

Los Colonos de América

Un juego histórico de aventuras por Klaus Teuber

REGLAMENTO

El siglo XIX acaba de empezar, y Estados Unidos se expande hacia el Oeste. Las caravanas de carretas de colonos en busca de oportunidades y una nueva vida emprenden el camino a la conquista de las lejanas tierras del oeste. Tendrán que esforzarse para conseguir arrancar a las vastas praderas la tierra fértil para sus cultivos y los pastos para sus rebaños hambrientos.

A medida que más y más colonos se dirigen al Oeste, nuevas ciudades aparecen de la nada como setas. A consecuencia de las distancias entre ellas, estas nuevas ciudades rápidamente se acostumbraron a confiar en el reciente ferrocarril para el transporte de mercancías vitales. Los caminos se convirtieron en ferrocarriles y trajeron con ellos gran riqueza. Pronto, una compleja red de vías se desarrolló y caballos de hierro que expulsaban vapor conectaron las prósperas ciudades.

¡Experimenta la época de los pioneros del Lejano Oeste! Envía a tus colonos hacia el oeste para encontrar las ciudades y desarrollar la red ferroviaria en expansión. Si eres el primero en utilizar tus trenes para entregar 8 mercancías a las ciudades de tus oponentes (6 10 mercancías en una partida de 3 jugadores), ganas la partida y cumples tu destino manifiesto como el pionero más grande de la época.

TABLERO DE JUEGO



El tablero de juego muestra los Estados Unidos continentales con sus fronteras actuales. Los hexágonos grandes (es decir, los hexágonos de terreno) representan los diferentes tipos de terreno: pastos, cerros, sembrados, bosques y montañas. Cada tipo de terreno produce una materia prima diferente: ganado, carbón, cereales, madera y mineral. Utilizas estas materias primas para construir y expandir tus propiedades.

El límite donde se encuentran 2 hexágonos es un *camino*. Construyes vías (férreas) en los caminos, y tus trenes se mueven por estas vías.

Los puntos donde confluyen 3 hexágonos de terreno son *encrucijadas*. Mueves tus colonos de 1 encrucijada a otra. Algunas de las encrucijadas están ocupadas por hexágonos pequeños, las *casillas de ciudad*. Tus ciudades iniciales sólo se pueden fundar en las casillas de ciudad púrpuras (con borde blanco). Cuando 1 de tus colonos se detiene en una casilla de ciudad vacía, debe asentarse y debes construir una ciudad en ella.



COMPONENTES



4 sets de piezas de juego, cada uno compuesto de:



30 vías



12 ciudades



2 trenes



2 colonos



10 mercancías (cubos)

12 fichas numeradas:



24 cartas de desarrollo:



(2) (3) (6) (4) (4) (3) (2)

95 cartas de materia prima:



madera mineral cereales carbón ganado
(19 de cada una)

4 tablas de costes de construcción:



1 figura de forajido:



44 monedas de oro:



10 grandes (valor 5) 34 pequeñas (valor 1)

2 dados, tablero de juego, reglamento

PREPARATIVOS



Elige un color y toma la *tabla de costes de construcción* y las *piezas de juego* de ese color:

- 30 vías (vías férreas)
- 12 ciudades en una partida de 3 jugadores, 10 en una partida de 4 jugadores
- 2 trenes (locomotoras)
- 2 colonos (carretas cubiertas)
- 10 mercancías en una partida de 3 jugadores, 8 en una partida de 4 jugadores

Coloca las 12 *fichas numeradas* en los hexágonos de terreno que tienen un solo signo de interrogación (como se muestra en las ilustraciones de las páginas 3 y 16).

Mezcla las *cartas de desarrollo* y coloca el mazo resultante boca abajo en la casilla correspondiente del tablero.

Ordena las *cartas de materia prima* y coloca los 5 mazos resultantes boca arriba al lado del tablero. Serán la *reserva* de materias primas durante la partida.

Coloca tus *piezas iniciales* (3 ciudades, 1 tren, 1 vía) como se detalla en las ilustraciones de las páginas 3 y 16. En una partida de 3 jugadores, coloca también 3 piezas de ciudad del color que no juegue; estas ciudades no producen materias primas, pero se les pueden entregar mercancías.

Nota: Después de que hayas jugado unas cuantas veces, puedes colocar al azar las *fichas numeradas*. Mézclalas, y a continuación colócalas en los hexágonos con un solo signo de interrogación. También puedes usar las reglas de preparación variable para colocar tus *piezas iniciales* (véanse páginas 8 y 9).

Coloca la *figura de forajido* de color gris en 1 de los hexágonos de desierto.

Toma 3 *oros* (es decir, 3 monedas de oro de valor 1).

Coloca tus *cubos de mercancías* y las *ciudades restantes* en 1 de las *plataformas giratorias* del tablero. Por razones prácticas, usa la plataforma giratoria que te quede más cerca.

Coloca tus ciudades en las casillas rectangulares de tu plataforma giratoria: 9 en una partida de 3 jugadores, 7 en una partida de 4 jugadores. En una partida de 4 jugadores, las 2 casillas más oscuras quedan vacías.

Coloca 1 cubo de mercancías en el centro de tu plataforma giratoria. Coloca el resto de tus cubos de mercancías en las casillas cuadradas adyacentes a tus piezas de ciudad.

La ilustración de la derecha muestra la colocación de tus piezas en tu plataforma giratoria en una partida de 4 jugadores. En una partida de 3 jugadores, cada una de las casillas más oscuras también recibiría 1 ciudad y 1 cubo de mercancías.



Para las primeras partidas, empieza la partida con 3 cartas de materia prima según se indica a continuación:

- Jugador "rojo" 1 de carbón, 2 de cereales
- Jugador "naranja" . 1 de ganado, 1 carbón, 1 cereales
- Jugador "blanco" 1 de ganado, 1 de cereales, 1 de mineral
- Jugador "azul" 3 de cereales

RESUMEN DEL JUEGO



Para empezar la partida, todos los jugadores tiran los dados (los empates se vuelven a tirar). El jugador que saque la tirada más alta, juega el primer turno. Cuando termine, el jugador de su izquierda juega su turno. Los jugadores continúan jugando turnos hasta que termine el juego.

Nota: Si los que han sacado más alto empatan, vuelven a tirar los dados por el primer turno.

Fase de producción (véase página 4 para más detalles)

Tira los dados. Si tu tirada es un "7", activa y mueve el forajido. En caso contrario, utiliza el resultado para determinar las materias primas producidas y para distribuir cartas de materia prima a los jugadores. A continuación, resuelve tu fase de acción.

Fase de acción (véanse páginas 5 a 8 para más detalles)

Mientras puedas pagar las materias primas requeridas, puedes hacer las acciones siguientes tantas veces como quieras, en cualquier orden. Por ejemplo, puedes comerciar en primer lugar, luego construir, luego volver a comerciar, y mover tu tren y tu colono.

Comerciar: Puedes intercambiar materias primas y oro con tus oponentes y/o la reserva de materias primas.

Jugar una carta de desarrollo.

Construir y comprar: Puedes usar materias primas para

comprar cartas de desarrollo y además construir colonos, vías y trenes.

Mover colonos y "construir" ciudades: Puedes mover tu colono, o colonos, pagando cereales. Cuando un colono termina su movimiento en una casilla de ciudad vacía, debes sustituir el colono por una ciudad (es decir, retirar el colono y construir una ciudad).

Mover trenes y entregar mercancías: Puedes mover tu tren, o trenes, pagando carbón. Durante tu turno, cualquiera de tus trenes que estén adyacentes a la ciudad de un oponente pueden entregar mercancías siempre que la casilla de mercancías esté vacía. Sólo se puede entregar 1 cubo de mercancías a cada ciudad.

