

El "Mulligan": ser o no ser....esa es la cuestión

*artículo tomado de Ted Knutson
en magicthegathering.com
y adaptado por
Diego A. Solarte
Juez nivel 1*

Magic es un juego de estrategia con un elemento de aleatoriedad con el fin de mantener el juego fresco y vivo. Ese elemento aleatorio viene del orden de las cartas en tu mazo, el cual es barajado por ti y tu oponente antes de robar tu mano de apertura. Por esta razón, los creadores de **Magic** decidieron darte la opción de escoger mandar de vuelta cualquier mano de apertura, barajar nuevamente tu mazo, y permitirte robar una nueva mano inicial que probablemente sea mejor que la anterior. El costo de esto es empezar con una carta menos por "mulligan", y este proceso puede repetirse todas las veces que quieras (puedes empezar hasta con "0" cartas).

Esto puede ser incomodo al principio porque el tener más cartas que tu oponente es ciertamente algo deseable, pero el "mulligan" parisino provee de un excelente intercambio estratégico entre los recursos iniciales y la opción.

Lo primero que debes saber

Lo primero que debes saber cuando tengas que decidir entre hacer o no "mulligan" es: *¿qué hace tu mazo? ¿Es acaso un mazo beatdown o de control? ¿Cuántas tierras tiene? ¿Qué colores producen esas tierras? ¿Qué exactamente constituye una buena mano para este mazo y cuál es una mala mano? Esto es lo básico que necesitas saber externo a lo que actualmente vas a robar. Teniendo este conocimiento previo te permitirá determinar si la mano inicial de siete cartas que te entrega el mazo es capaz de ganar o no.*

Nivel 2

El siguiente nivel de información que tu quieres debe provenir del mazo de tu oponente. Si sabes que tipo de arquetipo* el o ella está jugando, tendrás una mejor idea de si debes o no hacer "mulligan". Es aquí cuando el *testeo* es vital, porque te enseña que cartas necesitas al inicio del juego en un enfrentamiento particular si estás para ganar/sobrevivir. Puede que estés bien sin esta información, pero sabiendo esto con anterioridad hace de tu decisión algo más preciso. Siempre hay una diferencia entre las cartas que quieres tener en contra de un mazo beatdown versus las que quieres al enfrentarte a un mazo control.

*Modelo original y primario en un mazo. Usualmente referidos a estrategias dominantes de juego.

Nivel 3

Esto es cuando finalmente tienes las cartas en tu mano. ¿Esto no lo esperabas? En orden de hacer un buen "mulligan", necesitas mucha información antes tomar esas siete cartas del destino. LA pregunta principal que te debes preguntar cuando robes tu mano inicial es: *¿Cuántos hechizos puedo jugar con esta mano?* Esto debe hacerte pensar por lo menos sobre dos cosas. La primera te dice si la mano que tienes es activa para los primeros turnos. Algunos mazos necesitan esto para funcionar bien, mientras que otros pueden sobrevivir si solo juegan un par de hechizos al inicio siempre y cuando roben suficientes tierras para jugar sus hechizos más poderosos y tomar control después. Lo segundo en lo que te hace pensar es sobre qué cartas necesitas robar para que el resto de tu mano pueda jugarse. ¿Necesitas robar tierras para que esto suceda? ¿Qué color de maná necesitas? Una vez ya sepas que necesitas robar y en que turno debes hacerlo, podrás resolver la probabilidad que tienes de robar esas cartas

en los siguientes X turnos. Estos es un concepto avanzado, pero es uno que te gustará tener en mente al tiempo que tu juego avanza.

Categorías de Mulligan

Aquí trataré de cubrir algunas manos que usualmente te gustaría hacer mulligan y luego mostrarles algunas manos donde podrían quedarse con ellas y sobrevivir. Pero efecto de esto, usaremos un mazo específico: el Rojo/Verde agresivo.

Academia Magic

60 cartas

| | | |
|----------------------------|--|------------------------------------|
| 16 Forest | 4 Llanowar Elves | 4 Blanchwood Armor |
| 8 Mountain | 4 Grizzly Bears | 4 Shock |
| 24 tierras | 4 Elvish Warrior | 4 Volcanic Hammer |
| | 4 Trained Armodon | 12 otros hechizos |
| | 3 Order of the Sacred Bell | |
| | 2 Llanowar Behemoth | |
| | 2 Shivan Dragon | |
| | 1 Verdant Force | |
| | 24 criaturas | |

El “Mana Flood” o Inundación



Esta mano no es tan buena como parece, sin embargo es un “mulligan” cantado. Es bueno que robaste un Llanowar Elves como acelerador de maná, pero no hay nada que acelerar. Paris (mulligan).

El “Mana Screw” o Jodido en Maná



Lo que tenemos aquí es un clásico ejemplo de Mana Screw. No puedes jugar nada en tu mano, y solo robando un Bosque te permitiría jugar algo en el segundo turno. También necesitarías robar otra tierra para poder jugar otro de los hechizos en turno 3. La suerte no está contigo – ¡DEUÉLVELA!

