

El “feeling” del Draft: una introducción al mazo de 40 Cartas

Tomado de Ted Knutson en
Magicthegathering.com

Adaptado por: Diego A. Solarte, Juez Ivl 1

Desafortunadamente no podré jugar con ustedes el lanzamiento, pero les dejo este artículo como legado para que mejoren su desempeño de juego en draft. Les garantizo que verán los resultados. Si creen que el artículo les ayudó, les recomiendo guardar los boosters de premio para que organicemos un booster draft en Magiccolombia el próximo viernes de FNM (20 de Oct). Si les interesa escríbanle al webmaster de Magiccolombia.com haciendo esta petición con copia a: diegoalbertosolarte@yahoo.es adjuntando tu nombre y tu teléfono para poderte contactar. Con 8 será lo mínimo para poder realizarlo y poner a prueba nuestro conocimiento.

¿Qué es draft?

Draft es una mano corta para agarrar una carta de un paquete y luego pasarlo al vecino en la mesa.. El Draft es considerado por los pros y novatos el formato más exigente de testeo de habilidades en **Magic**, porque fuerza al jugador a hacer docenas de decisiones sobre las cartas a agarrar y/o pasar al vuelo de paquetes que jamás el o ella ha visto antes – todo en limitado está referido a la cantidad de tiempo. Una vez el “pickeo” ha finalizado, los jugadores deben construir sus mazos dentro de un marco de tiempo, maximizando su poder y su consistencia de una gran variedad de cartas poco poderosas cuando se compara con el estándar. El bajo nivel de poder de las batallas de draft usualmente favorece al jugador más habilidoso, y el draft en general es típico el atacar y el bloquear más que en cualquier otro formato.



No cometas un error – existe una curva de aprendizaje mayor cuando se viene el draft, pero casi todo jugador de **Magic** que he conocido (y he conocido hordas de ellos de todo el planeta) considera el dolor como una recompensa valedera.

El Proceso

Magic tiene varios estilos de draft (Rochester, Team Rochester, Solomon, Cube, etc.), pero el más común es el viejo y conocido Booster Draft. En orden de tener un Booster Draft, necesitas 3 cosas:

- 3 paquetes del corriente formato para draft (en este caso, serían 3 paquetes de Time Spiral. Una vez salga *Planar Chaos*, el formato sería de 2 paquetes de *Time Spiral* y 1 paquete de *Planar Chaos*, en ese orden – cambia con la llegada de nuevas colecciones.)
- 8 jugadores en total (es posible hacerlo con menos de 8, pero 8 es el número necesario para un draft sancionado de **Magic**.)
- Un insumo necesario de tierras básicas

Los jugadores se sientan aleatoriamente en la mesa. Una vez todos están en su sitio, cada jugador abre su primer paquete, escoge una carta, y la pone boca abajo en la mesa. Una vez



has terminado esto, pasas el resto del paquete **A TU IZQUIERDA** (*ojo a los jueces y con los jueces*). Una vez todos han pasado sus paquetes, tomen el paquete que les pasaron, agarren la mejor carta de éste y pónganla en su pila, y nuevamente pasen el paquete al vecino DE SU IZQUIERDA. Este proceso continua hasta que todas la cartas sean tomadas del primer paquete. Luego te dan un periodo de tiempo para revisar tus cartas que tomaste y encontrar hacia donde apunta tu estrategia (más o menos 60 segundos). Una vez esto termina, cada jugador abre el otro paquete, agarra una carta, y *lo pasa a la derecha* (los paquetes van a izquierda, derecha, izquierda.). Esto continua como antes hasta que todas las cartas del paquete sean escogidas, y luego obtienes otro periodo de revisión antes de abrir el último paquete, tomar una carta, y pasarlo a tu izquierda otra vez.

Una última cosa que destacar del proceso mismo de draft: siempre mantén los ojos en tu paquete, y *nunca* trates de mirar lo que tus vecinos estén posiblemente drafteando. Esto es trampa, y este tipo de comportamiento puede costarte la no participación en el draft, ser descalificado del event, e incluso ser “baneado” de la DCI.

El mazo y la guía para el Draft

Cuando ya tienes tus 45 cartas en tu pila, es tiempo de armar tu mazo. El número estándar para las tierras en mazos de draft es entre 17–18. Ocasionalmente algunos mazos requerirán más, mientras que en varios formatos (o mazos arquetipo) figuran suficiente aceleración de maná y hechizos baratos que requieren de pocas. Aprenderás con el tiempo cual es la manera con la cual debes ir a medida que ganes experiencia, pero por ahora, probablemente, lo mejor será quedarse con lo básico.

Una de las cosas para tener en cuenta cuando se haga el draft es que necesitas que las criaturas y los hechizos hagan funcionar las cosas. Sólo draftear criaturas hará un mazo obvio y débil, mientras que draftear muchos hechizos te pondrá en una posición donde será difícil de ganar porque no tienes las tropas suficientes para generar el daño.



Los tres sabores de la remoción.

Los hechizos más valiosos que puedes draftear son los hechizos de remoción, los cuales son premium en draft porque sólo podrás jugar los que alcanzaste a agarrar mientras los paquetes estuvieron rondando. La remoción se divide en tres categorías: efecto borrar/matar (como **Dark Banishing** y **Enfeeblement**), quemar (**Volcanic Hammer**, **Shock**), efectos de pacifismo (como, umm... **Pacifism**). Estos varían en poder dentro de cada colección, pero casi todos los mazos necesitas de hechizos de remoción para funcionar bien, y es muy raro que termines con un mazo que tenga demasiada remoción.

