

Metaweekly

Ed eccoci come promesso all'ultimo appuntamento dedicato alla nostra prima sezione del low-budget.

Questa settimana andremo a studiare il mazzo control, dopo aver già in precedenza preso in considerazione sia l'aggro che il combo.

Cosa si intende per control? Dunque il mazzo "control" o "controllo" che dir si voglia è quella tipologia di deck che tende a prendere per l'appunto il controllo del tavolo e spesso e volentieri riesce a monopolizzare anche le giocate dell'avversario.

Questo è dato dal grande numero di carte istantaneo come ad esempio i counter che ci impongono di lasciare i nostri mana aperti per poi poter giocare nel turno dell'opponent.

Infatti questi mazzi si possono chiamare anche draw-go, ossia pesco e passo, non sono facili da giocare proprio perché sta nella bravura del giocatore di control capire cosa lo aspetterà il turno successivo e prevedere le mosse nemiche.

Possiamo dire che per eccellenza i colori legati al controllo sono sicuramente il blu ma anche il bianco e il nero.

Per la nostra finestra abbiamo deciso di proporvi un mazzo bianco blu, combinazione che è risultata vincente e solida rispetto ad altre, anche perché dalla sua ha una piccola combo che può tornare veramente surprise lasciando l'avversario a bocca aperta.

Vi illustriamo la lista che analizzeremo in seguito:

U/W Blink Control

61 cards

4 Pozze Calciformi
14 **Isola Innevata**
7 **Pianura Innevata**
2 Fabbrica di Urza

27 Terre

3 Elementale del Mare
3 Ferropode di Phyrexia
4 Nubimanta Alasqurciata
4 Polimorfo di Vesuva
4 Vagabondo Pensoso

18 Creature
3 Intermittenza Momentanea
4 Eliminare
3 Anello dell'Oblio
4 Strapparune
2 Ordine Severo

16 Altre Magie

Per cominciare vediamo insieme la mana-base, subito all'occhio saltano le terre neve, la scelta è stata obbligata vista la presenza dei Ferropode che sono veramente "aria" se ci troviamo ad affrontare un mazzo che tende a fare creature fastidiose, ottimo attaccare con un 3/4 e stapparlo per bloccare in seguito, spesso fa il 2X1.

Seguono le Pozze, bè che dire le charge-land in un mazzo di controllo sono utilissime, tendiamo a non tapparci mai nel nostro turno quindi, end of turn le carichiamo per avere più mana in seguito.

Le Fabbriche sono eccezionali, ribadisco end of turn 2/2 Assemblatore bloccante e perché no attaccante.

Per quanto riguarda invece il reparto "bestioline" saltano subito all'occhio carte che si attivano se entrano in gioco, vedi Vagabondi e Nubimante, questo per la loro sinergia che hanno con le Intermittenza Momentanea, che fa porcate su porcate, spiego subito: faccio pesce con apparire entra pesco 2, prima che lasci il gioco lo blinko, sparisce, riappare, pesco 2 e soprattutto non lascia più il gioco perché risulta come alta creature. Una parola: scorretto!

Segue la banda Polimorfo & Elementale del Mare che se sul tavolo li si trovano insieme a far baldoria, vuol dire GG (good game = fine partita) già perché basterà calare le 2 morph, girare prima l'Elementale e l'avversario non stapperà, al mantenimento giriamo il nostro vesuvano e l'avversario non stapperà, turno dopo basta ripetere l'operazione e indovinate un po'? L'avversario non stappa. Più facile di così?

Nella zona spell invece abbiamo dalla nostra oltre ai mitici Intermittenza, 8 contromagie, ossia gli Strappa Rune e Eliminare, immancabili in un mazzo control degno di questo nome.

A chiudere il nostro mazzo abbiamo 5 rimozioni, delle quali 2 di massa, ossia gli Ordini Severi, che dicono all'avversario: ricominciamo? Deliziosi anche gli Anelli dell'Oblio, spesso unica soluzione ai Viandanti che ormai popolano i tavoli di magic.

La strategia del mazzo è semplice, peschiamo e passiamo, neutralizziamo, peschiamo passiamo, peschiamo sparecchiamo il tavolo con il comando e passiamo.

Non dobbiamo mai avere fretta di fare qualcosa nel nostro turno, lasciate che sia l'avversario a giocare e vedrete che andrà a scontrarsi contro le vostre contromagie e le vostre rimozioni e quando non vi troverete sotto pressione e ormai siete in pieno controllo della situazione, bè allora è il momento di chiudere la partita, sia lockando o magari picchiando con i vostri 2/2 che volano.



Sicuramente il mazzo può avere delle modifiche per poterlo rendere ancora più esplosivo e competitivo, ad esempio si potrebbero aggiungere un paio di Venser e di Teferi come creature, poi possiamo sostituire i comandi con le Ire di Dio, più veloci in caso ci trovassimo a dover arginare i

danni. Anche gli Eliminare potrebbero essere sostituiti dagli Ordini Criptici, la “contromagia” che ormai spopola sia in T2 che in Estesio.

Per il resto il mazzo è veramente simpatico e compatto, lo considero a chi non ama fare mana Mogg, mana sparo e ti attacco, ma per chi invece vuole studiare una strategia e sudarsi una partita come si deve.

Con oggi si chiude la nostra piccola finestra dedicata al building on a budget, spero di essere stato di aiuto sia a chi già era un mago esperto e sia a chi sta imparando a lanciare le sue prime magie.

Nel nostro prossimo appuntamento inizieremo a trattare Landa Tenebrosa quindi vi consiglio di non mancare!!!

Staff Bazar.