Fase de construcción adicional

Después de que termines la fase de acción de tu turno, empieza la fase de construcción adicional. Empezando por el jugador de tu izquierda y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede construir o comprar: colonos, trenes, vías y/o cartas de desarrollo. Sin embargo, los jugadores **no** pueden comerciar, jugar cartas de desarrollo, entregar mercancías ni mover trenes o colonos durante esta fase.

Nota: Quédate con los dados hasta que el último jugador haya terminado de construir. Pasa los dados sólo cuando termine tu turno.

Nota: El resumen del juego termina aquí.



FASE DE ACCIÓN



Mientras se cumplan las condiciones requeridas, puedes hacer estas acciones varias veces en cualquier orden:

- Comerciar con la reserva o con los otros jugadores.
- Construir un colono, una vía o un tren.
- Comprar una carta de desarrollo.
- Mover un colono y posiblemente transformarlo en una ciudad.
- Mover un tren y posiblemente entregar mercancías.
- Jugar una carta de desarrollo.

1) Comerciar

En tu turno, puedes comerciar con tus oponentes, cambiar materias primas con la reserva y/o comprar una materia prima de tu elección por 2 de oro.

Comerciar con tus oponentes: En tu turno, puedes intercambiar materias primas y oro con los otros jugadores. Puedes decirles qué materias primas deseas y qué materias primas quieres dar a cambio. Sin embargo, también puedes escuchar las ofertas de tus oponentes y hacer contraofertas.

Importante: Los otros jugadores sólo pueden comerciar con el jugador que tiene el turno. No pueden comerciar entre ellos.

Usar el oro para comprar una materia prima: Por 2 de oro, puedes comprar 1 materia prima de tu elección. Devuelve 2 de oro a la reserva y toma 1 carta de materia prima de la reserva.

Importante: En tu turno, sólo puedes usar el oro para comprar un máximo de 2 materias primas.

CARTA DE MATERIA PRIMA



(máx. 2 por turno)

1

1

Cambiar materias primas con la reserva: Puedes devolver 3 cartas de materia prima del mismo tipo a la reserva y, a cambio, puedes tomar 1 de oro o bien 1 carta de materia prima de tu elección.

Nota: No puedes cambiar materias primas iguales (por ejemplo, 3 de mineral por 1 de mineral).

2) Comprar cartas de desarrollo y construir

Debes pagar una combinación específica de cartas de materia prima para comprar una carta de desarrollo o bien para construir un colono, una vía o un tren. Después de pagar, toma la pieza de colono, vía o tren de tu reserva y colócala en el tablero, o toma la carta de desarrollo superior de la pila y guárdala oculta de los otros jugadores. Mientras puedas pagar los costes de construcción, puedes comprar y construir tanto como quieras durante tu turno.

Nota: Si has usado todas las vías de tu reserva de piezas, ya no puedes construir más vías. Por lo tanto, debes planificar cuidadosamente la expansión de tu red ferroviaria. De forma similar, la reserva de piezas limita tu construcción de ciudades, colonos y trenes.

A) Carta de desarrollo, se necesita: 1 de ganado, 1 de carbón

CARTA DE DESARROLLO



Debes devolver 1 de ganado y 1 de carbón a la reserva para comprar una carta de desarrollo. Toma la carta de desarrollo superior de la pila, mírala y guárdala oculta de los otros jugadores.

Importante: No puedes jugar una carta de desarrollo (véase página 7) en el mismo turno en que la has comprado. Sin embargo, puedes jugar una carta de desarrollo que hayas comprado durante una fase de construcción adicional anterior (véase página 8). Esto sigue contando para tu máximo de 1 carta de desarrollo jugada por turno.

B) Colono, se necesita: 1 de ganado, 1 de cereales, 1 de madera

COLONO



Debes devolver 1 de ganado, 1 de cereales y 1 de madera a la reserva para construir un colono. Coloca tu colono recién construido al lado de una cualquiera de tus ciudades. Si ya tenías tus dos colonos sobre el tablero de juego, puedes retirar uno de ellos para reconstruirlo. A continuación, puedes pagar el coste normal en materias primas tal y como se indica antes.

C) Tren, se necesita: 1 de mineral, 1 de madera, 1 de carbón

TREN



Debes devolver 1 de mineral, 1 de madera y 1 de carbón a la reserva para construir un tren. Tu tren recién construido se debe colocar al lado de una de tus vías que sea adyacente a una de tus ciudades. Si ya tenías tus dos trenes sobre el tablero de juego, puedes retirar uno de ellos para reconstruirlo. A continuación, puedes pagar el coste normal en materias primas tal y como se indica antes.

Importante: La vía al lado de la cual colocas el tren debe ser adyacente a una de tus ciudades y además debe ser una de tus vías.

D) Vía, se necesita: 1 de mineral, 1 de madera

VÍA



Debes devolver 1 de mineral y 1 de madera a la reserva para construir una vía. Coloca tu vía recién construida sobre un camino que no tenga ya una vía; este camino debe ser adyacente a una de tus ciudades y/o una de tus vías.

Nota: Si construyes una vía al lado de una casilla de ciudad (vacía o que contenga una ciudad de un oponente), puedes construir otra vía en un camino vacío al otro lado de esa casilla de ciudad (es decir, las ciudades y las casillas de ciudad vacía no impiden la construcción de vías).

Las vías producen oro: Si construyes una vía y, como resultado, una casilla de ciudad "aislada" queda conectada con otra casilla de ciudad por primera vez, tú y quizá también otros jugadores recibís oro. Una *casilla de ciudad aislada* es una casilla de ciudad (vacía u ocupada por una ciudad) que no está conectada con ninguna otra ciudad mediante vías.

Para hacer el pago del oro, en primer lugar determina la *ruta más corta* (serie de vías) que conecta la anteriormente casilla de ciudad aislada con otra casilla de ciudad. Si hay más de una ruta más corta, el jugador que tenga el turno elige cuál de las rutas se usa.

Tú y cada uno de los otros jugadores recibís 1 de oro por cada una de vuestras vías que formen parte de la ruta más corta.

Ejemplo: En la ilustración inferior, el jugador rojo construye la vía marcada con un círculo rojo. Con ello conecta la casilla de ciudad (Omaba) en la esquina superior izquierda con las otras casillas de ciudad por primera vez. La ruta de conexión más corta (hasta San Luis) está marcada con flechas. Se compone de 1 vía que pertenece al jugador azul y de 2 vías que pertenecen al jugador rojo. El jugador rojo recibe 2 de oro y el jugador azul recibe 1 de oro.



Raíl: Si construyes una vía en un camino marcado con un raíl, puedes construir inmediatamente otra vía gratis. Esta vía se debe colocar adyacente a la vía que está sobre el raíl, en cualquiera de las direcciones posibles.

Ejemplo: En la ilustración (A), el jugador blanco construye una vía. La puede colocar en cualquier camino adyacente a su ciudad o adyacente a la vía que ya ha construido. En la ilustración (B), construye la vía en el camino marcado con un raíl (flecha roja en A), puede después construir otra vía gratis en 1 de los caminos indicados en la ilustración (B).



