

Introducción al Tempo

Tomado de: Scott Johns
de Magicthegathering.com
y adaptado por: Diego A. Solarte
Juez nivel 1

¿Qué es Tempo?

¿Una pregunta sencilla, no? La respuesta se torna como cualquier cosa. De hecho, el término "tempo" se ajusta a tantas cosas en **Magic** que discutir sobre esto es tan complejo y difícil, que los escritos usando esta palabra resultan tan polisémicos.

Para este artículo, cuando uso el término tempo, me refiero al daño en carrera que sucede en la mesa. Hay mucho más que esto claro, pero una vez adquieres los fundamentos del daño en carrera, tienes las herramientas para discutir aspectos más avanzados del tempo. Así que por ahora, nos concentraremos en la carrera que hay para bajar a tu oponente de 20 vidas a 0. Para hacerlo, me concentraré en el formato Limitado, porque este tipo de escenarios que vez en Mazo Sellado o Draft son los más claros para trabajar, y los formatos Limitados son más comúnmente sobre la carrera por las criaturas. Empezaré con lo básico, para mirar en detalle como las cosas funcionan. De allí usaremos esas herramientas para tocar otras áreas, pero la discusión del tempo ha sido siempre agitada. Quiero dejar las cosas lo más claro posible en este artículo. Con eso en mente, usaré cualquier hechizo o criatura que más fácil ilustre lo que quiero mostrar. Olvídense de distracciones como el formato o el entorno por ahora. No caigan en la trampa de "pero yo no juego con las cartas que él menciona." Aprendan los principios ocultos y les garantizo que su juego mejorará.

La jugada

Les presento los personajes que usaré hoy.



Grizzly Bears, Gray Ogre, Hill Giant, Giant Growth, Shock

¿Les comenté que iba a escudriñar lo más básico, no? Estas cartas y sus aliadas forman el banquillo para como los formatos Limitados se asemejan entre si, son perfectos para examinar el tempo. Removiendo cosas como las habilidades y otras complejidades (por ahora), nos podremos enfocar en lo fundamental. Así que por ahora, cuando hago referencia a "osos" estoy hablando de una criatura 2/2 por 2 maná (claro que 2/1 también funciona). Para "ogro" me refiero a una 2/2 por 3 maná, y por "gigante" específicamente hablo de una 3/3 por 4 maná.

Empecemos!

El reloj está corriendo

Cuando hablamos de tiempo, estamos hablando de cómo cada jugador se desempeña en la carrera de hacer los 20 daños al otro sin morir en el intento. La clave para entender esta carrera está en encontrar la manera de medir como te va en ella. Para mi, la gran diferencia está cuando empecé a comprender esta carrera en término de *beats*.

Justo como en la música o en el teatro, un beat es una unidad de tiempo. Cada acción tomada en un turno es un beat, también para tus oponentes. Asumiendo que los beats son relativamente iguales en intensidad, la clave para adelantarse en esta carrera es encontrar la forma de obtener más beats que tu oponente.

Digamos que están jugando mazos que acabaron de draftear. En turno 1, cada uno pasa el turno. En turno 2, tu juegas un oso de algún tipo, y tu oponente pasa su turno. Acabas de ganar un beat. En turno 3, tu pegas con tu oso, y luego juegas un ogro. Por ahora, estás por encima en 2 beats, pero tu oponente juega un ogro también. Entonces, este turno fue nivelado, pero sigues por encima gracias al turno 2.



¿Tiene sentido? Es algo sencillo, pero créeme cuando te digo que esto hace toda la diferencia del mundo. Midiendo el tiempo en beats, tienes una forma de evaluar tu posición en la mesa por tomar la medida de donde cada jugador se sitúa en la carrera del tiempo. En el ejemplo anterior, una vez tu tienes el tercer turno, estás arriba un beat sobre tu oponente. Entre más beats incrementes tu ventaja, mejor es tu posición y más difícil es para tu oponente tratar de alcanzarte.

Entonces, la clave hasta ahora es que el tiempo es algo que mides tomando posición total en una cuenta y determinando quien esta arriba en beats y por cuanto. Con eso en mente, usemos que illustre esto. ¿que pasa cuando un mazo de ogros se enfrenta a un mazo de osos Grizzly?

Los mazos se asemejan a esto:

Osos <i>Grizzly</i> !	Ogros!
6 Forest	6 Mountain
14 Grizzly Bears	14 Gray Ogre

Removiendo todo el azar de la ecuación, cada jugador va empezar con todo su mazo en la mano, y no hay descarte pues no tienen límite de cartas en la mano.

¿Qué pasa?

Si tu respuesta fue "quién va primero?" vas bien. Empecemos con los Osos *Grizzly*. Tómame un momento y piensa cómo el juego evolucionará.

