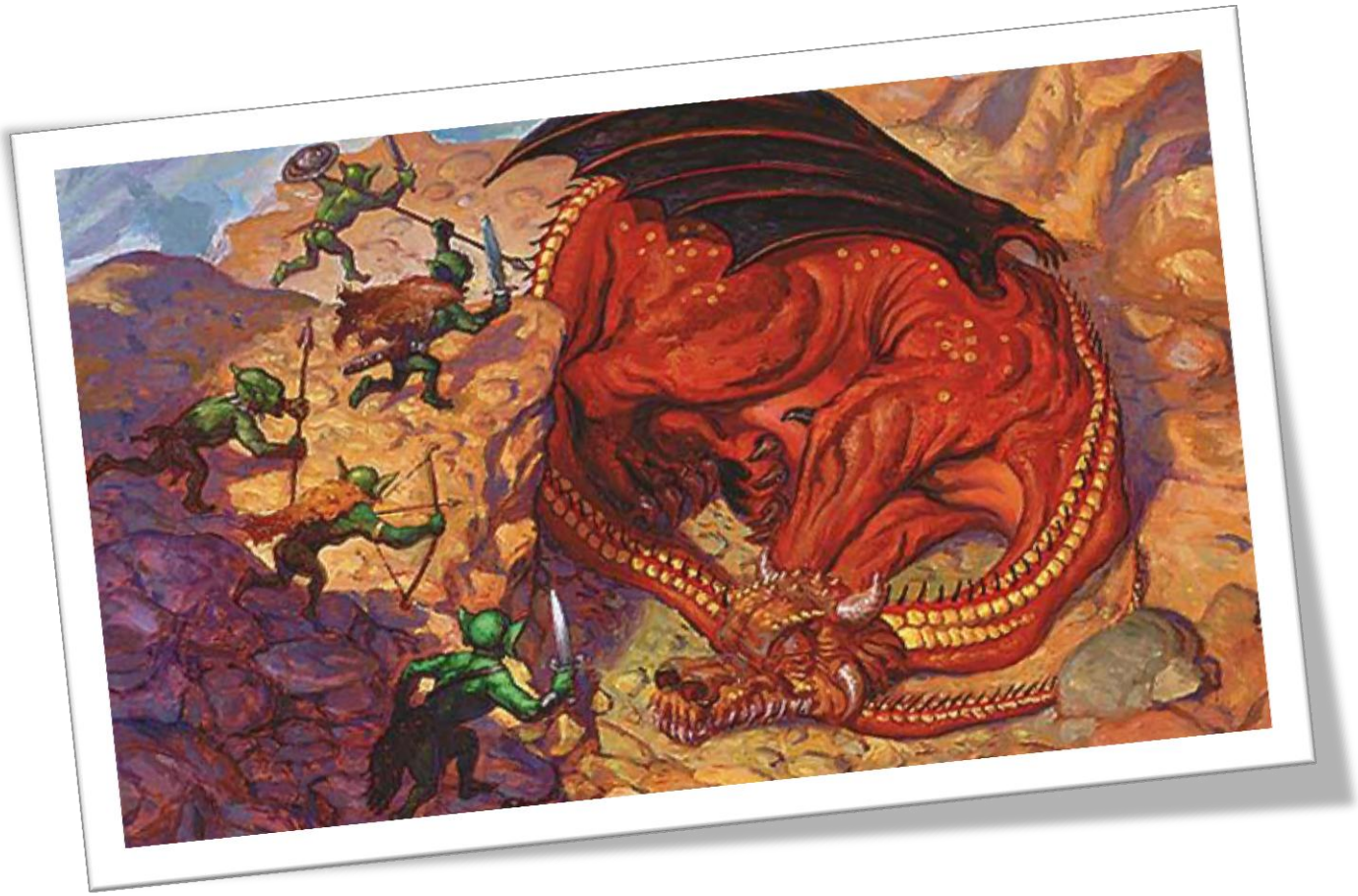

"Nothin' beat surprise—'cept rock." – Sneak & Show w Legacy

At the academy, "show and tell" too often becomes "run and hide."

Gdy powracałem do Magica po długiej przerwie, w oko wpadł mi dość nietypowy deck. Nie był to oczywiście archetyp z czołowego *tier*. Jako zaczynający przygodę z Legacy nowicjusz, złożyłem sobie *combodeck* oparty o Sneak Attack. Uważałem, że to doskonała konstrukcja – szybka i zabijająca wielkimi kreaturami. Może kogoś zaciekawi jakie to były stwory? Jeśli tak, to już odpowiadam: Nicol Bolas, Kokusho, the Evening Star, Dragon Tyrant, Dragon Mage i Weatherseed Treefolk. Niezły zestaw, prawda? Dziś każdy z Was uśmiecha się z politowaniem, ale wtedy były to czołowe stwory. Moim planem na ich wstawienie była akceleracja w postaci *Sol landów* oraz Academy Rectorzy. Bardzo szybko przekonałem się jak słaba i niestabilna była to konstrukcja, jednak dawała mi radość z gry, a to chyba najważniejsze.