El “Color Screw” o Jodido en Color



¿Cuántos hechizos puedes jugar? ¿Qué necesitas robar en orden de jugar el resto de tus hechizos?

La respuesta a la primera pregunta es: "uno." La respuesta a la segunda es. "dos Bosques" preferiblemente en tus primeras dos fases de robar (bueno, técnicamente un Llanowar Elves puede considerarse un Bosque con marea de invocación). Estar en capacidad de jugar un solo hechizo en tu mano inicial es malo, pero tener que robar dos cartas correctas para mejorar tu juego es peor. Hunde esta mano siempre que puedas.

Maná y Aceleradores de Maná, pero nada de acción



¡Miren!, ¡tierras y hechizos! ¡HEY!, no tan rápido mi amigo. Para mi, esto es un "mulligan" facilito. Una vez más, mientras que es bueno tener aceleración de maná, es todo lo que tienes en tu mano. Si quieres ganar, los Llanowar Elves probablemente no darán el golpe mortal, y no puedes jugar el Verdant Force hasta el turno seis al menos. Bota esta mano y mejor busca otras seis cartas.

Quema/quema, pero no hay criaturas



Nuestro mazo es agresivo en criaturas con hechizos quemadores como Shock y Volcanic Hammer para limpiar el paso a nuestras criaturas o para ayudar a terminar a nuestros oponentes. Mientras que es bueno robar los hechizos quemadores al principio, No es bueno no tener criaturas que los acompañen. Cambia el Llanowar Behemoth por un Grizzly Bears y esta decisión será la más acertada – al punto de saber que tipo de mazo mi oponente esta jugando o al menos en donde estoy jugando o que estoy robando antes de tomar mi decisión.

Ten en cuenta que esta mano puede ser Buena contra mazos que sean muy agresivos desde el principio, ya que hay muchos hechizos removedores de criaturas. Sin embargo, a menos que sepas esto con anterioridad, lo apropiado es hacer “mulligan” parisino.

Sin acción temprana



Esta es probablemente la mano más aceptable de todas las anteriores, ya que tiene ambos colores de maná, algunas criaturas fuertes, e incluso un hechizo de remoción para los primeros turnos del juego. Sin embargo, es una mano que devolvería, y les diré porque.

Tienes una buena curva de “gorditos” para el final, pero a excepción del Shock – el cual puede o no ser útil contra nuestro oponente – no tienes juego para antes del turno cuatro. Esto no es un principio decente para ganarle a los mazos que se encuentran por ahí. Si, puedes escoger guardar la mano y esperar que un milagro ocurra en los primeros turnos, pero esto es **Magic**, no una cita a ciegas, y menos “esperar a ser suertudo” deba ser la estrategia que deseas alcanzar.

Debo admitir que si el Shock fuera un Llanowar Elves, probablemente me quedaría con la mano. La presencia de el Llanowar Elves te permitiría jugar el Order of the Sacred Bell en el turno tres, y también a tus “gorditos” un turno antes. Esta es una perfecta ilustración del porque se juega aceleración de maná en este mazo.

Consideraciones para jugar o robar

Algunas manos serán más jugables que otras dependiendo si estas robando que jugando. La situación inversa a esto también es cierto, ya que los tipos de manos que se asemejan a este criterio están más allá de la cobertura de este artículo para principiantes. Hacer “mulligan” en ciertas situaciones traería una cacofonía de desacuerdos incluso de los jugadores pro de

Magic, y muchas veces terminan en preferencias personales. Sólo entérate que muchas manos son más jugables cuando tienes el lujo de robar una carta extra, y eso estaría bien.

“Mulligan” múltiples

Muchas veces la mano que recibes después de hacer un “mulligan” no aguanta. Siempre tienes la opción de hacer “mulligan” nuevamente, pero debes estar prevenido: tus posibilidades de tener un ideal de cartas se cae con cada “mulligan”, y las guías para determinar si quedarse con la mano es la mejor opción se vuelven menos estrictas, a la vez que te vas desesperando por una mano decente. Sin embargo, investigar si las cinco – o hasta cuatro cartas en la mano son jugables o no está más allá de la cobertura de este artículo.

Tarea

Les voy a dejar una tarea para que la discutan con sus amigos. Ambas manos requieren algo de sesos antes de tomar la decisión final, y pueden argumentar para ambos casos.

Problema 1:

Enfrentas a un amigo que te dijo que tenía un mazo control, pero no te dio más detalles. Esta es tu mano inicial:



¿Te quedas con ella o “mulligan”?

Problema 2:

Te enfrentas a un mazo desconocido. Esta es tu mano inicial:



Sabiendo que tienes 15 Bosques y 4 Llanowar Elves en tu mazo, ¿te quedas o “mulligan” parisino?

Hasta entonces.