3) Mover un colono y construir una ciudad

a) Mover un colono



Puedes mover tus colonos de encrucijada en encrucijada. Por cada carta de cereales que devuelvas a la reserva, puedes mover 1 (y sólo 1) de tus colonos una distancia de hasta 3 encrucijadas. Por ejemplo, si pagas 3 de cereales, puedes mover un colono una distancia de hasta 9 encrucijadas. Se aplican las reglas siguientes:

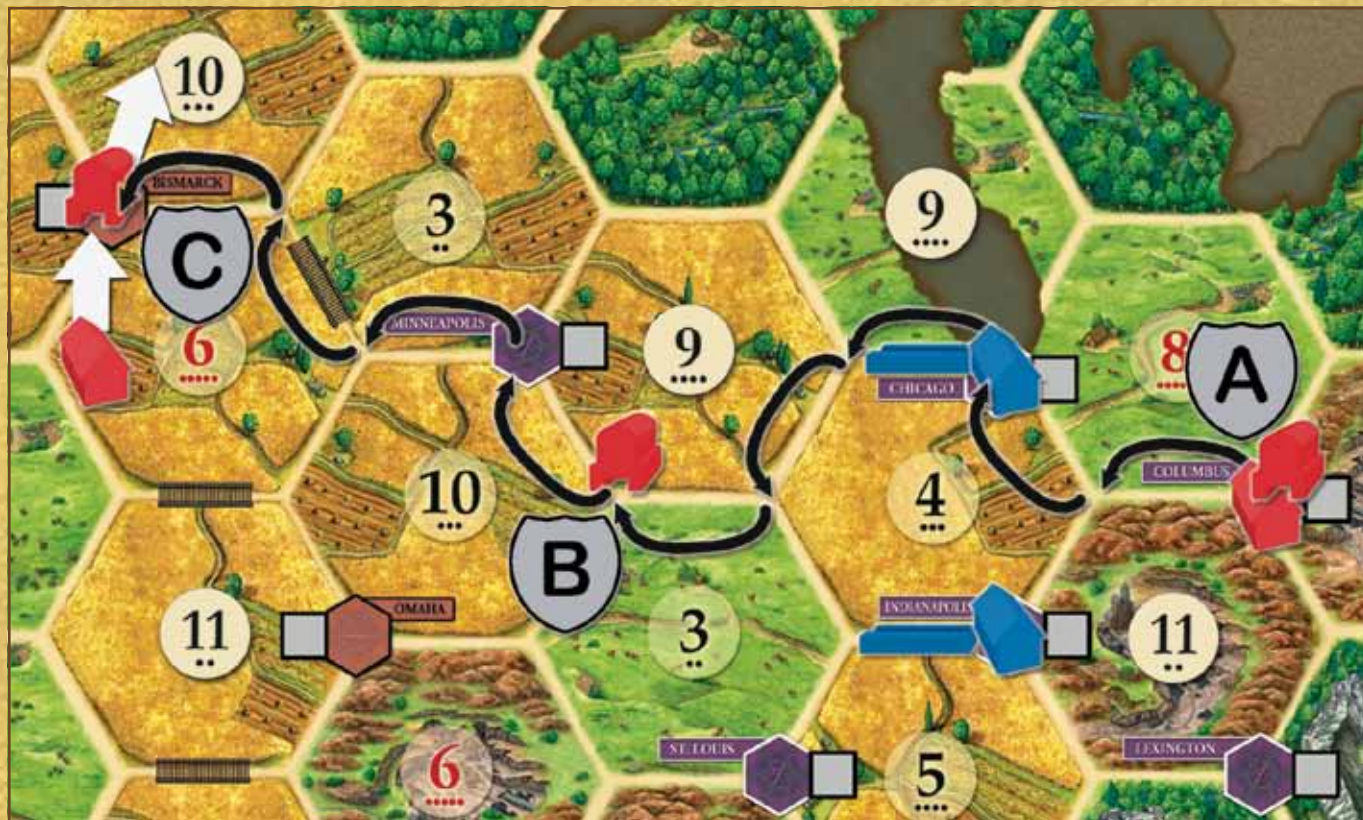
- Cuando mueves un colono, su movimiento total del turno no puede terminar en una encrucijada ocupada por otro colono o por la ciudad de otro jugador. Sin embargo, se puede mover pasando por encima de otro colono o de la ciudad de otro jugador. Las vías no bloquean el movimiento de un colono.
- No tienes que mover obligatoriamente un colono la distancia total permitida por el total de cereales que has pagado. Si mueves una distancia inferior, los movimientos no usados se pierden.
- No puedes dividir la distancia de movimiento de 1 carta de cereales (3 encrucijadas) entre tus 2 colonos. Por ejemplo, no puedes pagar 1 de cereales para mover 1 colono 2 encrucijadas y tu otro colono 1 encrucijada. Sin embargo, puedes pagar 2 de cereales y mover cada colono hasta 3 encrucijadas.

b) Construir una ciudad

Si 1 de tus colonos acaba su movimiento total de un turno en una casilla de ciudad vacía, sustitúyelo inmediatamente por una ciudad (es decir, se establecen allí y construyen una ciudad). Devuelve el colono a tu reserva, toma una ciudad de tu plataforma giratoria y colócala en la casilla de ciudad. Esta transformación de un colono en una ciudad no cuesta materias primas adicionales. Si quieres evitar esta transformación, debes terminar el movimiento total de tu colono de un turno en una encrucijada que no tenga una casilla de ciudad vacía.

Liberar mercancías: Cuando construyes una ciudad, mueve el cubo de mercancías que estaba adyacente a la ciudad en la plataforma giratoria al interior del círculo en el centro de la plataforma giratoria; ahora está disponible para entrega.





Ciudades costeras: Si construyes una ciudad en una casilla de ciudad en la costa, recibes tanto oro como la cantidad indicada en el símbolo de oro al lado de la ciudad.

Mover una ficha numerada: Si una ciudad recién construida es adyacente a un hexágono de terreno marcado con un doble signo de interrogación, mueve una ficha numerada que ya esté sobre el tablero a ese hexágono de terreno. Mueve la ficha numerada que esté en la columna de hexágonos de terreno más al este que aún contenga al menos 1 ficha numerada. Dentro de esta columna, mueve en primer lugar la ficha numerada que esté más al norte.

Ejemplo: En las ilustraciones C y D, el jugador azul construye una ciudad en Rapid City (flecha azul en C). Como muestran las flechas rojas en (D) y luego en (C), la ficha numerada más al este (la ficha 9) se retira y se coloca en la casilla “??” de pasto al lado de Rapid City. A continuación, el jugador blanco construye una ciudad en Denver (flecha blanca en C). La ficha 10 al oeste de Albany se mueve a la casilla “??” de montaña al lado de Denver (flechas negras en D y C).



Ejemplo: En la ilustración superior, el jugador rojo construye un colono y lo coloca al lado de la casilla de ciudad ocupada por su ciudad (A). Necesita cereales y quisiera mover su colono hasta Bismarck y construir una ciudad. Sólo tiene 2 de cereales y las paga para mover su colono hasta 6 encrucijadas. Sin embargo, si su colono mueve la totalidad de las 6 encrucijadas, el colono terminaría el turno en Mineápolis donde estaría forzado a detenerse y construir una ciudad. Por tanto, mueve el colono 5 encrucijadas (B).

En su turno siguiente, vuelve a pagar 2 de cereales y por tanto puede mover su colono hasta 6 encrucijadas. Sin embargo, sólo mueve su colono 4 encrucijadas y termina el movimiento de su colono en la casilla de ciudad “Bismarck” (C). Devuelve su colono a su reserva y coloca 1 de sus ciudades en la casilla de ciudad. El colono del jugador rojo acaba de fundar y construir Bismarck en Dakota del Norte.

4) Jugar cartas de desarrollo

Durante tu turno, puedes jugar 1 (y sólo 1) carta de desarrollo. Puedes jugar la carta de desarrollo durante la fase de producción antes de tirar los dados o en cualquier momento durante tu fase de acción. Sin embargo, no puedes jugar una carta de desarrollo en el mismo turno en que la has comprado.

Después de jugar una carta de desarrollo, sigue las indicaciones dadas en el texto de la carta, y a continuación descártala. Las cartas de desarrollo descartadas forman una pila de descartes. Cuando se hayan comprado todas las cartas de desarrollo, mezcla la pila de descartes para formar la nueva pila de cartas de desarrollo.

5) Mover trenes y entregar mercancías

a) Mover un tren



Mueves tus trenes de una vía a otra (de un camino a otro). Nunca puedes mover un tren a un camino que no tenga una vía contigua.

