global de barriles tenderá a disminuir hasta que la nave se vacíe, por lo que generará stock. Además, el número elevado de barriles en juego después de la fase de capitán reduce el número disponible para la producción más tarde, causando a algunos jugadores una producción parcial de barriles.

Intenta perfeccionar tu suministro del barril para la combinación más favorable dependiendo en cada momento de estos resultados, y cual es el camino que buscas para salir beneficiado en la siguiente fase.

Si hay naves vacías, es más difícil de predecir lo que pasará. Si las naves están congestionadas, tienes un almacén y agregas un barril de la paga extraordinaria a tu pila más elevada de producción esta será una idea muy buena. Si tienes un monopolio en comercios de alto-valor, tener dos de esos barriles por lo menos para ocupaciones múltiples puede ser muy lucrativo. El capataz es similar al alcalde para evaluar la conveniencia de ser escogido y para preparar otros movimientos. Así como resumen "muy general", escogiéndolo, estás concediéndoles un movimiento libre a uno o a más jugadores.

5. Se te vio el pumero o los beneficios del traficante son más fáciles ver que los de cualquier otro.
Cuando necesitas dinero y tienes un barril del alto-valor que encajará en el comercio, puede ser duro ver cómo cualquier otro se hace con él. Realmente no es tan simple, porque el traficante no es la única manera de ganar dinero y escoger al traficante no es la única manera de vender género. Bueno ahora que con esta contradicción aparente ya no sabéis de que voy me intentaré explicar.

Cuando se está considerado escoger al traficante, es importante determinar si conseguirás vender tu barril sin tener en cuenta quién escoge al traficante. Si no hay una necesidad inmediata y urgente por el dinero y escoges al traficante sólo para vender un barril que igualmente venderás en el futuro éste se convierte en un movimiento inútilmente gastado. Una segunda consideración es si el traficante ofrece valor defensivo, impidiendo a uno de tus rivales comerciar, esto es llenando todos los espacios disponibles en el

comercio, o vendiendo un tipo específico de barril antes de tu rival. Esta situación es lógicamente mucho más importante al inicio en el juego, cuando hay una intensa competición por ganar dinero.

En primer lugar debes estar seguro de verificar la cantidad de dinero que ganarás de otras fuentes en esta ronda, incluso los doblones de la paga extraordinaria en las opciones de papel de no-traficante. Puede ser posible hacer en esta ronda el dinero suficiente sin escoger al traficante por ejemplo a través del prospector o la producción de género siempre que dispongas de la fábrica y que puedas librar tu opción para otro papel que sea importante.

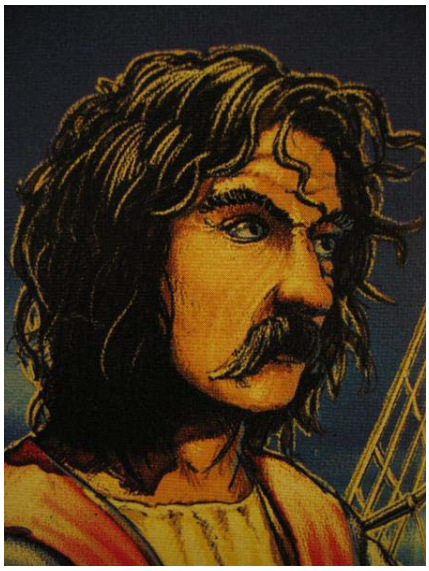
Siempre debes saber exactamente cuántos doblones son necesarios para comprar luego el edificio. Esto es especialmente importante en la fase tardía del juego, cuando la mayoría de los jugadores están intentando aumentar los 10 doblones necesarios para comprar un edificio doble y por otra parte indispensable de tener si quieres tener opciones a ganar la partida.

También es importante evitar escoger al traficante innecesariamente durante la fase tardía del juego. Normalmente los ingresos son altos y las fases del constructor son escasas cerca del juego del juego. Después de la entrada de dinero del traficante llega naturalmente al constructor, normalmente ambos cargos se escogen uno tras otro, con alguna excepción de toma del prospector entre ambas si a tal jugador le falta algo de dinero para la compra del siguiente edificio, intenta estimar lo que escogiendo al traficante permitirás pues a tus rivales construir. Es posible que tras escoger al traficante permitas preparar movimientos a tus rivales que te negarán un edificio que necesitas, o permitas a alguien acortar el juego llenando más espacios de edificios.

Una vez el traficante ha sido escogido, puede parecer obvio que cada jugador debe vender un barril simplemente por tanto dinero como posible. Sin embargo, el movimiento mejor no siempre es vender el barril más valioso, o incluso no comerciar en absoluto.
Una razón para vender por menos dinero es que si el barril más caro es el que usted preferiría cargar hacia las naves. Esto es especialmente importante si usted tiene un puerto y/o le gustaría reservar una nave para un tipo de bien que ha monopolizado. Otro motivo es impedirle a otro jugador vender un barril idéntico. Esto puede llevar a menudo a reservar su barril más caro vendiéndose sin embargo durante la ronda siguiente y rindiendo los beneficios de ambas ocupaciones mientras reduce el ingreso de su rival.

Negarse a comerciar es una técnica útil cuando no tiene unos bienes valiosos para vender ni mucha perspectiva de fabricación de una cantidad elevada durante la próxima fase del traficante. Si está en desventaja durante el traficante, vale la pena reducir la velocidad la venta de barriles. Una manera de hacer esto está dejando la carta de mercado intencionalmente a tres-cuartas partes llena para que sólo un barril pueda venderse durante el próximo turno de traficante.