En juego, los Osos *Grizzly* harán un oso en turno 2, nada por parte de los Ogros, poniendo a los Osos *Grizzly* arriba por un beat. En turno 3 se nivela ya que ambos pone un 2/2, así que los Osos siguen arriba por un beat ganado en el turno 2. Pero, en turno 4, los Osos *Grizzly* ganarán otro beat, jugando dos criaturas mientras tu oponente juega sólo un ogro. Eso significa que en turno 4 es otro beat mas para el mazo osos, poniéndolo arriba 2 beats en total. Sin importarnos el cómo atacan o bloquean, mira cuantas criaturas cada jugador jugó para el final del turno 4:



Ahora, observa que para el turno 5 sucede lo mismo, como el mazo osos agarra otro beat por jugar por dos. En el turno 6 el mazo osos gana otro beat adicional, haciendo un juego triple mientras que los ogros sólo ganan un juego doble. Entonces, al final de los seis turnos, las criaturas jugadas son algo así:



Así que, tienes al mazo oso con un total de 4 beats en este punto. Esos beats se ganaron en el turno 2, 4, 5, y 6, cuando el mazo pudo jugar más criaturas que el mazo ogro, ganando un extra beat en cada uno de esos turnos.

No todos los Beats son creados iguales

El ejemplo anterior es fácil porque cada carta hace exactamente lo mismo. La diferencia importante entre los Osos **Grizzly** y los **Ogros** en ese ejemplo es que uno cuesta 2 maná mientras que los otros cuestan 3. Una vez en juego, todos hacen lo mismo, así que los beats son iguales. Normalmente, sin embargo, las cartas no son así de iguales.

Los beats son subjetivos de algún modo, porque de manera como progresa el juego lo que cuenta como un beat entero cambiará. En el segundo turno, jugar un oso es perfectamente un buen beat. Hacerlo en el turno 5 sin nada más que hacer es claramente desventajoso. Entonces, el truco es que si esos beats necesitan ser re-evaluados basado en el estado del juego. Un 2/2 por 2 es muy bueno, pero si juegan un **Hound of Konda** en turno 1, estás jugando un adelanto. Si la mesa se empieza a inundar con 4/4s y 5/5s cerca del quinto turno, tendrás que descontarlo importante de algunos de esos beats tempraneros. Volveremos sobre esto después, pero lo importante para tener en cuenta es por ahora que mientras que los beats son subjetivos, estar en la capacidad de agarrar la sensación de por dónde cada jugador se encuentra en la carrera del daño es bien útil. No siempre será tan claro como con los ogros vs. los osos.

Ganando ventaja de Tempo

El tempo funciona similar como lo hace la ventaja de cartas en Limitado en donde más ventaja saques, estás en mejor disposición de convertir esa ventaja en una ganada. Robar más cartas que tu oponente no te garantiza la ganada, pero te acerca a ella. Lo mismo ocurre con el tempo. Así, particularmente con Limitado en mente, la clave es entender como generar extra beats sobre tu oponente. Aquí hay unos fáciles para ilustrar este concepto.

Atacantes Mana-Eficientes

Esto se ajusta a los ogros vs. los osos. Si juegas amenazas que cuestan menos que las de tu oponente pero son razonablemente igual en el impacto, tendrás oportunidades para agarrar beats. Usualmente esto sería tan simple como jugar un monstruo en turno 2 cuando el oponente pifea, o juega doble.

Trucos baratos

En muchos formatos de draft, una de las vías para ganar tempo es algo que va de la mano de este ejemplo.

Voy primero, juego un oso en turno 2, mi oponente pifea: no baja nada. (+1 beat)

En turno 3, le pego con mi oso, y luego juego un ogro. Él juega un ogro (todavía +1 beat)

En turno 4, ataco con mis dos criaturas, bloquean con la que tiene, y uso mi truco barato como lo es el **Giant Growth** para matar su criatura, y preservando la mia. Mi otra criatura pasa pegando, mi oponente cae a 16, y uso el maná restante para jugar otro oso u otro ogro.

En este punto, asumiendo que solo haga una criatura, mi oponente ha perdido otro beat. Se encuentra 20% más muerto que yo y tengo tres criaturas en juego. Desde aquí mi oponente se encuentra tan atrasado en el desarrollo de su juego que le toca bloquear, haciendo cada truco en mi mano mucho más poderoso. Si esto continua así, en algún punto estaré en condiciones de ganar sólo por arrojar mis criaturas superiores en número. Noten que en ningún momento he hecho uso de la ventaja de cartas. Sólo encontré formas de jugar y administrar mis cartas más eficientemente para que al final tuviera más que mi oponente. Este escenario es bastante sencillo para aplicarlo en casi todos los formatos Limitados, y si buscas bien, cartas como **Giant Growth** son mucho más fáciles de agarrar que el **Shock**.