Oczywiście nie byłem autorem tejże talii. Wyszperałem spis w Internecie i trochę zmodyfikowałem. Deck ten był jednak podwaliną dzisiejszego Sneak&Show i tak naprawdę do zdobycia prawdziwej potęgi potrzebował dwóch rzeczy: właściwych kreatur oraz niebieskiego koloru.

Schemat gry Sneak&Show jest bajecznie prosty – wstawić *enabler*, a potem przerośniętego stwora. Niby takie proste, ale w rzeczywistości nie zawsze jest tak łatwo. Metagame dostosowuje się do czołowych konstrukcji oraz takich, o których jest głośno. Griselbrand narobił dużego szumu – nie ma się więc co dziwić cenom Karakas czy samym Show and Tellom oraz Sneak Attack. Mimo tak mocnego przygotowania sideboardów graczy, deck radzi sobie naprawdę nieźle. Załapał się do szacownego grona talii określanych mianem „deck to beat" i ciągle się w nim utrzymuje. Obecnie szał na ten deck już minął, ale jego siła nie. Dlatego też postanowiłem przybliżyć Wam tę konstrukcję.

W dalszej części artykułu rozłożę ten deck na czynniki pierwsze. Dowiecie się jakie karty są najczęściej wybierane przez graczy i dlaczego. Rozwinę także kwestię *manabase'u* oraz sideboardu. Nie zabraknie aktualnych spisów, *techów* oraz jednym słowem – wszystkiego, co w porządnej analizie być powinno. A zatem, jeśli choć trochę Cię zaciekawiłem, to zapraszam do dalszej lektury.

Maszyneria, czyli serce decku

Do wstawienia naszych przerośniętych stworów potrzebujemy *enablerów* – kart, które pozwolą w rozsądny sposób przemycić na stół nasze *win condition*. Aby nie być zbyt oczywistym, od razu zaznaczę, że chodzi tu głównie o Sneak Attack i Show and Tell, dwa potężne zaklęcia z Urza Sagi. Poniżej nie będę opisywał ich działania, lecz zalety każdego z nich oraz kilka faktów, o których każdy szanujący się gracz musi wiedzieć.

Show and Tell – wstawia stwora do gry na stałe, lecz jak sądzi część graczy, wcale nie oznacza to, że jest to lepszy *enabler*. Niebieskie *sorcery* jest ryzykowne i nie zawsze może okazać się dla nas korzystniejsze. Szczególnie niebezpieczne są decki z Knight of the Reliquary, które zdążą wyszukać Karakas, zanim uda nam się choć raz zaatakować. W grach ze storm deckami także możemy sobie zaszkodzić poprzez zafundowanie przeciwnikowi darmowej akceleracji (choć nie dotyczy to wstawiania Griselbranda). Niekiedy przeciwnik posiadając na stole albo ręce odpowiedź pozwala nam *zresolvować* zaklęcie. Dobrą sztuczką jest włożenie wtedy do gry Sneak Attack, by zabić zaskoczonego przeciwnika natychmiast (sztandarowym przykładem jest Karakas w stole – wróconego stwora możemy zagrać raz jeszcze; w przypadku Griselbranda, cofnięcie go w fazie ataku uniemożliwia niestety atak).

Jeszcze do niedawana jedną z najczęstszych odpowiedzi na Sneak&Show były kreatury kopiujące inne stwory, by za pomocą *legend rule* pozbyć się zagrożenia. Bardzo ważne jest, by pamiętać, że Phantasmal Image czy Phyrexian Metamorph wstawione z Show and Tella nie mogą skopiować tego, co sami wstawimy. Aby mogły to zrobić cel musi być wcześniej w stole. Gilded Drake działa z kolei inaczej, gdyż wymienia się on za sprawą *triggera*, przez co przeciwnik będzie mógł przejąć naszego stwora (w ten sam sposób działa Sower of Temptation). Warto też pamiętać, że Metamorphy dzięki phyrexiańskiej manie dobrze

spełniają swą funkcję nawet dostawione turę później (Maverick może go wyszukać Enlightened Tutorem).

