

# Introducción a la Ventaja de Cartas

Tomado de Ted  
Knutson en  
Magicthagathering.com  
y adaptado por Diego A.  
Solarte, juez nivel 1

La lección del día de hoy va a introducir a uno de los conceptos básicos de **Magic**: ventaja de cartas. En otras palabras, cosas buenas y malas se han escrito sobre el tema en cuestión que de cualquier otro de teoría **Magic**. Fue uno de los primeros temas de estrategia del juego y continua siendo la línea de guianza de los jugadores pro de hoy. Con esto en mente, me motivé a introducir por lo menos la base a ustedes hoy para que puedan comprender algo cuando el tema salga a flote, y también puedan usar esta guía en su propio juego, el cual mejorarán radicalmente.

## ¿Por qué debe importarme la teoría?

**Magic** es un juego. Los juegos son para divertirse. ¿Por qué deberías molestarte en aprender cualquier “teoría” sobre un “jueguito” – no es suficiente sólo con jugarlo?

Una cuestión justa, y una que deberás responder por ti mismo. Para algunos de ustedes, el solo pensar en la teoría del **Magic** será un soporífico más fuerte que un vino rojo, un pavo, o un frasco lleno de pastillas de melatonina. Si ese es el caso, y lo único que deseas es batallar con tus amigos sin involucrar mucho el pensamiento, que así sea. **Magic** está en plena capacidad de manejarte a ese nivel y probarte que es divertido. Sin embargo, para aquellos interesados en usar secciones adicionales de su cerebro, la teoría del **Magic** ofrece profundidad adicional a un juego que es ya de por sí complejo. Si estás interesado, aquí está lo que se ha escrito por los mejores escritores de la teoría del **Magic** para ti:

- *Hacer del juego más divertido.* Si eres del tipo de personas que no le gust aver que está pasando pero quiere entender porque está pasando, entonces la teoría tiene algo para ti. Para muchos jugadores, el aprender en si es una fuente de diversión.
- *Hacer de ti un mejor jugador de Magic.* Si entiendes mejor el juego, de seguro te convertirás en un mejor jugador.
- *Hacer que resuelvas mejor los problemas.* Entendiendo como el juego funciona, podrás dirigir el juego mismo a otro nivel. ¿No puedes hacer que el mazo X le gane al mazo Y? La teoría te ayuda mucho dándote nuevas rutas y accesos del pensamiento elaborado para atacar las distintas fuentes de problemas que talvés no veas sin ella.
- *Volverte más inteligente* Shh!!,no le digan a nadie, pero **Magic** es fundamentalmente un juego matemático. ¿Lo sabías, verdad? Está bien si no porque es matemática divertida, así que mientras lo mantengas en bajo perfil, nadie más tiene que saberlo. De cualquier modo, solo jugar **Magic** no te hará mejor en tu clase de matemáticas, pero te hará mejor en otras cosas, incluyendo lógica, resolver problemas, relaciones causa y efecto, y en muchas otras cosas más. Incrementará tu vocabulario sin ni siquiera notarlo. La teoría del **Magic** va un paso adelante y te enseña a encontrar el *porque* as cosas suceden de la manera que suceden, y una vez sabido esto, puedes cambiar el *como* las cosas suceden en primera instancia.

Los juegos de **Magic** son sobre especificidades – el hizo su jugada con estas cartas y yo respondí en este momento con el fin de lograr... BLA BLA BLA. ¿Qué teoría no calcina las especificidades para darte guías generales sobre como el juego funciona.

## ¿Qué es ventaja de cartas?

Uno de los problemas con la teoría de ventaja de cartas a través del tiempo es que se ha acrecentado complicadamente y derivadamente, cuando en realidad los fundamentos son muy simples. La ventaja de cartas en su principio básico significa tener más cartas que tu oponente sobre el transcurso del juego. Existen formas para lograr esto, pero todo esto se evapora cuando intentamos crear la manera de hacerlo.

¿Por qué es bueno esto? Bueno, imagina que tu estás jugando contra un oponente que tiene exactamente tu mismo mazo, exceptuando en con mazo pueden robar dos cartas por turno. ¿Qué mazo crees que ganará? El de tu oponente, obviamente. Esto es cierto en un nivel mucho menor que una carta extra por turno. Algunas veces simplemente tomar dos o tres cartas extra más que tu oponente durante todo el juegote daría un gran perfil. Robar más cartas que tu oposición te provee de más recursos, y como **Magic** es básicamente una batalla de recursos, el que tenga más y los use mejor será el que ganará.