Remoción barata

El escenario anterior es común (usando un truco de combate como el **Giant Growth**), pero puedes obtener una versión mejorada como una remoción barata como el **Shock**. Con esta opción, la versión de remoción (opuesta a usar el truco de llevarse un bloqueador) es casi siempre superior porque su criatura no tiene que bloquear, causando mayor daño a tu lado. Pero, y es aquí donde los beats entran a juego, la remoción que uses te dará ventaja de tiempo si estás en capacidad de hacer algo más en ese turno. Si gastas 4 maná para matar su criatura de 4 maná, estás preservando el mismo estado de tiempo que avanzando. Es por eso que cartas como **Shock** son siempre altos picks en formatos agresivos Limitados, en donde los removedores caros pueden ir más adelante en el juego, a pesar de ser "más poderosos". Cada vez que tu tomas un beat más, atrasas más a tu oponente!



Rebote

Con esto en mente, es un buen momento para hablar de hechizos de rebote (boomerang, unsummon, etc). Hay una percepción allá afuera que dice que "tempo" es usar tus cartas para correr la carrera. Eso es una parte, pero no toma los beats en la cuenta. Esa es la razón porque muchas personas piensan del rebote como "cartas tempo" aun si su impacto en el tempo depende totalmente de los beats!

Por ejemplo. Contigo en juego, tu haces un oso en el turno 2. En turno tres tu gastas 2 maná para jugar boomerang sobre su criatura, luego pegas con tu criatura por dos daños. En su turno 3 vuelve a jugar su oso.

¿Fue el boomerang una carta tempo? Bueno, eso depende de cómo estés jugando la palabra "tempo". Si, pasaste por dos daños a pesar de que no intercambiaste criaturas con tu oponente, pero ya que tu oponente sólo podía jugar nuevamente su criatura terminaste emparejado en los beats. Entonces, el hechizo de rebote no te dio ninguna ventaja en beats – tienes todavía igual desempeño en ambos lados de la mesa. Sin embargo, si hubieras usado **Unsummon** en vez, y luego tus 2 maná para bajar otro oso, ahora estarías un beat arriba por el turno.

Y aquí está la clave. El rebote es usualmente visto como una estrategia de tempo, pero sólo es ventaja de tempo si te gana beats! La razón es asociada con el tempo porque funciona bien con una estrategia de ganancia de tempo, pero al menos que ganes beats en el proceso usualmente sólo sirve para preservar la ventaja de tempo que ya tienes. Intenta esta:

Turno	Tu	Oponente	Resultado
1			
2	bear	Sólo su segunda tierra	+1 beat
3	bear	Ogre (tu lo Shockeaste)	+1 beat (total +2)
4	giant	Giant	

En este punto todavía estas arriba por 2 beats y tu oponente bien está bien atrasado en la carrera de la vida, pero el gigante opositor amenaza con minimizar la ventaja de beat que tienes gracias a tus osos. Así que, si usas tu entero quinto turno para rebotar el gigante opositor (con un hechizo como **Repeal**) no incrementaste tu ventaja de beat si sólo vuelven y juegan al gigante, ya que sólo jugaste un beat ese turno. Pero, rebotando al gigante, preservaste el estado del juego donde estaba, 2 beats arriba a tu favor.

De hecho, hasta que el oponente obtenga su turno, estás arriba por 3 beats. Actualmente están pasando otras dos cosas aquí, donde llegaremos prontamente, pero por ahora espero que este ejemplo muestre como las cartas de rebote interactúan con el tiempo. La clave es llevar el rastro de como los beats se están midiendo. Algunas veces el rebote te dará beats adicionales sobre tu oponente, otras veces esto irá en otra dirección. La diferencia es crucial. Podrás escuchar (o leer) sobre jugadores jugando cartas ciegamente como **Repeal** en sus barajas, pensando que justo tienen un "mazo tempo". Pero, si esas cartas no funcionan con el resto del mazo para generar beats adicionales a través del curso del juego, el rebote por sí sólo no hará de éste un mazo rápido, y posiblemente si lo haga más *lento* !

Como una rápida anotación, esto nos acerca a los artículos más importantes sobre el tiempo. Devuelta a los días de IPA (invasion, Planeshift, Apocalypse), EDT (conocido mejor como "Eric Taylor") escribió un gran artículo para la revista Sideboard llamado [Controlling Tempo](#). En el, se enfocó en la ecuación de cuánto maná estás usando para neutralizar una amenaza teniendo en cuenta su costo. Es un gran artículo, y el maná está definitivamente en el corazón de la ecuación, pero la pieza que le faltó a EDT fue la idea de los beats.