Częstym błędem przy zagrywaniu Show and Tell jest wstawianie niedozwolonego celu, głównie Jace, the Mind Sculptor. Jeśli tak się stanie, to będziemy nieco poszkodowani, gdyż damy przeciwnikowi informację o tym, co wstawiliśmy, a sędzia zezwoli oponentowi na wstawienie legalnego *targetu* (jeśli uzna to za *honest mistake*). Dlatego też powinniśmy poczekać aż przeciwnik pierwszy odkryje swoją kartę i dopiero kiedy zobaczymy, że wszystko jest w porządku, możemy pokazać co sami wstawiamy. Jeśli grasz z początkującym graczem lub masz podejrzenia, że może on się pomylić, lepiej przypomnieć przeciwnikowi co może wstawić do gry. W tym miejscu możecie lepiej zapoznać się z tym tematem.

Ważną zaletą Show and Tella jest jego koszt. Przy rozplenieniu się Thalii, Guardian of Thraben oraz wielkiej popularności Spell Pierce'ów, mniejszy koszt jest czasem na wagę złota. Co istotne, Show and Tell nie jest blokowany przez Gaddock Teega, co też (choć już rzadziej) ma znaczenie.

Trzeba także uważać, aby nie nadziać się na Vendillion Clique w odpowiedzi na to zaklęcie. Okazać się może, że podarujemy przeciwnikowi darmowy *permanent*, a sami dostawimy ląd.

Sneak Attack – czerwony *enchantment* ma tę przewagę, że może być aktywowany kilkakrotnie w ciągu jednej tury. Możemy więc zabić przeciwnika za jednym zamachem, choć to raczej sporadyczny przypadek. Bardzo ważne jest to, że po zagraniu tego zaklęcia możemy z niego skorzystać później. Jeśli przeciwnik zdoła się odbudować po *annihilatorze* albo nasz *draw* z Griselbranda okaże się fatalny, zawsze możemy dobić przeciwnika w następnych turach. Poświęcanie stwora na koniec tury wcale nie musi być minusem. Możemy w ten sposób usunąć np. Bridge from Below.

Należy pamiętać, że stwór wstawiony z końcem tury przeciwnika spadnie dopiero w naszej. Może to być ważne, przy jednej czerwonej manie w stole i konieczności ataku dwoma stworami jednocześnie (wstawiamy jednego stwora z końcem tury przeciwnika, a drugiego już w swojej).

Karta ta ma jednak sporo wad. Łatwo można ją zneutralizować. Zostawiona na stole jest idealnym celem pod Qasali Pridemage czy nawet widywane ostatnio Disenchanty i Blue

Elemental Blasty (te mogą ją nawet skontrować; przy zwiększonej popularności Goblinów radzę nie zapominać o tej karcie w grach z UWx i Merfolkami). Zapomniana Pithnig Needle także jest doskonałą odpowiedzią i – co ważne – kaleczy też Griselbranda.

Główną zaletą Sneak Attacka jest możliwość skutecznego omijania Karakas czy innego *bounce'u* (np. Jace'a) oraz co bardzo istotne – dodaje *haste*. Ta dodatkowa tura decyduje niekiedy o wyniku rozgrywki. W przeciwieństwie do Show and Tella przeciwnik nie zaszachuje nas Knight of the Reliquary ani nie wstawi popularnych Gilded Drake'ów. Vendillion Clique w odpowiedzi na aktywację, zadziała jedynie wtedy, gdy nie mamy drugiej czerwonej many. Czasem więc warto poczekać tę jedną turę aby mieć pewność, że przeciwnik nie pokrzyżuje nam planów. To naprawdę istotne zalety i nie ukrywam, że z dwóch podstawowych *enablerów* preferuję właśnie Sneak Attack.

Sneak Attack zyskuje także na znaczeniu przy obecnej popularności Inqusition of Kozilek (karta ta wypiera Thoughtsize'a), gdyż w przeciwieństwie do Show and Tella, nie może zostać wyrzucona z ręki.

Bardzo istotna jest także możliwość wstawiania blokerów. W przypadku Griselbranda *lifelink* często sprawia, że przeciwnik nie atakuje, bojąc się utraty stworów i zmian w poziomie życia. Jeśli uda nam się zaskoczyć przeciwnika i wstawić demona do bloku, to nie dość, że pozbywamy się zagrożenia, to jeszcze zyskujemy życie, dobieramy nową rękę i zaczynamy swoją turę odtapowani i przygotowani do zakończenia gry. Należy pamiętać, że równie dobrze możemy blefować i wstawienie *enchantmentu* bez stworów na ręce może nam kupić dodatkową turę (można w tym celu tapnąć czerwoną manę, a potem szybko ją odtapować, sugerując przeciwnikowi, że mamy na ręce stwora).

