

¿Qué es un 50/50?

Guía por [Scar](#)

Traducida por [Rogue](#)

Revisado por [SandCrawl](#)

El término 50/50 se usa para referirse a una situación donde hay una adivinanza forzada entre celdas, con un 50% de probabilidades de que una mina esté en una celda, y un 50% de que esté en la otra. Aplica a situaciones donde esto es certero - donde ninguna información pueda hacer una diferenciación entre ambas celdas.



La imagen de arriba a la derecha es un ejemplo de un clásico 50/50 en una esquina. Hay dos celdas, y no hay forma de saber dónde está la mina.



La imagen de abajo a la derecha luce similar, pero no es un 50/50. Mientras que las probabilidades de que las celdas debajo del 1 o 3 contengan una mina es de 50%, hay una posibilidad de que información externa pueda resolver la situación.

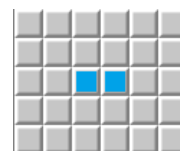
No hay mucho que se pueda hacer respecto a los 50/50s, simplemente son parte del juego. Si te encuentras uno, tendrás un 50% de probabilidades de perder, nada puede cambiarlo. Por otra parte, lo que podemos hacer es aprender a reconocer patrones comunes de 50/50, para adivinarlos inmediatamente.

Ésto tiene dos beneficios: Puede ahorrar mucho tiempo, y puede aumentar tus chances de ganar - dándote más información del tablero que puede prevenirte de necesitar hacer otra adivinanza. Si los 50/50 son un factor decisivo para ti, prueba el modo NG (Sin adivinar) - ¡Nunca tendrá un 50/50!

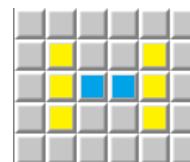
MITO: Una razón común que se da para no adivinar 50/50s inmediatamente es para ganar más experiencia. ¡Esto es mentira! Adivinar un 50/50 puede terminar la partida, resultando en menos experiencia para esa partida particular. Sin embargo, si empiezas otra partida, por el mismo tiempo gastado jugando obtendrás la misma cantidad de experiencia.

50/50 Explicado

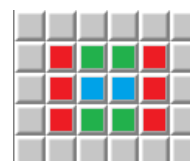
Consideremos estas dos celdas. ¿Cuáles celdas proveen información que las diferencie entre ellas?



Solo las celdas amarillas nos dan información que pueda usarse para separar las celdas azules. ¿Qué pasaría si las celdas amarillas no nos proveen información?



Si todas las celdas amarillas fueran minas, no podrías obtener ninguna información sobre una celda azul que no aplique a la otra. Si solo una



de las celdas azules es una mina, no habría forma de diferenciar cuál de las dos lo es, resultado en una adivinanza forzada, un 50/50. Esto es sin importar qué número haya en las celdas verdes.

Hay dos cosas en el juego que no dan información: Minas, y los bordes del tablero. Como tal, los patrones comunes tienen cada uno algunas variaciones.

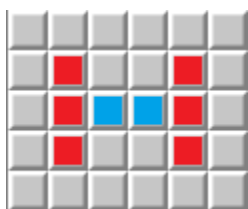
Patrones comunes

Para todas las imágenes:

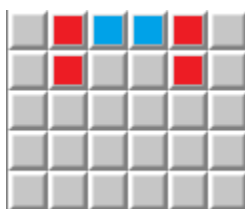
- Si no se muestran más casillas, asume que es el borde del tablero.
- Todos los patrones aplican sin importar el estado del resto del tablero - a menos que se informe que el conteo de minas es relevante.

Patrón 1; (Minas rojas, el azul contiene 1 mina)

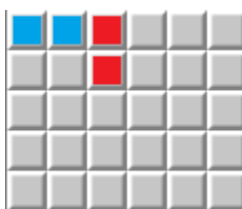
Completo



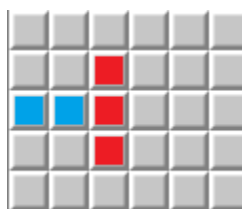
Borde



Esquina

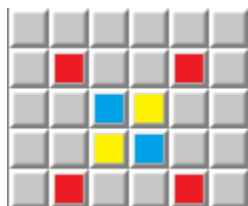


Borde v2

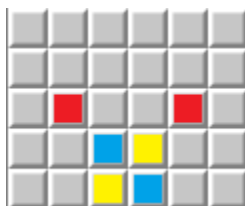


Patrón 2: (Minas rojas, azul o amarillo son minas)

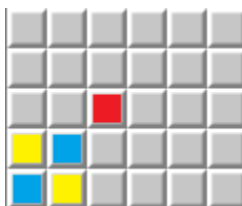
Completo



Borde



Esquina



La variación de la esquina solo es un 50/50 confirmado si tiene 2 minas. Si hay 1 o 3 minas restantes en el tablero puede ser resuelto mediante conteo de minas.

Patrón 1 Extendido: (Azul o amarillo son minas)



Este patrón es complicado de encontrar. Es una versión extendida del patrón 1. Mientras que puede parecer que con más información se puede resolver, no importa qué números haya en la fila inferior, no ganaremos más información.



Ninguna de las celdas de abajo van a diferenciar los dos pares. Incluso la celda central (remarcada en amarillo) no puede dar información que sea útil - ambos pares son aún posibles.

50/50 de 6 Celdas:

Esta disposición es un 50/50 sin importar cuántas minas queden.