Él descubrió que todo no estaba en depender de cartas como **Repulse** (que cuesta 3 maná) en un formato dominado por osos (que cuestan 2 maná), diciendo cosas como "cuando pagas 3 maná para destruir algo que cuesta 2, todo lo que ocurre es que pierdes tiempo." Eso es importante, pero solo se fija en una porción del tiempo. Gracias a los beats, sabemos que hay algo más en la ecuación presente. Si ocupas el turno 3 gastando 3 maná por un **Urza's Rage** para matar un oso, o gastando 2 maná en un **Terminate**, pero no usas ese tercer mana extra, son básicamente la misma cosa; intercambiaste un beat por un beat, manteniendo la carrera del tiempo pareja. *Pero*, si usaste **Terminate** para matar la criatura, y luego usaste el último maná has ganado un beat, como en un **Shock** para lidiar con otro oso, o un **Giant Growth** en una pelea para que su bicho muera y el tuyo viva, acabas de generar un +1 beat de ventaja, y eso es lo que importa. Así que EDT parte de ello, y una parte importante – usando menos maná para cancelar más maná abre puertas, pero esas puertas sólo importan si tu usas el maná reservado para ganar beats en el proceso!

Tempo y la Ventaja de Cartas

Se asume que el tempo y la ventaja de cartas son opuestas la una de la otra. Ó estas tratando de robar extra cartas (y perdiendo tiempo en el proceso) estás tirando todos tus recursos en la carrera del daño, desangrando cartas por doquier. Como tu entendimiento hacia el tempo se vuelve más sofisticado, es importante notar que ambos son sólo supersimplificaciones. **Magic** es *realmente* un juego complicado para hablar (y escribir), así que a la gente le gusta los atajos. Mientras que el tempo y la ventaja de cartas son usualmente estrategias competitivas, definitivamente no *siempre* es el caso. Los puntos en común más comunes es obtener un 2x1 en la mesa, como opuesto a la mano. Por ejemplo, una carta como **Mind Rot** genera una ventaja de cartas en turno 3, porque usaste una carta y tu oponente perdió dos. Pero, te saltaste un turno de desarrollo para hacerlo, en las cartas que paras son en las cartas de la mano, no cartas en juego, así que sacrificas desarrollo del tempo para obtener ventaja de cartas, parecido como si en tu cuarto turno jugaras **Train of Thought** por 2 cartas.

Pero, una vez empiezas a remover cartas *de juego*, tempo y ventaja de cartas empiezan a coincidir. Por ejemplo, tu oponente puede jugar tres criaturas de defensa 1 en el transcurso de los primeros turnos, y tu no hacer nada. En tu tercer turno, tu juegas un **Plague Spitter**. Todas las criaturas del oponente cesan de existir, y tu ganas un beat porque tu tienes la única criatura en juego, obteniendo un 3x1 en la ventaja de cartas en el proceso. En el bloque Limitado de Ravnica, una ventaja común de tempo y de cartas proviene de matar una criatura que esté encantada con el aura **Fencer's Magemark**. Por ejemplo, tú y tu oponente hacen criaturas en el turno 2. Tu haces una criatura en el turno 3, pero el juega **Fencer's Magemark** en su primera criatura en el turno tres en vez de hacer otra criatura. En tu cuarto turno juegas **Wrecking Ball** en su única criatura y obtienes un 2x1 en ventaja de cartas y también ganas 2 beats de ventaja en el proceso, por tener dos criaturas en el campo enemigo. (Recuerda que, tu oponente no ha tenido su turno.)

Finalmente, otra manera común de ganar beats en Limitado mientras se gana ventaja de cartas viene de forzar grupos de bloqueadores sobre tus "gorditos" y luego usando trucos de combate para ganar en la mano. Si cargas con tu **Bramble Elemental** y te bloquean con un par de osos, un **Gather Courage** te dará una carta en la ventaja de cartas, ya que tu oponente pierde dos criaturas y tú sólo tu **Gather Courage**. Mejor aun, usando trucos baratos de combate, tendrás más maná disponible para ir por extra beats a tu favor jugando más criaturas o remoción con lo que queda. Hay mucha sinergia aquí, porque entre más ventaja de tempo tu mazo obtenga, más forzas a tu oponente a tener que bloquear! Esto trae a colación lo siguiente que quería cubrir.