Czasem widuje się także Through the Breach, kartę która ma być budżetowym zastępcą Sneak Attack. W tej roli spisuje się raczej słabo i odradzam tego typu zamiany. Karta ta nie jest jednak pozbawiona potencjału. Polecam ją szczególnie na sideboard

przyszykowany pod meta, w którym spodziewamy się mirrorów i Reanimatorów (Show and Telle są wtedy praktycznie bezużyteczne) lub też gdy potrzebujemy dodać tego *haste'a* naszym pupilkom. Karta sprawdza się także na Mavericka i inne decki z Knight of the Reliquary, gdyż czasem uda się zaskoczyć przeciwnika, gdy ten się wytapuje, nie widząc zagrożenia na stole.

Zawodowi zabójcy

Dwa główne narzędzia zagłady wszyscy dobrze znają, a ja sam wspominałem już o nich wcześniej. W tym miejscu zasugeruję, w jakim momencie dany stwór będzie odpowiedniejszy oraz jak najlepiej wykorzystać jego zalety i ukryć wady zarazem (choć ciężko tu o takich mówić). W dalszej części wspomnę także o dużo mniej popularnych alternatywach.

Emrakul, the Eons Torn – czyli Latający Makaron lub Spaghetti Monster, pierwszoplanowy zabójca. Najczęściej sam *annihilator* wystarcza aby wygrać partię. Jeśli jesteśmy pewni, że uda się nim zaatakować, to nie ma lepszej alternatywy. Trzeba uważać głównie na Karakas i Jace'a. Irytujące są także decki używające *sacrafice effectów* w rodzaju Liliany of the Veil i pokrewnych. Jak łatwo się domyślić połowa meta ma lepszą bądź gorszą odpowiedź na Emraka, jednak najpierw musi ją dobrać i przepchnąć na stół, a to już nie takie proste. Nie wolno zapominać o nowych *miracle'ach*. Terminus jest grany coraz częściej i na niego trzeba trzymać kontrę. Wpakowanie Emrakula na stół w grach z RUG Delverem czy Merfolkami praktycznie kończy grę, gdyż decki te najczęściej nie mają praktycznie żadnej odpowiedzi.

Griselbrand – numer dwa, ale nie ukrywam, że to mój ulubiony cel. Mimo iż *targetowalny* to Karakas czy Swords to Plowshares nie są skuteczne, gdyż i tak zdążymy dobrać 7-14 kart, co spokojnie wystarczy to do ustawienia rozgrywki. *Lifelink* jest niemal tak samo ważny, bo

dzięki niemu co turę dobieramy nową siódemkę i nie raz potrafi wyciągnąć nas z kłopotów, gdy ginęlibyśmy w kolejnej turze.

Demon jest doskonały w grach z *combem*. Dzięki *drawowi* możemy dobrać tyle kontr, ile potrzeba, a w decku mamy ich niemało. *Removal* łatwo można skontrować, lecz trzeba pamiętać, żeby robić to rozsądnie. Wielu graczy dobiera siódemkę od razu po wstawieniu demona, po czym w odpowiedzi na *ability* dostają Swordy. Dobrać należy wtedy gdy musimy albo spokojnie czaimy się z kontrą. Podobnie wygląda sytuacja ze Stifle. Jeśli zapomnimy o tej karcie, to może się okazać, że w głupi sposób przegramy od Lightning Bolta.

Griselbrand bardzo wzmocnił Sneak Attack. Kiedyś było tak, że po ataku Progenitusem trzeba było szukać kolejnego stwora *cantripami*, dając tylko przeciwnikowi czas na pozbieranie się. Teraz dzięki możliwości dobrania nowej ręki, gry skończyć może jeden, lecz wspólny atak.

Przy powrocie tribali *lifellink* jest czasem wystarczający. Wystarczy wstawić demona i atakować aż do zwycięstwa, kontrując jedynie kluczowe zaklęcia przeciwnika. Zdarzało mi się wygrywać gry w ten sposób, ani razu nie korzystając z możliwości *drawu*.

O pozostałych stworach opowiem nieco krócej, gdyż mocno straciły na wartości. Część graczy wykorzystuje je jako kreatury nr 9-11 (osobiste preferencje).