Por cada carta de carbón que devuelvas a la reserva, puedes mover 1 (y sólo 1) de tus trenes una distancia de hasta 3 vías. Cada camino debe contener una vía contigua. Por ejemplo, si pagas 3 de carbón, puedes mover 1 de tus trenes hasta 9 caminos que contengan vías. Se aplican las reglas siguientes:

Después del movimiento de un tren, como máximo 2 trenes pueden ocupar el mismo camino, uno a la izquierda de la vía y otro a la derecha. Sin embargo, puedes mover un tren pasando por un camino ocupado por 2 trenes siempre que su movimiento no acabe ahí.

No puedes dividir el movimiento de 1 carta de carbón (3 vías) entre 2 trenes. Por ejemplo, **no puedes** pagar 1 de carbón para mover 1 tren 2 vías y el otro 1 vía. Sin embargo, puedes pagar 2 de carbón y mover cada tren hasta 3 vías.

Nota: Si inviertes el movimiento de tu tren, **no tienes** que usar ninguna parte de tu movimiento para “dar la vuelta”.

b) Mover por las vías de otro jugador: pagar el “derecho de paso”

Si mueves 1 de tus trenes en o a través de 1 ó más vías de otro jugador durante tu turno, debes pagar a ese jugador una tarifa de 1 de oro por el “derecho de paso”. Este 1 de oro es una tarifa plana: independientemente de cuántas vías uses de un jugador, sólo debes pagar 1 de oro a ese jugador. Debes pagar esta tarifa a cada jugador cuyas vías uses.

Se aplican las reglas siguientes:

Si también usas las vías del mismo oponente con tu segundo tren, debes pagar a tu oponente un segundo oro.

Debes hacer estos pagos cada turno que tus trenes usen las vías de tus oponentes.

Si 1 de tus trenes empieza tu turno en la vía de otro jugador, pero no se mueve o se mueve abandonándola y no vuelve a usar las vías de ese jugador, no se requiere ningún pago.

c) Entregar cubos de mercancías

En cualquier momento durante tu turno, si tu tren está en una vía directamente adyacente a la ciudad de otro jugador, puedes ser capaz de entregar 1 de tus cubos de mercancías.



Cuando haces una entrega, toma un cubo de mercancías del centro de tu plataforma giratoria y colócalo en la casilla de mercancías de la ciudad.

Para entregar un cubo de mercancías a una ciudad, se deben cumplir los siguientes requisitos:

- 1 de tus trenes debe estar en una vía adyacente a la ciudad.
- La casilla de mercancías al lado de la ciudad debe estar vacía.
- Debe haber un cubo de mercancías en el centro de tu plataforma giratoria.
- La ciudad debe pertenecer a otro jugador.

Al principio de la partida sólo tienes 1 cubo de mercancías que puedes entregar. Para poder ser capaz de entregar más mercancías, debes construir ciudades: cada vez que construyes una ciudad, su cubo de mercancías adyacente se mueve al centro de tu plataforma giratorio y queda disponible para ser entregado.

Importante: ¡No puedes entregar cubos a tus propias ciudades o a casillas de ciudad vacías! Entregar cubos no tiene ningún coste.

Ejemplo: En la ilustración de la página 9, el jugador rojo paga 3 de carbón y por tanto puede mover su tren 9 vías. En primer lugar mueve su tren 5 vías (A) y entrega mercancías a la ciudad azul. Continúa por 2 vías azules, mueve a una vía naranja, y entrega mercancías a la ciudad naranja (B). Por usar las vías de sus oponentes, paga 1 de oro al jugador azul y 1 de oro al jugador naranja. Su tren se ha movido 8 vías, y puede mover 1 vía naranja más o retroceder a la vía azul. En lugar de ello, el jugador rojo termina el movimiento después de 8 vías. Si en su próximo turno quiere mover su tren por las vías azules y volver a sus vías rojas, tendría que volver a pagar 1 de oro al jugador azul pero no tendría que pagar nada al jugador naranja.

FASE DE CONSTRUCCIÓN ADICIONAL

Después de que hayas acabado tu fase de acción, empieza la fase de construcción adicional. Empezando por el jugador de tu izquierda y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede construir o comprar: colonos, trenes, vías y/o cartas de desarrollo. Sin embargo, los jugadores **no pueden** comerciar, ni jugar cartas de desarrollo, ni mover trenes o colonos.

GANAR EL JUEGO

Cuando hayas entregado todos tus cubos de mercancías, eres el ganador y la partida termina.

APÉNDICE

Preparación variable

Cuando ya domines las reglas del juego, puedes usar la preparación variable en lugar de la preparación fija. Al principio de la partida, usando la preparación variable, coloca al azar las fichas numeradas en los hexágonos con un solo signo de interrogación. A continuación tú y los otros jugadores, por turnos, colocaréis vuestras piezas iniciales: 3 ciudades, tu vía y tu tren.



1. Colocar las fichas numeradas

Mezcla las 12 fichas numeradas boca abajo. Coloca 1 ficha numerada en cada hexágono de terreno marcado con un signo de interrogación. A continuación gira boca arriba todas las fichas numeradas.

2. Colocar las ciudades iniciales

Cada jugador tira los dos dados. El jugador que saque el resultado mayor es el *jugador inicial*. El jugador inicial coloca una ciudad en cualquier casilla de ciudad púrpura (con borde blanco). A continuación, siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada uno de los otros jugadores hace lo mismo.

Nota: Durante los preparativos, **no puedes usar las casillas de ciudad rojas**.

Cuando cada jugador haya colocado 1 ciudad, el jugador que ha colocado en último lugar coloca una segunda ciudad. A continuación, continuando en sentido contrario a las agujas del reloj, cada uno de los otros jugadores coloca una segunda ciudad. Por último, cada jugador coloca una tercera ciudad, empezando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj.

3. Tomar las materias primas iniciales

En lugar de las materias primas iniciales usadas en la preparación fija, recibes tus materias primas iniciales basándote en la tercera ciudad que has colocado. Por cada hexágono de terreno adyacente a esta ciudad, recibes la carta de materia prima correspondiente. Por ejemplo, si colocas tu ciudad en una casilla de ciudad entre una montaña, un cerro y un sembrado, recibes 1 carta de "mineral", 1 carta de "carbón" y 1 carta de "cereales".

4. Colocar vías y trenes

El último jugador en colocar su tercera ciudad coloca una vía en un camino adyacente a una cualquiera de sus ciudades. A continuación, continuando en el sentido contrario a las agujas del reloj, cada uno de los otros jugadores coloca una vía. No tienes por qué colocar tu vía al lado de tu tercera ciudad. A continuación, tú y cada uno de los otros jugadores colocáis 1 de vuestros trenes al lado de vuestra vía.

5. Piezas adicionales para las partidas de 3 jugadores

Después de que tú y los otros jugadores hayáis colocado vuestras piezas en una partida de 3 jugadores, necesitáis también colocar

3 piezas de ciudad por el color que no juega. El jugador inicial coloca 1 de estas ciudades en cualquier casilla de ciudad púrpura (con borde blanco) vacía que no esté en la costa. A continuación, continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada uno de los otros jugadores hace lo mismo. Estas ciudades no producen materias primas, pero se les pueden entregar mercancías.

6. Jugador inicial

El jugador inicial juega el primer turno. A continuación la partida continúa en el sentido de las agujas del reloj con cada jugador jugando su turno.

Consejos básicos de juego

Asegura tus materias primas

Durante la fase inicial de la partida, es importante aumentar tu producción de materias primas. Por lo tanto, deberías construir colonos lo más pronto que puedas y enviarlos a nuevas casillas de ciudad. De esta forma, puedes construir tus nuevas ciudades adyacentes a hexágonos de terreno que produzcan materias primas que ya no produzcas abundantemente. Por ejemplo, si no tienes ninguna ciudad adyacente a un hexágono de pasto después de que haya terminado la fase de preparación, no producirás ganado. En este caso, deberías intentar enviar tu primer colono a una casilla de ciudad adyacente a un hexágono de pasto.