Iniciativa

Entonces, medimos tempo en beats, que son acciones en un turno. Lo que un beat significa exactamente cambia al tiempo que el juego progresa (porque los turnos se vuelven más poderosos) pueden ser afectados por el estado del juego, pero la idea básica del juego está detrás de un beat es "el nivel promedio de jugada por este turno del juego." Ganar y mantener la ventaja en beats viene de hacer más cosas en un turno que tu oponente, y puede llevarte a una ventaja de cartas en el proceso también. Los beats se pueden obtener por usar jugadas que cancelan múltiples beats por tu oponente, como usar un **Giant Growth** para cargarte dos criaturas, arrasando dos beats por un maná. Pero, ¿cómo traducimos ese tempo en una victoria? Para eso, necesitamos primero entender el concepto que voy a tomar prestado del ajedrez: la iniciativa.

La iniciativa hace referencia al jugador que establece el ritmo del juego. En muchos juegos de ajedrez o de **Magic**, el juego no es estable. Un jugador esta en la ofensiva, presionando al otro. El jugador con la iniciativa tiene la ventaja del tempo, mientras que el oponente es forzado a reaccionar a esa ventaja. Como cualquier otra cosa con tempo, nos enfocamos nuevamente en la carrera.

Una cosa relacionada de la cual no hemos hablado mucho es de los medios turnos, otro concepto del ajedrez. En ajedrez, el jugador que va primero se dice que tiene básicamente un "medio turno" de ventaja en el desarrollo, reflejando el hecho que se está moviendo primero que el oponente. En **Magic** es igual, pero no me voy a molestar tratando de descifrar si actualmente es un "full" medio turno o lo que sea. Por simplicidad, deberá servir bien decir que, jugar primero, naturalmente tienes la iniciativa, pero eso significa que tienes una ventaja natural. Si tu mazo no obtiene ventaja de esto, y el de tu oponente si, tu oponente puede terminar con la iniciativa. En el juego, tú tienes una ventaja. A más presión pongas sobre tu oponente, mayor será la ventaja. Si, en vez de eso, te quedas detrás en el tempo, el haber empezado primero amortiguará el problema un poco.

Por ejemplo, un **Hound of Konda** en turno 1 yendo de segundo se siente como un oso en turno 2 yendo de primero, si el resto de tu mazo está construido de manera similar. El punto importante sin tener en cuenta los medios turnos, mientras siempre midamos los beats una vez cada jugador haya obtenido su turno, podremos comparar cómo les está yendo, el juego *actual* ocurre *cada* turno. Entonces, los medios turnos toman en cuenta que, seguramente has rebotado el bicho y retornará en el próximo turno, pero al tiempo significa que no estará allí para intervenir con tu ataque *ahora*.

¿Por qué es importante la iniciativa? Cuando tienes la iniciativa, tu estableces la carrera. Una ventaja de esto es que puedes forzar a que te bloqueen en tu turno más continuamente. Existe una ventaja natural el forzar las batallas en tu turno en Limitado, porque tienes la capacidad de tener maná (o más maná) disponible que tu oponente. Eso significa que tu eres el que tiene la habilidad de influenciar en la pelea ayudado de los trucos de combate. Entre más te adelantes, más podrás forzar a tu oponente a meterse en situaciones poco deseables, componiendo la situación.

Una vez se haya quedado atrás, puedes empezar a apalea incluso con las criaturas más débiles, porque está obligado a bloquear a los más grandes para mantenerse con vida. De esta forma, tus pequeños apaleadores continuarán teniendo un valor en un punto del juego donde

serían de bajo perfil, una ventaja que perderías sin la iniciativa. Para el jugador de tiempo, la lección es vital. Si lo permites, **Magic** tiene un ecualizador incorporado que favorece al defensor, porque él escoge cómo bloquear. Sin embargo, entre más bajo este de vida tu oponente, menos opciones tendrá para bloquear tus pequeños bichos con sus gorditos, ya que tus gorditos lo amenazan con acabarlo rápidamente. Entre más ventaja de tiempo generes, este principio mantendrá a tu oponente de estar en mejor capacidad de defenderse.

Ventaja de tiempo y mantenimiento de tiempo

Ahora que tenemos la idea de la iniciativa y de los medios turnos, podríamos retroceder a algo que dejamos pendiente. Primero, un recordatorio: el malentendido más común que veo en los jugadores con respecto al tiempo es confundir el mantenimiento de tiempo con la venta de tiempo. Cancelar el turno completo del oponente con tu turno completo **no** es ganancia en tiempo! (Es parte de una estrategia basada en el tiempo, pero **no** es **ganancia** en tiempo.) Si tu oponente hace un oso en el turno 2 y te le juegas un boomerang en turno 2, la situación de tiempo es básicamente la misma como si fueras jugado tu propio oso. De cualquier forma, tus turnos fueron igual de efectivos en términos de tiempo. La diferencia es que la ventaja de tiempo versus el mantenimiento de tiempo.