Progenitus – niemal kompletnie wyparty przez Griselbranda. Ktoś go porównał kiedyś do Tarmogoyfa w RUG-u – zwykła kreatura bez zdolności. Nie jest to do końca prawda, ale w tym decku Progenitus jest czasem za wolny. Można go prześcignąć, a czasem będzie musiał stać w obronie. Zaletą jest *nietargetowalność*, czyli ignorowanie Karakas, Maze of Ith, Jace'a itp. Przydaje się także jako paliwo pod Force of Will, jednak obecnie widzę go jedynie jako uzupełnienie bazy kreatur, nie jako konkurencję dla dwóch wymienionych wcześniej.

Blightsteel Colossus – bardzo fajny, ale ginie od Swords to Plowshares, które z racji małej skuteczności przeciwnik może kisić na ręce. Można go też przyblokować, a potem wrócić Jace'em. Dobra opcja na siedeboard, ale ten z kolei jest bardzo ciasny.

Woodfall Primus – ciekawy głównie ze względu na wbudowany mini-vindicate. Dobrze współgra ze Sneak Attackiem, ale i tak może być za mały i nie przebić się przez Knight of the

Reliquary, którego nawet nie może sam zniszczyć (a często jeszcze bardziej zwiększa jego rozmiary poprzez niszczenie lądów przeciwnika).

Jin-Gitaxias, Core Augur – wymieniony ze względów honorowych. Czasem pojawiał się w spisach, ale obecnie nawet w Reanimatorach został wyparty (lecz nie całkowicie) przez Griselbranda. Przydaje się głównie na *combodecki*.

Zwracam także uwagę na świeżo ujawnionego potwora z Return to Ravnica. Worldspine Wurm ma szansę zobaczyć trochę gry, lecz ja sam nie wróżę mu przyszłości w tym decku. Świetna interakcja ze Sneak Attackiem oraz *trample* połączone z wielkimi gabarytami są kuszące. Martwi z kolei bardzo duża podatność na Swords to Plowshares.

Podsumowując uważam, że Emrakul dużo lepiej sprawuje się ze Sneak Attackiem, natomiast Griselbrand świetnie współgra z oboma *enablerami*. Nie jest to oczywiście żadna reguła – wszystko zależy od matchupu oraz sytuacji na stole. Pamiętać należy o tym, że wstawienie dowolnego z wymienionych stworów nie gwarantuje tak jak kiedyś zwycięstwa. W obecnym meta trzeba wstawić zagrożenie i jeszcze je obronić. Gracze są dobrze przygotowani i wiedzą jak przeciwko nam grać. Dlatego też wybór stwora, którego wstawimy (oczywiście tylko w przypadku, gdy mamy możliwość decydowania) powinien być przemyślany i nigdy nie powinien być podejmowany mechanicznie.

Pakiet bezpieczeństwa

Wielką zaletą *combodecków* opartych o niebieski kolor jest dostęp do kontr. Tu mamy sytuację naprawdę komfortową, gdyż *counterspelli* w decku jest naprawdę sporo. Absolutną podstawą jest komplet Force of Will. Karta ta nie wymaga żadnego wyjaśnienia ani komentarza – po prostu musi być. Natomiast pozostały pakiet kontr jest praktycznie dowolny i zależy od osobistych preferencji. W slotach tych zobaczymy więc:

Misdirection – substytut Force of Will oraz sytuacyjna karta chroniąca przed *discardem* (np. klasyka gatunku czyli

przekierowany Hymn to Tourach) oraz *removalem*. Przydaje się także do irytowania przeciwnika zagrywającego karty takie jak Diabolic Edict, Surgical Extraction czy Orim's Chant (ważne przy grze ze Stormem – taki Time Walk).

Daze – karta ta dzieli graczy. Część bardzo lubi nią grać, gdyż na *early game* jest bardzo efektywna, natomiast część woli inne kontry, które nie kaleczą późniejszych *drawów* i nie cofają w rozwoju *manabase'u*. Ja sam porzuciłem Daze'y na rzecz pozostałych opisanych w tym akapicie kontr.

Spell Pierce/Flusterstorm – pierwsza wymieniona kontra cieszy się obecnie wielką popularnością. Gorzej spisuje się w grach z np. Maverickiem (czasem uda się złapać Green Sun's Zenith; tu Flusterstorm jest jeszcze gorszy), ale w pozostałych matchupach jest bardzo uniwersalna (opóźnia Jace'y, pozwala łatwo kontrować FoW-y przeciwnika). Flusterstorm jest widywany rzadziej lecz także ma swoich zagorzałych fanów. Jest dużo mniej uniwersalny, ale częściej jest „kontrą ostateczną". Bardzo dobrze spisuje się też z RUG Delverem, który jest obecnie bardzo popularny.