Recuerda "porque el capitán y el traficante se basan en el género", en la fase del traficante puedes hacer cambios importantes al suministro de barriles que afectará la próxima fase del capitán y/o traficante.



6. A estribor 3 grados, todos a los cañones NOS ATACAN o El papel de Capitán incluye algunas funciones defensivas importantes.
El rol de capitán, combina la ofensiva y la defensiva de una forma más dinámica que cualquiera de los otros papeles. Las tácticas en la carga, incluyen efectos sutiles que a menudo distinguen al buen jugador del mediocre, porque los movimientos durante la fase del capitán equivocados (en el concepto global del juego) son el motivo más normal de haber perdido un juego

Desgraciadamente la pregunta de ¿escoger al capitán? se une indisolublemente con las preguntas de ¿que se cargará?, ¿quién anotará VPs? y ¿qué barriles quedarán perdidos en uno u otro jugador?.

Para tomar una decisión prudente sobre el capitán necesitas comparar *TU sucesión de carga potencial* durante tu opción de capitán, con lo que probablemente conseguirán tus rivales si no escoges al capitán. Esto te obliga a sopesar y pensar en las posibles sucesiones de carga, y decidir lo que piensan cada uno de tus rivales entonces. Comprendo que estas situaciones de las cuales se suceden infinitas variables dependiendo del cariz que hayan tomado los acontecimientos, no son ni mucho menos posibles plasmar en unos cuantos folios (y eso que lo pongo con letra tipo 8)

Realmente es una de las maneras mejores de gastar el tiempo y comerte el coco entre los movimientos de tus rivales y permaneces inactivo. No negaré que es difícil durante el aprendizaje del juego realizar una buena elección en esta fase.

Ofrezco no obstante una serie de preguntas que pueden ayudar a un principiante a que se le clarifique algo más el problema.

1. **¿Conseguiré cargar la mayoría o todos los barriles que me gustaría cargar sin tener en cuenta quién escoge al capitán?**
Si estás seguro de carga tus barriles, hay una opción mejor probablemente disponible que el capitán.

2. **¿Cuántos PVs conseguiré yo dejando escoger al capitán para uno de mis rivales?**
Si posteriormente perderás un número elevado de barriles en la carga, eso debe tomarse en serio y entonces toma el cargo de capitán. Perdiendo un barril no es tan traumático el trato y puede justificarse a menudo en términos de la primera pregunta.

3. **¿Qué beneficios y/o problemas de comercio causas escogiendo al capitán o permitiendo a alguien más escogerlo?**
Es importante ver qué ventas pueden prevenirse o cuales pueden ser habilitadas forzando al género ir hacia las naves. Quiero decir ¿cómo de beneficiado salgo yo y mis rivales de los barriles que queden tras esta fase y de cara al traficante? Considera seriamente que tras el capitán suele aparecer el comerciante y es interesante saber quien puede salir beneficiado de el material no cargado y de posible venta

Bueno y como ya van las 2 paginitas de rigor, dejaremos la última y más fatídica pregunta para la próxima

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 del 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……..
……

También en este próximo número quisiera adjuntar otra página con los edificios ilustrados pero en este caso los relativos a la expansión de Puerto Rico (ya sabéis imprimir en hoja din a4 adhesiva, recortar y pegar sobre una de las 2 caras de las fichas originales. En este caso también me ocupé yo de las traducciones, pero en colaboración con un grupo de jugadores nada menos que en Checoslovaquia que ya tiene mérito, traducir del checo al castellano, entendiéndonos en inglés. Bueno pues ya sabéis.

añilería pequeña (índigo) 1 1
añilería pequeña (índigo) 1 1
añilería pequeña (índigo) 1 1
añilería pequeña (índigo) 1 1
azucarera pequeña (azucar) 1 2
azucarera pequeña (azucar) 1 2
azucarera pequeña (azucar) 1 2
azucarera pequeña (azucar) 1 2
añilería (índigo) 2 3
añilería (índigo) 2 3
añilería (índigo) 2 3
azucarera (azucar) 2 4
azucarera (azucar) 2 4
azucarera (azucar) 2 4
secadero (tabaco) 3 5
secadero (tabaco) 3 5
secadero (tabaco) 3 5
tostadero (café) 3 6
tostadero (café) 3 6
tostadero (café) 3 6
mercado pequeño 1 1 +1 doblón (comerciante)
mercado pequeño 1 1 +1 doblón (comerciante)
hacienda 1 2 +1 plantación (fundador)
hacienda 1 2 +1 plantación (fundador)
cab. construcción 1 2 cantera/plantación (fundador)
cab. construcción 1 2 cantera/plantación (fundador)
almacén pequeño 1 3 +1 mercancía (capitán)
almacén pequeño 1 3 +1 mercancía (capitán)
hospicio 2 4 +1 colono (fundador)
hospicio 2 4 +1 colono (fundador)
oficina 2 5 mercancía existente (comerciante)
oficina 2 5 mercancía existente (comerciante)
mercado 2 5 +2 doblones (comerciante)
mercado 2 5 +2 doblones (comerciante)
almacén 2 6 +2 mercancías (capitán)
almacén 2 6 +2 mercancías (capitán)
fábrica 3 7 +1/2/3/5 doblones (artesano)
fábrica 3 7 +1/2/3/5 doblones (artesano)
universidad 3 8 +1 colono (constructor)
universidad 3 8 +1 colono (constructor)
puerto 3 8 +1 PV embarque (capitán)
puerto 3 8 +1 PV embarque (capitán)
muelle 3 9 barco propio (capitán)
muelle 3 9 barco propio (capitán)