Tomemos un ejemplo fácil: Turno 2 oso, turno 2 oso. Juegas un **Man-o'-War**, rebotando su bicho. Tu oponente juega un bicho (el mismo u otro). Ganaste un beat con tu **Man-o'-War** removiendo una de sus amenazas del tablero mientras añades una para ti. Al final del turno 3 tu tienes ventaja de tiempo porque estás por encima en un beat.

Ahora, el mantenimiento de tiempo es una historia diferente. Estás por encima con tres bichos y tu oponente uno y gastas tu turno rebotando su bicho que jugó último, no has ganado tiempo ya que volverá a jugar su bicho en su turno. Sin embargo, ya que estás por encima en 2 beats, manteniendo ese status quo que por ahora está bien. Entre más tiempo puedas mantener la ventaja de 2 beats más vida perderá tu oponente y más difícil será para él estabilizarse (recuerda, en algún punto de los tips de la ventaja de tiempo harán que cometan bloqueos desfavorables). En este caso, estás usando las cartas de mantenimiento de tiempo *maintenance* para preservar la ventaja de tiempo que ganaste anteriormente. Es por eso que cartas como **Repeal** están referidas a "cartas tiempo" a pesar de que no generen tiempo por sí mismas. En vez, complementan una estrategia de tiempo permitiendo mantenerte en el estado actual de juego donde tú tienes la ventaja de tiempo.

Beats inmediatos y beats de inversión

Pero, y esta fue la parte que pasé por alto anteriormente, y actualmente hay un poco más de ello aquí, y es otro elemento crítico para la ecuación: remover bloqueadores es diferente de hacer nuevos atacantes. ¿por qué es eso cierto? La respuesta corta es: "Los atacantes van después, pero los bloqueadores ahora." Es tan importante que me gustaría mirar esa premisa otra vez.

Remover bloqueadores es diferente de hacer nuevos atacantes.

Esta es otra de las razones porque el rebote está asociado tanto con el tiempo. Si tú y tu oponente están manteniendo los beats iguales pero las criaturas siguen intercambiándose, no estás obteniendo ningún beneficio en ello. Pero, estás removiendo sus criaturas en vez de hacer más para ti, ahora si estás obteniendo un beneficio. Es un paso crucial, porque esto es donde el daño en juego se fusiona con el concepto de los beats. Miremos dos ejemplos prácticos.

Turno	Tu	Oponente	Resultado
1			
2	oso	oso	
3	ogro	ogro	(osos se intercambian este turno)
4	gigante	gigante	(ogros se intercambian este turno)

En este juego, ambos jugadores andan en igual terminos de beats. Al final de este, está a punto de ser el turno 5 y ambos tienen 20 vidas y un gigante en juego. Ahora, comparemos esto con otro juego con beats iguales.

Turno	Tu	Oponente
1		
2	oso	oso
3	Seal of Doom y el oso pega por 2	ogro
4	Wrecking Ball y el ogro pega por 2	Wrecking Ball a tu oso

Justo como el anterior, ambos jugadores tienen aquí igual beats. De hecho, al final del turno 4, nadie tiene nada en juego más que tierras. Pero hay una diferencia – en ésta el oponente ha recibido 4 daños! ¿Por qué?

Remover bloqueadores es diferente de hacer nuevos atacantes.

Ambos jugadores están jugando en la misma tasa de beats. *Pero*, el jugador uno tiene la iniciativa. Decimos que cada jugador está jugando en la misma tasa de beats, pero eso es solo si miramos cada turno como un turno *full*, permitiendo al oponente que te alcance esperando evaluar la posición hasta que *cada uno* un turno para jugar. Pero no es así como **Magic** funciona realmente. Ya que fuiste primero, tienes medio turno de ventaja. Eso significa que tú vas a poder pegar con tus bichos primero. Entonces, cada vez que remuevas las criaturas oponentes, tus criaturas tendrán la posibilidad de ir a pegar por más daño. Una de las conclusiones que se pueden sacar de esto es que si estás en búsqueda de la victoria a través de la ventaja de tiempo, querrás evadir el intercambio en lo posible. Es mucho mejor ganar beats mientras usas evasión y remoción y otras vías para que tus atacantes pasen. Es así como, no solamente vas adelantado en tu desarrollo, pero tu oponente está recibiendo más daño de igual forma.