A medida que la partida progrese, las fichas numeradas del este se moverán hacia las ciudades que se estén construyendo en el oeste. Los hexágonos que abandonan dejarán de producir materias primas. Así pues, debes tener en cuenta qué hexágonos dejarán de producir materias primas, y cuándo. Intenta construir nuevas ciudades lo suficientemente pronto como para contrarrestar esta reducción de la producción.

¿Cuán a menudo producen los hexágonos de terreno?

Los números en los hexágonos de terreno tienen diferentes probabilidades de salir en los dados. Entre los 36 posibles resultados, el "6" y el "8" aparecerán, por término medio, 5 veces cada uno. El "5" y el "9" saldrán 4 veces cada uno, el "10" y el "3" aparecerán 3 veces cada uno y el "3" y el "11" sólo 2 veces cada uno. El "2" y el "12", como promedio, saldrán sólo 1 vez de cada 36 tiradas. Cada número de producción tiene un número de puntos junto a él que especifica la probabilidad media de salir en los

dados (es decir, 5 puntos significan 5 probabilidades sobre 36).

Así que, cuando elijas una casilla de ciudad para una nueva ciudad, ten en cuenta tanto el tipo de materias primas que producirá como las probabilidades de producir realmente cada materia prima en un turno. Por ejemplo, si quieres aumentar tu producción de mineral, una ciudad adyacente a un hexágono de montañas marcado con un "8" tiene más sentido que una ciudad adyacente a un hexágono de montañas marcado con un "3".

Generar oro mediante la construcción de vías

Con oro, puedes comprar las siempre necesarias materias primas y usar las vías de tus oponentes para mover tus trenes para entregar mercancías. Por lo tanto, el oro es muy importante: necesitas tanto como puedas conseguir y deberías usarlo sabiamente. Uno de los modos de obtener oro es conectando casillas de ciudad aisladas con otras casillas de ciudad usando vías

(véase la página 6). Cuando 1 de estas casillas de ciudad contiene la ciudad de un oponente, también tienes la oportunidad de mover tu tren a esa ciudad y entregar tus mercancías en ella.

Un poco de planificación estratégica para ciudades y vías

Si tus nuevas ciudades están todas concentradas en un área, facilitas mucho a tus oponentes la entrega de mercancías a tus ciudades. Si construyes tus ciudades de forma más dispersa, haces que la entrega de mercancías sea más difícil para tus oponentes. Dispersar tus ciudades también te da más tiempo para alcanzar las áreas en las que hayan concentrado su asentamiento tus oponentes y entregar tus mercancías allí.

Si conectas tus ciudades con tus vías, puedes conseguir oro, pero das a tus oponentes una oportunidad sencilla de entregar mercancías. Recuerda, ellos pueden entregar mercancías a tus ciudades pero tú no puedes.

ALMANAQUE

Desde el momento de su nacimiento en los años entre 1839 y 1845, la doctrina del "Destino Manifiesto" estableció los criterios de la política estadounidense desde mediados hasta finales del siglo XIX. De hecho, fue la base de la política estadounidense hasta bien entrados los años 1900. Sólo empezó a disminuir su importancia con la admisión de Alaska y Hawái como estados en 1959. El concepto estaba basado en la creencia de que los Estados Unidos debían ocupar de forma natural, inevitable e irreprochable toda la tierra entre su territorio original y las costas norteamericanas del océano Pacífico. Estados Unidos estaba apropiadamente destinado a participar en la expansión hacia el oeste que acabó estableciendo sus fronteras. Esto era, según la forma de pensar de la mayoría en esa época, un derecho nacional concedido por Dios.

Los orígenes del Destino Manifiesto de Estados Unidos se remontan a los siglos anteriores a la Revolución estadounidense. Los colonos europeos de las colonias inglesas, igual que aquellos en los territorios reclamados por España y Francia, veían Norteamérica como un lienzo en blanco. Por norma general ignoraron a los pueblos nativos en su avance hacia el oeste y colonización

de las áreas más remotas. El Nuevo Mundo se presentaba como un regalo de Dios. Cuando los políticos intentaron limitar los movimientos de los colonos con tratados de obligaciones, preocupaciones por la salud pública o miedo a asentamientos que incumplieran el mandato real, muchos colonos simplemente los ignoraron. El suyo era un derecho manifiesto. De hecho, la mayor parte de la tensión entre los colonos ingleses y su soberana se produjo por las restricciones de la Corona a asentarse más allá de las montañas Apalaches.

Después de la independencia, los jóvenes Estados Unidos disfrutaron reclamando toda la tierra entre el océano Atlántico y el río Misisipi, el sur de Canadá y el norte de Florida. Sin embargo, muchos colonos se establecieron en

territorios en la orilla oeste del Misisipi y más allá. Cuando el presidente Thomas Jefferson autorizó a James Monroe a negociar un trato con el gobierno de Napoleón para comprar el vasto territorio francés conocido como Luisiana por 15 millones de dólares en 1803, esto les pareció a muchos un avance natural en el destino del joven país. La compra de Luisiana comprendió cerca de 828.000 millas cuadradas (aprox. 2.070.000 kilómetros cuadrados) de tierra: casi toda o parte de Luisiana, Arkansas, Kansas, Colorado, Iowa, Nebraska, Minnesota, Dakota del Sur, Dakota del Norte, Wyoming y Montana. Estados Unidos, al menos por título, casi se extendía "de costa a costa". La presencia de nativos americanos (y mucho menos sus peticiones) no significan virtualmente nada, por supuesto, ya fuera para el vendedor o el comprador.

Los estadounidenses estaban poco dispuestos a competir también con otros poderes europeos. Ni el imperio español, ni el ruso, ni el francés parecían destinados a interferir con el derecho manifiesto estadounidense sobre cualquier tierra contigua a los Estados Unidos originales. Esta confianza ciega en el Destino Manifiesto impregnó la creencia Estadounidense entonces, y durante toda su historia posterior. Cuando los Estados Unidos consiguieron Florida en 1822, Texas en 1845, Oregón en 1846 y la parte norte del territorio mexicano entre 1848 y 1854, muchos estadounidenses creyeron que estas adquisiciones emanaban de un derecho natural.

El derecho a colonizar y conquistar estas tierras parecía algo perfectamente natural. Antes y después de la expansión política de la frontera nacional, los colonos se dirigieron hacia el oeste y construyeron granjas y asentamientos. Usando viejos caminos como carreteras, los estadounidenses se expandieron por el Oeste en un período de tiempo sorprendentemente corto. Con la llegada de los barcos de tipo clipper, los barcos fluviales impulsados por vapor, el telégrafo



y los vitales ferrocarriles, los rudimentarios asentamientos se convirtieron en bulliciosas ciudades que creían rápidamente. Los caminos se convirtieron en ferrocarriles y los asentamientos en ciudades. Así fue como se conquistó el Oeste. La frontera había sido "civilizada". De esta forma, los Colonos de América consiguieron su objetivo: su Destino Manifiesto.

Las siguientes secciones corresponden a las cartas y componentes de Los Colonos de América. Profundizan en temas importantes sobre la colonización y el desarrollo de los jóvenes Estados Unidos.

Ayuda de los nativos

Las poblaciones nativas hostiles combatieron, mataron y murieron en una inútil lucha por mantener sus territorios, derechos y forma de vida. Los pueblos nativos que hicieron intercambios y comerciaron con los colonos europeos también compartieron su experiencia sobre la zona y proporcionaron su ayuda. Enseñaron a los colonos qué plantas eran comestibles y cuáles no, medicinas, geología, geografía, tiempo atmosférico, vida salvaje, etc. Los caminos nativos y las rutas de comercio permitieron el comercio colonial con el interior. La rotación de cultivos de los nativos mantenía el suelo siempre en buen estado para ser cultivado. Los cultivos nativos sobrevivían donde las especies del Viejo Mundo apenas crecían o directamente perecían. Sin la ayuda de los nativos, muchos colonos sufrieron y murieron. Así pues, su ayuda se convirtió en algo crucial para la colonización de Estados Unidos. La ayuda y guía de la mujer shoshone Sacagawea permitió a la expedición de Lewis y Clark de 1804 a 1806 explorar el recientemente adquirido territorio de Luisiana, cruzar hasta el Pacífico y volver a casa con éxito sin perder la vida.