Las criaturas más valiosas en draft son las que tienen evasión (**Wind Drake**, **Gluttonous Zombie**), un alto poder/defensa comparado con su costo de maná (**Trained Armodon**), o ambas (**Shivan Dragon**). Estas criaturas se les conoce como “eficientes” – una manera de decir que son buenas con respecto a su costo. Criaturas inteligentes como el **Anaba Shaman** y el **Master Decoy** son muy útiles y típicamente drafteadas pronto. Aparentemente criaturas débiles y sin importancia pero son las que ganan muchos juegos en Draft, es una de las razones del porque el formato es tan retador y divertido.

Color, Poder, y Sinergia



Como un neonato en draft, existen un par de ideas para tener en mente que te ayudarán en tu camino. La primera de ellas en casi todos los formatos (excluido *Ravnica*), querrás mantener tu mazo de dos colores o talvez de dos colores y un pequeño “splash” para un tercero. Draftear tres, cuatro, o los cinco colores, especialmente en tus días de aprendiz, es una receta para embarrarla y un anfitrión de las pérdidas. En tus primeros drafts, trata de escoger un sólo color de cartas en tu primer paquete y quedarte con ese color – teniendo en cuenta que te están pasando buenas cartas de ese color. Luego mira que cartas son las que están pasando en otros colores. ¿Serán buenas cartas para tomar un segundo color? Si es así, es posible que tu vecino a la derecha no esté draftando ese color, y talvez sea una buena alternativa para tomarlo.

Otra idea para tener en mente mientras drafteas es el concepto de señalización. La señalización es el proceso donde los drafters usualmente se comunican con otros drafters (en silencio, porque hablar no está permitido en eventos sancionados) de acuerdo a qué cartas y colores están pasando y cuales no. Es bueno no compartir colores con los vecinos, particularmente con el que está sentado a tu derecha, porque el o ella estará pasándote dos de sus tres paquetes. Además, poniendo atención a las señales que están transmitiendo, puedes tener una mejor lectura de lo que está pasando en el draft y tratar de virar tu mazo en la mejor dirección. Tomar una lectura de lo que están pasando es extremadamente difícil, y te tomará un tiempo antes de volverte diestro en ello.

Adicionalmente, encontrarás un balance de poder importante de tu mazo con la consistencia y la sinergia. Algunas cartas son bombas obvias, deberán resolverse y quedarse en juego, que dramáticamente incrementarán tus chances de ganar la partida. Sin embargo, no arruines tu estrategia de draft sólo para tratar de implementar una bomba que recibiste en el tercer paquete 3 a tu mazo.

¿Necesitas una explicación? Digamos que estás draftando un mazo azul/negro de *Novena Edición*, pero en el tercer paquete obtienes un **Shivan Dragon**, una bomba certificada. En este punto del draft, sin embargo, has tomado cero cartas rojas, haciendo del costo doble rojo del **Shivan Dragon** demasiado oneroso. En el mismo paquete hay un **Dark Banishing**, una excelente pieza de remoción que cala en tus colores. Casi todo el tiempo, si estás jugando para ganar, querrás haber draftado el **Dark Banishing** aquí. Te deja un mazo más consistente y menos posibilidad de “mana screw”, y el Banishing es una carta excelente de por sí. En el paquete 2, sin embargo, probablemente querrás cambiar y empezar a tomar cartas rojas para hacer más fácil la utilización de la bomba en tu mazo. Descubriendo como el balancear las difíciles decisiones entre poder y consistencia es sólo una de las cosas que hacen del draft algo tan increíble.

Es raro que draftees muchas bombas, porque los demás jugadores las quieren también. Tanto que, un buen drafteo se trata de resolver cómo hacer tu mazo más consistente mientras maximizas de tus cartas más poderosas. El mejor tip que puedo compartir con los novatos, drafters novatos, es drafter sus criaturas en una curva. Esto hará mucho más jugable tu mazo dándote mejores opciones para jugar una criatura que importa en cada turno del juego. Cuando revises tus cartas, mantén los espacios en tu curva en mente y escoge buenas criaturas que conecten esos espacios lo mejor posible. ¿Todavía confundido sobre qué criaturas sobre la curva drafter significa? Déjame explicarte un poco más.

Digamos que estás drafter un mazo en el cual has incluido alrededor de 16 criaturas (un número estándar para la mayoría de los drafts, pero que puede variar dependiendo del formato y el arquetipo). La mayoría de las curvas en Limitado empiezan en 2 maná, porque las criaturas de un maná son obsoletas. Y muchas curvas en Limitado se extienden hasta criaturas de seis o siete maná como tope, pero no querrás jugar muchas de éstas pues harán de tu mazo un ser atolondrado y lento. Además, distribuir las criaturas en una curva con su tope en 3 y 4 maná sería algo como esto:

2 Maná: ■■■

3 Maná: ■■■■

4 Maná: ■■■■■

5 Maná: ■■

6 Maná: ■■

La razón de esto es que te da opciones sólidas para bajar tus hechizos de 2-, 3-, y 4. Esto pone en mucha presión a tu oponente para querer hacer lo mismo, especialmente si estás jugando buenas criaturas. Adicionalmente, esto igual te da pegadores pesados para romper las paridades. Entre más draftees, reconocerás los distintos arquetipos que mejor trabajan con tu curva en diferentes puntos, pero para empezar esto será suficiente.