Mientras estamos aquí, noten también que usando el sistema de EDT él les hubiera dicho que han perdido un poco de tiempo cuando usaron el hechizo de 3 maná: **Seal of Doom**, para llevarse al oso de 2 maná en el último escenario. Pero, gracias al entendimiento de cómo los beats funcionan, sabemos que ese no es el caso. No resalto esto con el fin de hacer quedar mal a EDT, de hecho le agradezco que haya escrito artículos como el que escribió para poder trabajarlos en detalle. En vez de eso, es solo un buen ejemplo de como el tiempo se reseña a este punto y no reflejaba bien como los juegos de **Magic** se juegan. Afortunadamente este es un artículo que cambiará esto!

Tempo virtual

Ahora que sabemos lo que se siente el cómo ganar ventaja en beats puede afectar el juego, podemos usar este conocimiento para mirar aspectos más complejos del tiempo. Esto nos lleva a un concepto crítico que lo llamo " tempo virtual". El tiempo no existe en el vacío; es solo un ingrediente en esta mixtura compleja. La calidad de las cartas viene de la mano en la ecuación, y en este caso me refiero a la calidad de cartas en términos de la *situación actual del juego*. Es

hora de un escenario: Juegan un oso, tú no juegas nada, juegan un ogro, tu un ogro, juegan otro ogro, tu un 2/4.



Entonces, tu oponente tiene la jugada y cada uno lleva 4 turnos. ¿Cuál es la situación de tiempo en el escenario?

Actualmente estás un beat por debajo (2 criaturas a 3) y no estás todavía atrasado en el tiempo. ¿Cómo así? ¡Esa es la encrucijada! Estás por debajo de los beats, pero el tiempo no es sólo beats, Es la medida de la carrera. Debido a la situación de juego, un 2/4 no es suficiente para estabilizar – y entre más estabilizada esté la posición de juego son menos importantes los beats. Piensa de esta manera: ¿cuántos 1/1 se necesitan para hacerse cargo de un 2/2?

Pero, no teniendo en cuenta lo estabilizado, sigues estando por debajo en los beats en esta situación. Para mostrar porque importa, tomemos un ejemplo más extremo. Aquí incluso pasaste tu tercer turno, haciendo nada hasta que llegaron los **Foot Soldiers** para el turno 4. Esta es la mirada después del turno 4.



Aquí, estás dos beats por debajo. Por ahora, la situación se ha estabilizado, pero eso no cambia que estas por debajo en 2 beats, solo significa que para tu oponente es más difícil darte sin tener en cuenta la ventaja de tempo que tiene porque estabilizaste la mesa. Lo que has conseguido es tempo virtual. A pesar que andas dos beats por debajo, la carta que jugaste paró la producción de beats al otro lado.

Pero el término "virtual" es importante aquí. *Realmente* no emparejaste los beats, es la sensación de que lo hiciste sólo por jugar tu 2/4. Y si tu oponente no tiene nada con que remover a ese bloqueador, vas a empezar a sentir esos beats perdidos de manera inmediata. Esta lección es importante, ya que es el corazón de la ofensiva y la defensiva en **Magic**.

El tiempo virtual no cancela la ventaja de tiempo. Es tan estable como la carta que la produce.

Entonces, entre más tu baraja de control sea dependiente del tiempo virtual, es más importante que esas cartas que la producen permanezcan en juego! Manteniendo el Limitado en mente específicamente, significa que los mazos agresivos de tiempo deben draftear con el tiempo virtual en mente para que puedas lidiar con cartas defensivas que interrumpan tu ventaja de tiempo. El cómo hacerlo depende del entorno al que estés tratando, pero los mejores drafters saben exactamente que hacer con esos molestos defensores, y con cuales cartas ellos esperan draftear que les quitarán de encima esos pequeños problemas.

Con esto vienen los "giradores" como el **Minister of Impediments**. Como el juego avanza, cada beat se torna más poderoso en promedio. La ventaja para los giradores es que pueden cambiar sus objetivos por los *mejores* objetivos que estén en juego. Entonces, en turno tres, un **Minister of Impediments** es un beat de tres maná, y empezará a cancelar los mejores oponentes de tu contrario tan pronto esté activo. Pero



el poder de este tipo de cartas es que el girador no está encerrado bajo llave. Cada vez que surjan mejores criaturas, los giradores la harán víctima de inmediato.

Así que, usar el Ministro como ejemplo, por un beat de tres maná ganas la posibilidad de anular cualquier criatura en cualquier momento, incluso de costo superior que tu Ministro. Mejor aun, si ha sido usado de manera defensiva, en algún punto podrás usar lo con un girado doble, girando algo al final del turno de tu oponente, y luego algo en tu turno, haciendo de la defensa un labor difícil para él. Talvés no sea algo intuitivo al principio, girara criaturas tiende a ser algo más ligado a mazos de tiempo. La excepción en el pasado ha sido cuando la habilidad del girador (la cual usualmente es de un maná) te atrasa en tu desarrollo (particularmente si has dispuesto erróneamente tu maná), por lo cual muestra porque el **Minister of Impediments** es una carta poderosa, ya que no requiere de ningún maná después de su inversión inicial.