O azul o amarillo son minas, creando un 50/50. Las dos celdas flotantes no pueden dar información que diferencia las celdas.

50/50 de 2 áreas cerradas (Requiere conteo de minas)



Éste es otro ejemplo de cómo puede ocurrir un 50/50. Éste patrón requiere conteo de minas para confirmar que hay solo 1 mina restante, generalmente no es útil.

50/50 en un área grande



¡Ese es todo un gigante 50/50! Si colocas las minas, solo hay 2 combinaciones posibles.

50/50 Vinculado

En algunas situaciones hay lo que parece ser múltiples 50/50s. Sin embargo, una adivinanza resuelve la situación, otra termina en otro 50/50.

Aquí hay algunos ejemplos, adivina una de las celdas marcadas para resolver el tablero. Adivinar las otras celdas resultaría en otro 50/50.





(Esta variación requiere de conteo de minas para confirmar que hay 4 minas)

Métodos para adivinar

Mientras que no hay nada que pueda incrementar las probabilidades de éxito, hay algunas cosas que considerar, o que podemos hacer al adivinar.

Confirma que es un 50/50 antes de adivinar. Suena tonto, pero cuando adivinas junto a un 4 que parecía un 50/50 y en realidad eran dos minas... duele.

Asegúrate de que no hay un 50/50 vinculado (detalles arriba), donde adivinar una celda pueda resolver un segundo 50/50.

Si te cuesta decidir qué celda adivinar y a menudo gastas tiempo, o agonizas tomando la decisión, haz una regla. Mi regla era: Arriba a la izquierda. Adivinaba la celda de arriba a la izquierda del 50/50. Tener una regla como esta puede ahorrar tiempo, y ayuda a borrar la sensación de “si tan solo hubiese clickeado la otra celda”.

Una táctica común en WoM es adivinar la celda que pueda contener el número más alto. La razón detrás de esto es que tiene una mayor probabilidad de contener un ticket de arena. Si tienes la misma probabilidad de todas formas, ¿por qué no?

Si estás jugando a velocidad: Adivina la celda más cerca de tu cursor. Naturalmente la mayoría de jugadores esperan a ver el resultado, entrénate a mirar más allá y seguir jugando sin parar.

Otras adivinanzas forzadas

66/33 y 33/66 son también un término común usado para situaciones donde hay una adivinanza forzada con un 66% o 33% de supervivencia.

66/33



Las celdas amarillas tienen un 66% de probabilidades de ser seguras. Para más información, ve la guía de Cálculo de Probabilidades.

(Hay 3 combinaciones posibles para las minas restantes. En dos de esas combinaciones, las celdas amarillas son seguras)



Clickea cualquiera de las celdas exteriores. Si clickeas en el centro te acabas de hacer otro 50/50

33/66



No hay una celda correcta donde clickear, buena suerte.

Pseudo 50/50

Ésta es una técnica avanzada. Pseudo 50/50s son situaciones donde una celda es o segura, o un 50/50. En ambas situaciones tiene sentido clickear, así que deberías adivinarlos inmediatamente.



Ejemplo 1: La celda marcada de amarillo es la celda a adivinar. En todas las variaciones posibles es o segura, o un 50/50.



Si la mina está sobre el 3, las celdas a la izquierda son seguras. (Mina roja, verde seguro)



Si sobre el 3 es seguro, no recibirás más información y se convierte en un 50/50 (Verde es seguro, azul y amarillo son un 50/50)



Ejemplo 2: La celda marcada de amarillo es la celda a adivinar. En todas las variaciones posibles es o segura, o un 50/50,



Debido al 3, solo puede haber una mina sobre el 4. Si la mina está en cualquier celda sobre el 4, a



la izquierda se convierte en 50/50. (Mina roja, verde seguro, azul y amarillo es un 50/50)

Si ambas minas están a la izquierda del 4, la celda de la esquina es aún segura. (Mina roja, verde seguro)



Ejemplo 3: La celda marcada de amarillo es la celda a adivinar. En todas las variaciones posibles es o segura o un 50/50.



Si la mina está en cualquier celda debajo del 3, las celdas a la izquierda son seguras. (Rojo mina, verde seguro)



Si debajo del 3 es seguro, tendremos un patrón común de 50/50. (Verde seguro, azul 1 mina)

También es posible encontrar pseudo 50/50s a través del conteo de minas. En la imagen de abajo hay dos pseudo 50/50s. Amarillo es un pseudo 50/50 usando la misma lógica que en el tercer ejemplo de arriba. Azul es un pseudo 50/50 a través del conteo de minas: Hay 5 minas restantes. El resto del tablero usa al menos 4 minas, dejando por lo menos 1 mina en las celdas flotantes.



Colección de 50/50s

Si encuentras un 50/50 interesante envíame una captura de pantalla y la añadiré a la colección.

Nota del traductor: Scar ya no está activo lamentablemente, así que pueden enviármelas a [mi](#) y las añadiré a la versión en español.



66/33:

1	1	2	2	2	3
2	3	1	2	3	1
		2			1
1	2		2	4	1
1	3		2	2	1
		1	2	1	1
1	3		2		
	1		1		
	1	1	1		
	1		1		
	1		1		

000

😊

1					2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1
1	1	2	1	2	1	3		2			1			3	
3	3	1		1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	3
1	1	1	1	1	2	2	2			2	1	3	2	3	1