

Puerto Rico: principi di strategia



Principio #1: Il valore e l'importanza decrescente dei soldi

All'inizio della partita i dobloni sono d'enorme valore, ma col progredire del gioco diminuiscono d'importanza.

Nelle prime fasi, un doblone si rivelerà più utile di parecchi PV e perciò i soldi e il reddito saranno ESTREMAMENTE importanti nei primi turni; nella parte centrale della partita, invece, i dobloni e i PV sono approssimativamente di valore equivalente e nella fase finale i PV sono nettamente più importanti.

Per questa ragione, bisognerebbe concentrarsi inizialmente sui soldi e sulla rendita, poi, nella fase centrale, sull'utilizzo di quei soldi per generare una fonte di punti (impianti di produzione, migliorate capacità di guadagno, palazzi basati sulla spedizione delle merci) e, nella fase finale, sul generare il maggior numero di PV possibile. Si noti che, nella fase centrale, si può considerare il reddito come una fonte di punti, poiché facilita l'acquisto dei palazzi grandi.

Questo andamento è legato al fatto che i soldi investiti in palazzi all'inizio della partita produrranno in seguito un ritorno enorme, mentre, per i dobloni investiti in palazzi nei turni più avanzati, sarete fortunati se otterrete un ritorno di PV in pareggio.

Principio #2: La rilevanza del Commerciante (Trader)

Essendo fonte di soldi, l'importanza del Commerciante (Trader) diminuisce in linea con il valore dei dobloni (a causa del principio #1). Nelle prime fasi, il veloce commercio di una merce minore supportata da un paio di bonus (Mercato/Market, dobloni bonus), potrà ben indirizzare la partita. Sarà estremamente importante, inoltre, il momento in cui si inizieranno a commerciare merci maggiori come caffè e tabacco. Nella parte centrale, il Commerciante (Trader) risulterà di importanza moderata e in quella finale quasi senza valore, poiché il relativo beneficio sarà notevolmente ridotto.

Nella prima parte della partita, una mossa difensiva da parte del Capitano (Captain) che costringa i beni commerciabili dell'avversario ad essere imbarcati sulle navi, mantenendo la propria merce di valore, potrebbe essere estremamente efficace.

Principio #3: Differenziazione e monopolio delle merci

A causa dell'importanza del Commerciante (Trader) nella fase iniziale (principio #2), avere il monopolio di una merce di valore significativo sarà estremamente utile, poiché potrete commerciare costantemente quel bene durante la fase commerciale, producendo reddito.

Similmente, produrre molti tipi di merci vi consentirà di poter vendere spesso qualcosa durante la fase commerciale. La differenziazione, inoltre, vi permetterà di svuotare un Emporio (Trading House) parzialmente pieno e quindi commerciare nuovamente il vostro bene più importante.

È molto difficile commerciare un bene importante se questo è prodotto anche dal giocatore prima di voi, quindi dovrete cercare d'evitare tale situazione e/o dovrete avere un merce di riserva che possa comunque fornirvi un reddito. Quantunque preferiate il monopolio, se vi troverete a dover condividere un tipo di merce con qualcuno, sarà meglio che quel qualcuno sia il giocatore subito dopo di voi. Si noti che è ben più facile ottenere il monopolio o il semi-monopolio di tabacco o di caffè, grazie alle alte barriere all'entrata nella produzione di quelle merci.

Vista l'importanza della differenziazione, produrre un'unità d'indaco e/o una di zucchero risulta spesso molto utile, ma produrre (ed acquistare le piantagioni per) più di un indaco o di uno zucchero è abbastanza dispendioso e andrebbe evitato. Granturco, tabacco o caffè multipli vanno bene, dato che produrre più di una di queste merci non ha un costo maggiore che produrne solo una.

Principio #4: Il peso delle navi

I tipi di merce caricati sulle navi sono decisamente rilevanti, soprattutto perché la presenza di un tipo di merce su una nave rende più difficile commerciare tale merce (dato che la fase del capitano ve la porterà via) e più facile spedirla. Ciò è di grande importanza per merci d'alto valore prodotte in piccole quantità, perché quelle merci sarebbero vantaggiose nel commercio, ma, se imbarcate su una nave, la nave si riempirà lentamente e quindi rimarrà in gioco a lungo.

Sarà d'estrema importanza, nella fase iniziale della partita, che il tipo di merce che rappresenta la fonte del vostro reddito non venga caricato su una nave, poiché, non potendo più commerciare tale merce, non avreste alcun

guadagno (ricordate il principio #1: nella fase iniziale i dobloni valgono molto più dei PV).