Caballería

La Caballería de Estados Unidos data de 1776, cuando la primera unidad montada se unió al Ejército Continental de Washington. No fue hasta 1792, nueve años después de la Independencia de Estados Unidos, que el congreso estableció la caballería como una parte integral del ejército. En 1832, el Batallón Montado de los Estados Unidos empezó a proteger a los colonos que se desplazaban por el viejo camino de Santa Fe entre Misuri y Nuevo México. Sentaron un precedente para las numerosas unidades que protegieron las rutas principales a todos los puntos del Oeste. Con el estallido de la Guerra Estados Unidos-México (1846 a 1848) y la Guerra de Secesión (1861 a 1865), decenas de miles de hombres fueron entrenados para el combate montado. Aunque sufrió una reducción importante después de 1865, la presencia de caballería en la frontera aumentó. Aparecieron nuevas guarniciones y grandes operaciones de caballería forzaron a los pueblos nativos a retirarse a las reservas. Vigilaban los caminos e incluso protegían algunos territorios federales (por ejemplo, Yellowstone) de la explotación privada.



Caminos

Los caminos tuvieron una importancia crítica para la expansión estadounidense hacia el oeste. Un buen camino permitía a los colonos viajar con la relativa confianza de que se dirigían en la dirección correcta, a un destino conocido, por rutas que ofrecían un buen transporte, y a menudo en la compañía o cercanía de otros. Los hombres como Kit Carson y John C. Frémont adquirieron fama por sus habilidades para localizar caminos por los que otros pudieran viajar.



Los cuatro caminos principales del Oeste fueron:

- El camino de Oregón (empezaba en Independence, Misuri y terminaba en el territorio de Oregón). Entre un cuarto de millón y medio millón de personas viajaron por esta ruta entre 1841 y 1866. Se extendía a lo largo de unas 2000 millas (aprox. 3200 kilómetros), en una época en que las caravanas recorrían por término medio unas 12 a 15 millas al día (aprox. 19 a 24 kilómetros al día).
- El camino de California fue creado durante la fiebre del oro de los años 1840 y 1850. Un cuarto de millón de personas viajaron las 2000 millas (aprox. 3200 kilómetros) de este camino, siguiendo el camino de Oregón y llegando hasta Fort Hall, Idaho antes de virar al sur en dirección a California. Muchos restos de este camino siguen siendo visibles hoy en día.
- Creado para llevar suministros a los colonos de Nuevo México, el camino de Santa Fe empieza en Independence, Misuri. A continuación se separa en dos rutas separadas. La del norte, la que requiere más tiempo, atraviesa las montañas. La otra, la ruta más rápida (llamada Cimarron Cutoff), es más arriesgada debido a la disponibilidad limitada de agua. Ambas rutas terminan en Santa Fe después de 1200 millas (aprox. 1920 kilómetros).
- El viejo camino español empieza en Santa Fe, Nuevo México y se dirige al noroeste (para evitar el Gran Cañón) atravesando Utah, para a continuación dirigirse al suroeste hacia Los Ángeles, California. Este camino de 1200 millas (aprox. 1920 kilómetros) fue muy transitado desde 1830 hasta la década de 1850 a pesar de ser peligroso por las inundaciones que se producían en invierno y las sequías en verano.

Estos caminos mantuvieron su importancia. Los primeros ferrocarriles se construyeron siguiendo estas rutas, y más tarde las autopistas interestatales se construyeron siguiendo estos mismos caminos.

Caravana de ganado

Los nuevos colonos empezaron a criar ganado en granjas cuando Texas consiguió la independencia en 1836. Después de que Texas se uniera a los Estados Unidos en 1845, la carne de vacuno se hizo más popular. Durante la Guerra de Secesión, hombres como Jesse Chisholm establecieron rutas y condujeron ganado desde el norte al este para suministrar al Ejército Confederado. A pesar de ello, los rebaños dejados en libertad se multiplicaron. Texas era el hogar de cerca de 5 millones de cabezas de *longhorn* (una raza de ganado vacuno, llamada así en inglés por sus largos cuernos) en 1865. Sin un mercado para ellos en el escasamente poblado y empobrecido Sur, los emprendedores comerciantes de ganado crearon nuevos caminos al oeste de las hostiles tierras de cultivo al este de Kansas. Empezaron a conducir ganado a las ciudades ganaderas como Abilene, donde los *longhorn* se subían a trenes con destino a los mataderos de ciudades con grandes mercados como Chicago. Las caravanas de ganado empezaron a disminuir después de los primeros años de 1880. Una mejorada red ferroviaria posibilitó la creación de puntos de envío más diversos y cercanos. La cría diversificada, el desarrollo de bombas de agua impulsadas eólicamente, y la retirada de los pueblos nativos permitieron crear nuevos ranchos lejos de los valles fluviales. El aumento de asentamientos requirió mejores maneras de establecer los límites. El alambre de espinos empezó a marcar las líneas de propiedad, impidiendo el paso de las caravanas. Se impusieron nuevos medios de distribución. Sin estar ya concentrado ni canalizado, el negocio del ganado evolucionó a una industria masiva y moderna, y la época de los vaqueros pasó a la historia.

Carbón

Compuesto principalmente de carbono, el carbón es una roca negra, generalmente sedimentaria, que se encuentra donde grandes depósitos de material vegetal han sido comprimidos y transformados bajo la superficie de la tierra. Es fácilmente inflamable y muy adecuado como combustible. Aunque su uso se remonta a alrededor del 4000 a. C., no se empezó a usar de forma generalizada hasta la Edad Media. La demanda de carbón llegó a su auge durante la Revolución Industrial, cuando la extracción minera de carbón se convirtió en algo viable y aumentó la demanda de energía generada por carbón frente a la hidráulica. Los primeros colonos Estadounidenses encontraron carbón por todas las Montañas Apalaches y desarrollaron una importante industria del hierro y el acero. Algunas áreas, destacando entre ellas Pensilvania, eran muy ricas en antracita, un tipo de carbón muy duro y de combustión limpia. Hacia 1850 el carbón había reemplazado a la madera como combustible principal en las



casas. Rápidamente se convirtió en el combustible principal para las máquinas de vapor que hacían funcionar las fábricas, buques, barcos fluviales y trenes que normalmente quemaban carbón más barato, blando, sucio y bituminoso. A medida que los colonos se trasladaron hacia el Oeste, descubrieron nuevos yacimientos de carbón. Hacia finales del siglo XIX, Estados Unidos era el principal productor de carbón del mundo.