Para algunos esto es intuitivo, mientras que para otros esto les puede producir comezón, sin saber a ciencia cierta a que me estoy refiriendo. Además, hagamos un par de pequeños problemas matemáticos para darles un ejemplo más concreto en vez de una "teoriilla".

Juego **Counsel of the Soratami**. Este hechizo me permite usar una carta para robar dos, poniendo una carta más de las que tenía en la mano. Voila!, hemos creado la ventaja de cartas.

Aquí hay otra para ustedes. Gano la tirada del dado para elegir quien empieza la partida y elijo robar. Esto me incrementa en una carta versus con lo que mi oponente empezará (8 a 7) porque yo robo en mi primer turno del juego, pero es una desventaja permitirle a mi oponente empezar antes que yo. Simplemente por escoger robar, estoy creando una ventaja de cartas.



*Aparte:* Escoger robar solo por obtener una carta extra no siempre es recomendable porque tu desarrollo dentro del juego va atrasado. Esto ilustra que creando ventaja de cartas es algo bueno, no siempre vale la pena sacrificar para obtenerla. La ventaja de cartas es una parte de la ecuación. Es una parte importante, pero sólo una parte.

## ¿Cómo puedo crear una ventaja de cartas?

Me alegra que preguntaras. Para mi, hay tres grandes formas de crear ventaja de cartas.

- 1) *Robar más cartas que tu oponente.*  
Ejemplo clásico. Juegas **Tidings**, robando cuatro cartas por el costo de una (la de **Tidings** misma). Este es el tipo obvio de ventaja de cartas que todo el mundo entiende.



2) Forzar a tu oponente a que descarte cartas.

Usualmente jugar un hechizo de descarte te costará una carta para deshacerte de otra carta (como **Duress** o **Coercion**), pero hechizos como **Mind Rot** te garantizan tumbar dos cartas de tu oponente siempre y cuando tenga dos o más cartas en la mano. Tu pierdes una (el **Mind Rot**), tu oponente dos, obtienes una carta de ventaja en el proceso.



3) Forzar a tu oponente a jugar más cartas que tu.

Esta es la manera de usar las cartas más eficientemente (o jugar con más hechizos eficientes) que tu oponente. El resolver con una carta tuya más de una de las de tu oponente, tu creas un desbalance de recursos que te debería beneficiar a lo largo del juego.

Digamos que tu oponente ataca con un **Grizzly Bears** y decide jugarle un **Giant Growth** a los Osos antes de que el daño de combate te pegue por cinco. Respondes con un **Shock** a los **Grizzly Bears**, mandando a ambos al cementerio. Esta jugada te costó un hechizo y a tu

oponente dos hechizos. El estar prevenido y el hacer este tipo de jugadas es una manera de jugar mejor al **Magic**.

Aquí viene un segundo ejemplo por la misma línea. Mario tiene cuatro criaturas en juego. Diego no tiene criaturas y juega **Wrath of God**. Esta jugada le costó a Diego una carta intercambiada por las cuatro de Mario, un muy bien trato a cualquier nivel contable.



Estos ejemplos son de aplicación práctica para la ventaja de cartas en el juego actual de **Magic**, así que busca utilizarlos cada vez que puedas.

### Ventaja de cartas virtual

Cuando Eric "Dinosaur" Taylor originalmente concibió este concepto, se definió como "ventaja de cartas donde nadie pierde cartas." El ejemplo clásico es jugar **Moat** contra la brigada rastrera de tu oponente.



No has matado a todas las criaturas como lo harías con la **Wrath of God** (claro que si virtualmente), pero si has puesto un candado a toda la armada enemiga con una sola carta.

### Caso especial: ¿Por qué **Howling Mine** no es Ventaja de cartas?

Muchos novatos ven a la **Howling Mine** y se abalansan sobre la idea de tomar dos cartas por turno. Esto sin tomar en cuenta que tu oponente también lo hará. Esto se llama efecto simétrico, y no te conecta con ninguna ventaja de cartas por si misma porque, mientras te da extra cartas, no te da extra cartas en relación con tu oponente.

Lo ponder de otra manera – juegas **Howling Mine**. ¿Quién tomará la primera extra carta? Tu oponente. ¿Qué sucede si tu oponente juega su **Naturalize** en la **Howling Mine** antes de tu turno? Tomas cero extra cartas, a pesar de que invertiste mucho en ello, tu oponente se alegra, sentado allí, con una carta extra.

Espero que el tema de hoy haya despertado su cerebro. También que hayan encontrado una motivación más para instruirse en la teoría del **Magic**. Ciao!