Più avanti nel gioco accadrà l'opposto: vorrete spedire la vostra merce rara, in modo da occupare una nave e impedire ai vostri avversari di usarla per i propri tipi di merce, impedendo loro di guadagnare PV. Questo mutamento avverrà quando i punti cominceranno a diventare più importanti dei soldi.

Per far sì che nella fase iniziale le vostre merci importanti non vengano caricate sulle navi, sarà molto importante produrre anche altre merci, che potrete spedire durante la fase del Capitano (Captain) in luogo di quelle col valore maggiore. Le merci poco costose come il granturco, l'indaco o anche lo zucchero, "proteggeranno" il vostro bene più importante dall'essere imbarcato su una nave.

Lo stato delle navi costituisce un aspetto che dovrebbe essere considerato per determinare la propria strategia nelle fasi centrali e finali. Se vi troverete ad affrontare una situazione con navi che si riempiono lentamente del tipo/i di merce che produce, avrete buone probabilità di poter spedire efficacemente, ma poche probabilità di generare reddito. Dovreste quindi concentrarvi su palazzi basati sui PV collegati alla spedizione, come il Porto (Harbor). Se, invece, vi troverete in una situazione con navi che si riempiono lentamente (o navi riempite parzialmente, ma di frequente) dei tipi di merce che non produce, dovreste concentrarvi più sul commercio e sul guadagno di dobloni e quindi edificare per generare PV. Lasciare le vostre merci fuori dalle navi, infatti, induce migliori possibilità commerciali e ridotte probabilità di spedizione.

Principio #5: La paura dell'Artigiano (Craftsman)

Vista l'importanza del Commerciante (Trader) e delle navi, la tempistica della fase dell'Artigiano (Craftsman) assume una notevole rilevanza. Tipicamente, i giocatori subito dopo il giocatore che sceglie l'Artigiano avranno le migliori occasioni di commerciare e spedire le proprie merci, mentre il giocatore che sceglie l'Artigiano avrà le peggiori. Dovrete, di conseguenza, porre molta prudenza nella scelta dell'Artigiano per non favorire i vostri avversari più di voi stessi.

La *paura dell'Artigiano* deriva dal timore che, scegliendo tale ruolo, ci si ritrovi in svantaggio nella fase commerciale (non potendo commerciare efficacemente) ed in ritardo nella fase del Capitano (quindi costretto a scartare molte merci e/o a non poter scegliere che tipi di merce caricare sulle navi).

Qualora perseguiate una posizione più orientata alla spedizione, il vostro obiettivo sarà di limitare la vostra *paura dell'Artigiano*, così che possiate produrre efficacemente e beneficiare delle spedizioni. Se, al contrario, vorrete perseguire una posizione più orientata alla costruzione, il vostro obiettivo sarà di alimentare la *paura dell'Artigiano* negli altri giocatori in modo che non scelgano frequentemente tale ruolo, poiché ne trarrebbero un beneficio maggiore di quello che otterreste voi.

Alcuni modi per ridurre la vostra *paura dell'Artigiano* sono:

A) Garantirvi una varietà di merci.

B) Ottenere un monopolio o un semi-monopolio di uno o più tipi di merci e/o riempire le navi con le merci rare che produce.

C) Comprare palazzi quali il Magazzino (Warehouse), i Mercati (Markets), l'Ufficio (Office), la Fabbrica (Factory), il Porto (Harbor) ed il Molo (Wharf), secondo le necessità che avete.

Alcuni modi per alimentare negli altri la *paura dell'Artigiano* sono:

A) Riempire le navi di tipi di merci che non producono o che producono in piccole quantità.

B) Far sì che l'Emporio (Trading House) sia parzialmente pieno.

C) Costruire palazzi quali la Fabbrica (Factory), che vi darà un notevole vantaggio durante la fase dell'Artigiano.

Se riuscirete a fare in modo di controllare la *paura dell'Artigiano* (ridurre la vostra se ne avete bisogno, mantenere quella degli avversari quando è il caso) e anche di controllare la situazione delle navi, allora potrete attuare efficacemente la vostra strategia nelle fasi centrali e finali, quando, cioè, si realizza la maggior parte dei PV.

Alex Rockwell

<http://boardgamegeek.com/thread/15371/puerto-rico-strategy-principles-condensed>