Cereales

Los colonos europeos que llegaron a las Américas encontraron comunidades agrarias nativas, muchas de las cuales producían ricas y diversas cosechas de cultivos del Nuevo Mundo. Entre ellas se contaban judías, calabacines y diferentes cereales, principalmente variedades de girasoles y maíz (trigo de las Indias) que habían sufrido una larga manipulación. Los nuevos colonos adoptaron muchos cultivos nativos, añadiéndolos al repertorio básico del Viejo Mundo como el trigo, el centeno y la cebada. Con el tiempo, la agricultura prosperó. Thomas Jefferson tenía una visión de Estados Unidos como una tierra de agricultores independientes. Hablaba de un continente dominado por granjas familiares autosuficientes. Ciertamente, los agricultores Estadounidenses se confirmaron como muy productivos y llenos de materias primas. A medida que las tierras eran ocupadas, y en algunos casos el suelo quedaba agotado, aquellos que buscaban buenas oportunidades para cultivar se dirigieron hacia el Oeste. Talaron los abundantes bosques al este del Misisipi. Los que cruzaron en primer lugar los Apalaches inicialmente produjeron whisky y otras mercancías fácilmente transportables para exportarlas a la costa este. Con el desarrollo de Ohio y el comercio fluvial en el Misisipi, la producción de cereales aumentó rápidamente. Los agricultores producían cereales de todos tipos, pero el trigo dominaba los climas del norte, mientras que el maíz era el rey en las zonas más templadas. La agricultura llegó a su auge después de que los colonos empezasen a cultivar las fértiles tierras de las Grandes Llanuras más al oeste. El desarrollo de mejores arados y de nueva maquinaria agrícola, en especial las sembradoras, cosechadoras, trilladoras y agavilladoras, permitieron a los colonos trabajar en granjas cada vez más grandes. La introducción del alambre de espinos en 1874, junto con la hibridación del maíz en 1881, literalmente domesticó la tierra. La agricultura se convirtió en una actividad más industrial con el uso de tractores de vapor, cosechadoras y combinaciones de ambos. Cuando antes, en 1830, se necesitaban de 250 a 300 horas de trabajo para producir 100 fanegas de trigo, en 1890 sólo se tardaba de 40 a 50 horas para cosechar la misma producción. Para finales del siglo XIX Estados Unidos ya se estaba convirtiendo en el "granero" más importante del mundo.



Colono (Pionero)

La expansión hacia el oeste en los Estados Unidos empezó en el momento en que los colonos del Nuevo Mundo bajaron de sus barcos. Originalmente, el río Misisipi constituía un límite occidental para la expansión norteamericana, pero con la compra de Luisiana en 1803, Estados Unidos ya tenía planes para expandirse de costa a costa. La Ley de Tierras de 1804 y, más concretamente, la Ley de la Propiedad Rural de 1862 establecieron el modo por el cual una persona podía solicitar una extensión de terreno, trabajar en él para mejorarlo y, finalmente, reclamar su propiedad.



Derecho de paso

En muchas de las vías por las que circulan los trenes, el tráfico va en dos direcciones, y por ello los ferrocarriles actuales utilizan un sistema de ordenadores y sensores para llevar el control y dirigir el tráfico. Durante el siglo XIX se aplicaban reglas estrictas para controlar el derecho de paso en los lugares donde se había desarrollado el ferrocarril. En general, el control de los trenes previstos se hacía en una estación de coordinación de circulación (una estación provista de varias vías de circulación que permiten a los trenes adelantarse los unos a los otros), en la que se podía establecer un “orden de circulación” o dar instrucciones al maquinista. Las instrucciones se podían comunicar al maquinista mediante señales con un brazo elevado. A un tren se le podía dar la señal de “continuar” (sin más órdenes) poniendo el brazo en vertical, “recibir órdenes” (recogida de órdenes sin detenerse) poniendo el brazo en diagonal, o “detenerse” (detenerse y recibir órdenes, o esperar a que otro tren pase) con un brazo en horizontal. Este sistema, con el añadido de una luz verde, amarilla y roja respectivamente, se usó a lo largo del siglo XX y, aunque de forma limitada, aún se usa hoy en día.



Derechos mineros

Los derechos mineros permiten a su propietario explotar y minar la tierra. Esto incluye la extracción, transporte y uso de los minerales que yacen bajo la superficie del territorio, incluso aunque se trate de terrenos públicos o de la propiedad privada de otra persona. Los mineros de la Fiebre del Oro se encontraban en un vacío legal, y, para tener alguna apariencia de orden, adoptaron las reglas generales que se aplicaban en México. Más tarde, la Ley General de Minería de 1872 dio a los ciudadanos de los Estados Unidos el derecho a reclamar tierras federales después de que se descubrieran minerales tales como oro, plata, plomo y cobre.



Explorador

Los exploradores tuvieron una importancia crucial en la expansión hacia el oeste de los Estados Unidos por sus esfuerzos en encontrar los caminos más seguros y fáciles de recorrer para cruzar las tierras salvajes. Los tramperos (principalmente los de la Compañía de la Bahía de Hudson) hicieron la mayor parte del primer trabajo de exploración, particularmente en el Territorio del Noroeste y en California. Kit Carson fue un empleado de la Compañía de la Bahía de Hudson durante un tiempo, pero se convirtió en guía para John C. Frémont, cuyas exploraciones topográficas patrocinadas por el gobierno cartografiaron grandes porciones del camino de Oregón y gran parte del territorio entre Nuevo México y Oregón, incluyendo California.



Ganado

Los colonos españoles de finales del siglo XV y del siglo XVI, trajeron consigo el ganado *longhorn* (una raza de ganado vacuno, llamada así en inglés por sus largos cuernos) al Nuevo Mundo. La cría en granjas se convirtió en algún común en todo México, y se expandió hacia el norte hasta abarcar lo que ahora es Texas y California y todo el territorio intermedio. Los “vaqueros” mexicanos, o “cowboys”, dirigían los rebaños hasta el terreno abierto que se encontraba entre las vitales fuentes de agua. Además de pieles, las vacas proporcionaban carne. Eran especialmente apreciadas por el sebo, que se podía almacenar fácilmente y se usaba como combustible, jabón y para cocinar. Aunque no eran especialmente ricos en grasa y era una modesta fuente de sebo, el ganado *longhorn* que creció en el árido Oeste demostró ser una raza especialmente resistente. Se podían alimentar de una gran diversidad de vegetación y necesitaban poca agua en comparación con otras razas. No fue hasta finales del siglo XIX que la amplia colonización, la construcción de pozos para suministrar agua y el cruce entre razas pusieron fin a su dominio.



Ingeniero

Cuando Benjamin Franklin se estableció como inventor y posiblemente como el “hombre más famoso del mundo”, Estados Unidos ya tenía una rica tradición de inventiva. Sin embargo, incluso con la Revolución Industrial, la ingeniería sólo se convirtió en una práctica formal académica a mediados del siglo XIX. Las máquinas de vapor, especialmente las que impulsaban fábricas y (más adelante) barcos de vapor, dieron lugar a una demanda creciente de artesanos formados, mecánicos y, en definitiva, ingenieros. La primera titulación de ingeniería en Estados Unidos se ofreció en 1829. Con la llegada de la industria ferroviaria en 1830, la demanda de ingenieros llegó a su punto máximo. El Canal de Erie fue construido sin la dirección de ningún de ingeniero, pero los puentes ferroviarios, los túneles y los terraplenes necesitaban de nuevas habilidades. Había nacido la industria de la ingeniería. La Asociación Americana de Ingenieros Civiles y Arquitectos fue creada en 1852. Durante la Guerra de Secesión, los ingenieros eran una parte integral tanto de la vida militar como de la civil en Estados Unidos. Demostraron una gran actividad e importancia durante la guerra, cuando se multiplicaron por dos las solicitudes de patentes, e incluso más durante la construcción del telégrafo y el ferrocarril transcontinental (ambos completados en 1869).