Finalmente, mientras hablamos de cómo la calidad de las cartas y los beats interactúan, quiero mencionar algo más que no se le tiene mucho en cuenta. Dependiendo de qué entorno estés jugando, siempre hay un tipo de criatura, que por su naturaleza, que siempre tiene la posibilidad de ir a dar duro, pero puede también prevenir el daño de tu oponente. Un gran ejemplo es el **Golgari Brownscale**, una carta que me gusto mucho en mis drafts y que lo puse siempre en turno tres si tenía el maná para hacerlo. La razón es que las criaturas que salían antes que el Brownscale no pueden con él, y la mayoría de las criaturas que salían en su turno no podían bloquearlo!

Entonces, si tu oponente ha obtenido un beat sobre ti en el turno 2 cuando él hace un oso y tu nada, cuando juegues el Brownscale el oso no te podrá atacar. Mejor aun, probablemente tu oponente no podrá bloquear cuando sea tu turno, a menos que se quieran arriesgar un bloqueo doble cuando tú eres el que tienes el maná disponible (asumiendo que bajaron una criatura del coste del disponible).



Yo llamo este efecto una "pausa forzada" porque le estás quitando a tu oponente un ataque mientras continuas con la construcción de tu ofensiva fluidamente. Como lo quieras llamar, se ve mucho en Limitado que quería estar segura de mencionarlo en este artículo. Otro buen ejemplo sería el draft de *Odyssey*, donde pocas criaturas tienen fuerza 3, por ello, las criaturas 2/3 de ciclo (como el *Krosan Archer*) eran superiores pues prevenían las criaturas oponentes de atacar cuando salían al ataque por primera vez, y luego podían ir a pegar si querías en tu próximo turno. En el proceso, estas criaturas prácticamente removían una fase de ataque a tu oponente, a pesar de que podías ir a pegar en tu turno (y eso era lo que siempre querías). Cada vez que jugabas estas criaturas ponías a tartamudear el ataque de tu oponente, ganando medio turno por sólo prevenir que te hicieran daño y continuando tu desarrollo ofensivo en el proceso. Combina este efecto con otras jugadas que te aseguren beats adicionales y tendrás a tu oponente a tus pies rápidamente!

O y D

Esto nos lleva a otro tópico relacionado, la ofensiva y la defensiva en el tiempo. Llevamos enfocándonos en dos mazos ofensivos compitiendo el uno contra el otro, pero así no funcionan todos los juegos de **Magic**, particularmente cuando te remites al formato construido. Cuando estás en la ofensiva, jugar algo que ayude a la ofensiva ayuda a preservar el tiempo. La defensa también ayuda al tiempo, usualmente con la intención de estabilizar – llevando a otro estado de juego donde el mazo defensor es superior.

Entonces, en estas carreras de tiempo, tienes que ajustar la evaluación de los beats basado en la partida. Un mazo ofensivo jugando contra un mazo puro de control puede agarrar unos cuantos beats en los turnos 1 y 2 poniendo unos golpeadores rápidos, pero tiene que parar en turno tres para poner algo así como la *Carven Caryatid*, es un beat perdido para el mazo opositor si no tiene criaturas que pueden pasar a través de ésta.

Así que, para los mazos ofensivos, la clave está en generar beats que le den ventaja sobre el mazo defensivo. Para la defensa, la clave es jugar beats que cancelen los ataques enemigos. Por ejemplo, algo como la *Wall of Spears* (nuevamente en Limitado, obviamente!) puede realmente herir de muerte al mazo ofensivo si sólo cuenta con sus criaturas de defensa. En los ejemplos anteriores mostramos como cartas como los *Foot Soldiers* pueden generar tiempo virtual en contra de criaturas más pequeñas haciendo demasiado dispendioso en ataque. Pero, puedes deshacerte de ese tipo de defensa mientras que continúes generando beats en el transcurso, eso no es sólo tiempo virtual, eso es estabilización del tiempo. Ese es el principio de los mazos que son buenos en lo largo de la partida de los formatos Limitados se ven tan bien servidos con criaturas 2/4, ya que pueden cancelar múltiples criaturas oponentes (lo cual tarde o temprano se convierte en una ventaja de cartas). y, por permanecer relativamente cerca del tiempo actual (no sólo el tiempo virtual) haces mucho más difícil para el mazo agresivo apalear tus defensas. Entre más entiendas cómo funcionan las interacciones de los beats con el ataque y la defensa, más éxito tendrás en el draft (y en la paliza!) en ambos mazos ofensivos y defensivos.