Bez względu na wybór kontr, dobrze jest, aby ich liczba oscylowała w granicy 9-11. Naszym naczelnym zadaniem jest przecisnąć element *comba*, a bez bogatego pakietu kontr byłoby to trudne w zdominowanym przez niebieskie decki środowisku. Duża liczba *counterspelli* zwiększa także znacząco nasze szanse z innymi *combodeckami* i to już w pierwszej grze. Przy obecnym powolnym powrocie ANT/TES zaleta ta jest naprawdę warta uwagi. Sam grałem na 10-11 sztukach *counterspelii* w różnych konfiguracjach (Spell Pierce, Misdirection, FoW).

Głębokie wykopy

Podobnie jak Hive Mind czy SpiralTide, deck ten używa sporej liczby *cantripów*. Są one naprawdę bardzo potrzebne i przebudowując talię na swój sposób radzę nie schodzić z ośmiu sztuk kart tego typu. Nie wychodziłbym z domu bez kompletu Brainstormów oraz Ponderów – to najlepsze *cantripy* w Magicu. Wielu graczy dokłada do nich jeszcze kolejne karty, a dokładniej:

Intuition – doskonała karta, która wyszuka nam dokładnie to, czego nam potrzeba. Co więcej jest *instantem*, więc możemy spokojnie czaić się z kontrami i zagrać ją z końcem tury przeciwnika, bądź w odpowiedzi na jego kluczowy *spell*, gdy sami nie mamy kontry na ręce. Kolejnym dużym plusem jest koszt: trzy mana, w tym tylko jedna niebieska. Przy naszym *manabase'ie*, drugoturowe Intuicje nie będą niczym rzadkim (za sprawą *sol landów*). Największym wrogiem tej karty są szeroko obecnie grane Surgical Extracion, które niewiarygodnie wręcz ją kaleczą. Dlatego też bardzo często trzeba będzie wysajdować Intuition na kolejne gry. Optymalna liczba zależy oczywiście od buildu. Sam grałem na dwóch sztukach, ale spokojnie zmieściłbym i trzecią kopię.

Preordain – nieco mniej popularny od Intuition, ale także grany. To dobry *cantrip*, którego zaletą jest mały koszt i możliwość „przetasowania" po Brainstormie. Dla mnie bez wątpienia jest to jednak gorsza opcja od Intuicji – niski koszt nie rekompensuje uniwersalności, która jest wręcz wpisana w działanie Intuition.

Lądy – jakie i ile?

Na koniec zostawiłem sobie omówienie *manabase'u*. W moim odczuciu 19 lądów jest liczbą optymalną. Dodanie lub ujęcie jednej sztuki niewiele zmieni, ale jest to już kwestia preferencji oraz doboru kart.

Sam gram na 4 basic landach (3 islandy i 1 mountain). Lubię mieć możliwość zagrania Sneak Attacka *fetchując* się tylko po basici. Przy obecnej popularności Wastlandów taki wybór

wydaje mi się odpowiedni, lecz ucięcie jednego islanda nie powinni mieć zbyt dużego wpływu i widuje się wersje grające na 3 sztukach basiców.

Liczba *Sol Landów* także jest różna. Najczęściej jest to pięć sztuk (3 Ancient Tomb i 2 City of Traitors) i sam gram na takiej liczbie. Ze wspomnianego wcześniej zagrożenia jakie niosą za sobą Wastelandy, nie przesadzałbym z liczbą tego typu lądów. Tak naprawdę potrzebujemy dobrać jedną sztukę i czasem się zdarza, że zalegają nam kolejne kopie Tombów, a brakuje kolorowej many.

Duale nie zawsze występują w komplecie. Czasem gra się na trzech sztukach i nie przeszkadza to w niczym. Wynika to z faktu, iż o ile nie jest to niezbędne, nie powinno się wyszukiwać Volcanic Islanda. Należy minimalizować ryzyko odcięcia od konkretnej many, więc klasyczne rozpoczęcie od basiców jest jak najbardziej wskazane w tym decku.

Do wyszukania potrzebnych lądów wystarcza sześć do ośmiu *fetchy*. Poza oczywistym kompletem Scalding Tarnów zdecydowanie polecam *fetche* z niebieskim – blefowanie np. Wooded Foothillsem kompletnie się w tym decku nie sprawdza, tym bardziej, że gramy na kilku islandach.