Madera

Los colonos europeos de las colonias inglesas hablaban de un interminable océano de altos y oscuros bosques, una ilimitada tierra salvaje con madera abundante. Los pueblos nativos habían despejado porciones de terreno de estos vastos bosques para crear fértiles tierras agrícolas, pero su reducido número y sus herramientas de piedra limitaban la cuantía de la cosecha. Mediante la quema se pudieron despejar pequeñas zonas, así como el sotobosque, pero la mayoría del terreno permaneció relativamente indemne. Con la introducción del hacha de acero se produjo un rápido cambio. El Imperio Británico necesitaba madera para sus barcos. Los colonos la necesitaban para sus casas y herramientas. La madera alimentaba sus hogueras. La pulpa de madera se utilizaba para fabricar papel e incluso era el combustible de las primeras máquinas de vapor. De hecho, la demanda de combustible para los barcos de vapor, junto con la facilidad de extracción de los árboles y de su transporte, provocó una importante deforestación a lo largo de las vías navegables de Estados Unidos. La llegada del ferrocarril, especialmente las líneas de vía estrecha, condenaron los bosques en todas partes. El crecimiento de la población y la Guerra de Secesión aceleraron aún más el declive de los bosques. Hacia finales del siglo XIX, la deforestación tomó la forma de crisis. Cuando Teddy Roosevelt, ecologista convencido, asumió la presidencia en 1901, creció la alarma y se impulsaron acciones. Desde entonces, aún se lucha



para encontrar un buen equilibrio entre la producción de madera y la preservación y repoblación de los bosques.

Mineral (Hierro)

Cualquier roca que contenga óxidos de hierro se puede considerar mena de hierro. Los compuestos más comunes para la extracción comercial son la hematita, la taconita, la magnetita y la goethita. La fundición del mineral necesita coque y piedra caliza para retirar el oxígeno de los compuestos, dejando arrabio (un metal quebradizo con un alto contenido de carbono). Se necesita algo de carbono para formar acero, pero también se añaden otros metales para dar al acero las propiedades deseadas. Pequeñas cantidades de níquel, manganeso, cromo o vanadio hacen el acero más fuerte, duro o resistente a la oxidación.



A consecuencia de las tensiones provocadas por el peso de los trenes y su paso a alta velocidad, y a la exposición prolongada a los elementos, las vías del ferrocarril necesitan un acero de muy alto grado. Después de que Henry Bessemer patentase su nuevo proceso de producción en masa en 1855, el acero sustituyó al hierro fundido en la mayoría de aplicaciones industriales. Proyectos de alto costo como los puentes y las vías férreas se hicieron mucho más asequibles.

Oro

Para estabilizar la economía de posguerra, los Estados Unidos adoptaron un patrón oro de facto en 1873. El Águila de oro de 10\$ se convirtió en la moneda nacional por excelencia. La plata fue desmonetizada, lo que provocó la ira entre los intereses mineros del oeste. Sin embargo, el dinero del gobierno fluyó hacia el oeste en la forma de enormes inversiones en infraestructura. La construcción de un ferrocarril transcontinental fue considerada como una de las oportunidades más importantes, por lo que el gobierno de los Estados Unidos autorizó a dos compañías para su construcción: la Central Pacific, que empezó sus vías en Sacramento, California, y la Union Pacific, que las inició en Council Bluffs, Iowa. El gobierno ofreció generosos subsidios: las compañías recibieron 16.000\$ por milla (aprox. 1,6 kilómetros) de terreno llano, 32.000\$ por milla de altiplano, y 48.000\$ por milla de terreno montañoso. También recibieron la propiedad de 400 pies (aprox. 120 metros) de terreno a ambos lados de las vías, y alternativamente parcelas de 10 millas cuadradas (aprox. 25 kilómetros cuadrados) de terreno más allá de las vías (el gobierno retuvo las parcelas alternativas).



Tren (Locomotora de vapor)

Los primeros trenes utilizan la gravedad o eran tirados por animales como forma de propulsión. La primera locomotora de vapor a escala real circuló en Inglaterra en 1804. Aunque las locomotoras británicas fueron importadas al principio de la era de las locomotoras en los años 1830, pronto se estableció una producción local debido a las diferentes necesidades. Las locomotoras estadounidenses fueron diseñadas para los transportes a larga distancia, baratas de construir y fáciles de mantener, operando en vías que, en el mejor de los casos, podían ser de mediana calidad.

El fogonero alimenta la cámara de combustión de la locomotora con madera o carbón para crear calor. Este calor se transmite a la caldera, creando vapor (y presión). El vapor empuja los cilindros del motor que operan las ruedas (además de los frenos, silbato y otros sistemas). Por último, el vapor es conducido hasta el dispositivo de evacuación, donde es expulsado, junto con el material gastado del circuito de calor, por la chimenea.



Vías

Después de su introducción en los años 1830, la infraestructura ferroviaria de Norteamérica se expandió por todo el territorio nacional. Cuando estalló la Guerra de Secesión, se habían tendido 24.000 millas (aprox. 38.400 kilómetros) de vías en los estados de la Unión y otras 9.000 millas (aprox. 14.400 kilómetros) en la Confederación, la mayoría de ellos al este del Misisipi.

Durante la Guerra de Secesión, el gobierno de Estados Unidos aprobó las Leyes del Ferrocarril del Pacífico de 1862 y 1864, autorizando subsidios para financiar una línea ferroviaria de costa a costa. Dos compañías, la Union Pacific y la Central Pacific, colaboraron para tender más de 1.700 millas (aprox. 2720 kilómetros) de vías hasta completar el ferrocarril transcontinental en Promontory Summit, Utah el 10 de mayo de 1869. Se usó un “clavo de oro” para conmemorar la ocasión (este clavo está ahora expuesto en la Universidad de Stanford). Lo que antes era un viaje de seis meses se había convertido en un viaje en tren de una semana.

La mayor parte de las vías de Estados Unidos tienen un ancho de vía de 1.435 milímetros (llamado “ancho de vía normal”). Los ferrocarriles con una distancia mayor que ésta entre raíles son de “vía ancha”, mientras que los que tienen una distancia mayor son de “vía estrecha”. El ancho fue establecido por George Stephenson en 1830 y se convirtió en un estándar internacional en los años 1840.



CRÉDITOS

Diseño: Klaus Teuber (www.klausteuber.com)

Ilustración de portada: Mark Zug

Ilustraciones del mapa: Harald Lieske y Pete Fenlon

Ilustraciones de las cartas: David Cochard y Pete Fenlon

Diseño gráfico: Pete Fenlon

Desarrollo: Guido Teuber, Pete Fenlon, Coleman Charlton y Alex Yeager

Agradecimientos especiales: Peter Bromley, Robert T. Carty, Jr., Robert T. Carty, Sr., Dan Decker, Bill Fogarty, Nick Johnson, Kim McBrady, Marty McDonnell, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Guido Teuber, Bill Wordelmann y Elaine Wordelmann

Pruebas de juego: Carol Candido, John Croll, Morgan Dontanville, Dr. Reiner Düren, Kurt Fischer, Olivia Johnston, Sarah Kemble Knight (LSKC 1/617), Jesse McGatha, Ron Magin, Jim Plane, Nasair Plane, Dave Platnick, Rich Rowan, Benny Teuber, Claudia Teuber.

Créditos de la edición en español

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción: Francisco Franco Garea

Adaptación gráfica: Antonio Catalán y Bascu

Copyright © 2010 Catan GmbH. *Catan, Historias de Catan, Los Colonos de Catan, Los Colonos de América* son marcas registradas de Catan GmbH. Todos los derechos reservados. Con licencia de Catan GmbH. Visite www.catan.com.



Devir Iberia
Rosselló, 184, 6º 1ª
08008 Barcelona
España

PREPARATIVOS FIJOS PARA LAS PRIMERAS PARTIDAS

Te sugerimos que uses esta preparación fija en tus primeras partidas. Cuando ya te sientas cómodo con el desarrollo del juego, puedes usar la preparación variable que se detalla en el apéndice de las páginas 8 y 9. Esto te permite colocar al azar las fichas numeradas en los hexágonos que tienen sólo un signo de interrogación. Tú y los otros jugadores, por turnos, colocaréis vuestras piezas iniciales.

Empiezas la partida con 3 cartas de materia prima:

- Jugador "rojo" 1 de carbón, 2 de cereales
- Jugador "naranja" 1 de ganado, 1 carbón, 1 cereales
- Jugador "blanco" 1 de ganado, 1 de cereales, 1 de mineral
- Jugador "azul" 3 de cereales