Obok samych lądów są jeszcze karty akcelerujące nasz deck. W połączeniu z *Sol landami* osiągamy więc naprawdę dużą szybkość. Kiedyś do tego celu wykorzystywało się Seething Songi oraz Simian Spirit Guidy, lecz obecnie niemal każda wersja korzysta z Lotus Petali, które dzięki generowaniu dowolnej many są zdecydowanie najlepszą opcją (niektóre wersje używają także Chrome Moxów). Akceleracja nabrała wielkiego znaczenia po wydrukowaniu Griselbranda. Dzięki *drawowi* możemy zabić w jednej turze ze Sneak Attacka lub dostawić kolejne monstrum via Show and Tell. Należy pamiętać, że akceleracja to część *manabase'u* i wyjmowanie jej po side nie jest najlepszym pomysłem (choć dopuszczalne jest wyciągnięcie dwóch Lotus Petali). Niestety dobranie tego typu kart w *late game* jest najgorszym z możliwych *drawów*. Jeśli chcemy być szybcy, to trzeba się niestety z tym liczyć. Nie pozostaje nic innego jak szacunek do Brainstormów, które pozwolą wymienić te karty na bardziej przydane (w tym miejscu przypominam raz jeszcze o notorycznym błędzie części

graczy: odpalaniu *fetchy*, gdy nie ma takiej konieczności. Nie ma nic gorszego od Brainstorma, po którym dobieramy te same karty, które odłożyliśmy).

Czym zaskoczyć – Techy

Często tym, co różni poszczególne wersje decku są specyficzne karty o kwestionowanej użyteczności. Istnieje oczywiście wersja bezpieczna, ale gracze nie byli by sobą gdyby nie testowali różnych rozwiązań. Poniżej przedstawiam kilka innowacji, które z różnym skutkiem sprawdzają się w tym archetypie. Tym co je łączy jest fakt, że często widuje się je w sideboardach, więc przeniesienie ich do maina nie jest czymś wyjątkowo odkrywczym.

Blood Moon/Magus of the Moon – dysponując akceleracją oraz *Sol landami*, można spokojnie wstawić jedną z tych uciążliwych kart w pierwszej lub drugiej turze. Nam nie przeszkadza za bardzo. Gramy na 3-4 basicach i do szczęścia nie potrzeba nam podwójnej niebieskiej many. Blood Moon potrafi samodzielnie wygrywać gry, głównie z deckami z chciwym *manabasem*. Jego drugą funkcją, wcale nie poboczną, jest eliminowanie zagrożenia, jakie niosą ze sobą kłopotliwe lądy, w tym pierwszoplanowy wróg tego decku – Karakas. Zdecydowanie bardziej polecam grać na zwykłym Blood Moonie. Na kreatury jest znacznie więcej odpowiedzi i tym samym Magus nie będzie tak skuteczny.

Jace, the Mind Sculptor – spokojnie można nim grać, mimo iż z pozoru nie pasuje do tego decku. Zapewnia nam dodatkowe *win condition* oraz opcje na przedłużające się rozgrywki. Dzięki akceleracji możemy wystawić go szybciej niż wynika to z kosztu, co może niekiedy zaskoczyć. Bardzo dobrze wyciąga też kontry przeciwnika, zostawiając czystą drogę dla Sneak Attak oraz Show and Tell. Ważna jest także możliwość *bounce'u*. Cofanie nieaktywnych Knight of the Reliquary potrafi często zadecydować o wyniku rozgrywki. Wadą *planeswalkera* jest niemożność jego obrony. Poza wracaniem kreatur na rękę, nie mamy

żadnej możliwości na blokownie atakujących go kreatur, przez co czasem będzie on służył tylko jako drogi Brainstorm.

Boseiju, Who Shelters All – jego funkcja jest dość oczywista. Wielkie Drzewo ma chronić nasze kluczowe *spelle* przed wrogimi kontrami oraz sprawiać, że nasze własne kontry będą ostateczne. Jest to jednak kolejny ląd produkujący bezkolorową manę i z racji tego, że grany jest najczęściej jako *one-off*, karta ta jest dość losowa (i sprawdza się głównie w matchupach z deckami opartymi o kolor niebieski). Pamiętać należy, że z Boseiju przebić możemy się także przez Counterbalance oraz Chalice of the Void, ale bardzo rzadko będzie to miało realne znaczenie. Raczej nie polecam, choć istnieją wersje używające do trzech sztuk po side.

Chaos Warp – karta bardzo interesująca i ryzykowna zarazem, a taka kombinacja określeń w *combodecku* nie jest raczej mile widziana. Jest to odpowiedź na nieprzewidziane zagrożenia, których nie zdołaliśmy skontrować np. Humility, Ensnaring Bridge itp. Jeśli meta wymaga gry na takich kartach, to bardziej skłonny byłbym włożyć w te sloty *bounce*, który nie rozwiązuje problemu definitywnie, ale daje potrzebne okienko na skończenie gry i jest zawsze paliwem pod FoW-a.

Overmaster – karta o bardzo podobnej funkcji do Bosejiu. Szczerze mówiąc, do mnie nie przemawia, jednak ostatni sukces Sneak&Show na Legacy Championship mającym miejsce na GenCon daje do myślenia (3 sztuki w mainie). Spodziewając się kontrolnego meta, z pewnością jest warta rozważenia, jednak w matchupach z nie-niebieskimi deckami to tylko *cycling* za jedną czerwoną manę. Może działać jako przynęta mająca za zadania wyhaczyć kontry przeciwnika bez ryzyka angażowania się w *counterwar* przy forsowaniu *enablera* (bardzo ważne przy grach z RUG Delver i UWx). Wszystko ma jednak swoją cenę. Overmaster wykorzystuje sloty kontr, więc zabezpieczając nasze karty, sami tracimy szansę na skontrowanie zaklęć przeciwnika. Zmniejsza się także ilość niebieskich kart, a co za tym idzie – skuteczność Force of Will i Misdirection.

Gdy już połączymy wszystkie te elementy, otrzymamy decklistę. Ja zaproponuję wspomniany wcześniej zwycięski spis z Legacy Championship, które odbyło się w czasie konwentu GenCon:

Deck Name: Sneak Attack		Position: 1
Sneak Attack	Chris Bergeson	Sideboard
Creatures [8] 1 Simian Spirit Guide 3 Griselbrand 4 Emrakul, the Aeons Torn Instants [13] 2 Intuition 3 Spell Pierce 4 Brainstorm 4 Force of Will Sorceries [11] 3 Overmaster 4 Ponder 4 Show and Tell	Enchantments [4] 4 Sneak Attack Artifacts [4] 4 Lotus Petal Lands [20] 1 Misty Rainforest 1 Mountain 2 Ancient Tomb 2 City of Traitors 2 Flooded Strand 2 Polluted Delta 3 Island 3 Volcanic Island 4 Scalding Tarn	1 Ancient Grudge 4 Defense Grid 2 Karakas 1 Pithing Needle 1 Red Elemental Blast 2 Relic of Progenitus 2 Submerge 2 Wipe Away

Garść wskazówek

Najczęstszym dylematem, z jakim przyjdzie się nam zmierzyć jest decyzja o momencie (lub próbie) wstawienia jednego z naszych stworów. Generalnie im szybciej, tym lepiej, ale oczywiście należy podejść do sprawy bardziej precyzyjnie. Kontrolne decki pokroju UWx nie mają zazwyczaj żadnej mainowej odpowiedzi oprócz Karakas (singlowa, więc szansa na dobranie nie jest duża), Terminusa oraz kontr (w tym Counterbalance). Dobrze jest więc wybrać moment, w którym przeciwnik jest wytapowany bądź dysponujemy protekcją. W tego typu matchupach postawiłbym jednak na szybkość. W walce z deckami opartymi na kreaturach jest już łatwiej, gdyż odpada zagrożenie, które niosą kontry. Własnych *counterspelli* można więc użyć do zatrzymania najbardziej problematycznych zagrożeń jakie będzie próbował wstawić przeciwnik. W grach z *combem* bardziej skupiam się na zatrzymaniu przeciwnika, dopiero potem na wstawieniu stwora. *Cantripów* używam do

szukania kontr i staram się zostawić sobie otwartą manę tak często jak to możliwe. Jeśli mam możliwość wstawienia Griselbranda, to robię to jak najszybciej. Emrakul jest z kolei priorytetem na np. Elfy.

Częstym błędem jest kontrowanie niewłaściwych zaklęć. Generalna zasada mówi, że należy kontrować karty, które uniemożliwiają nam zwycięstwo. Spora część graczy kontruje mniej istotne zaklęcia tylko dlatego, że ma taką możliwość. Podam prosty przykład: w grze z Maverickiem przeciwnik zagrywa w drugiej turze Thalię. Jeśli mamy na ręku karty pozwalające w naszej turze wstawić dowolny *enabler*, to kontrowanie białej legendy nie jest potrzebne. Natomiast jeśli przeciwnik zaczął od Hierarcha i nie dograł jeszcze lądu, a my zaczęliśmy od nonbasica, to zagrożenie jakie niesie ze sobą Wasteland połączony z Thalią jest już wystarczające do użycia Siły Woli. Często także trzeba będzie przebić się przez dwie kontry i pozorne poczucie bezpieczeństwa wynikające z obfitującej z protekcję ręki może wydać się złudne.

Jak pisałem wcześniej dobrze jest zacząć od wyszukania basic landów (wystarczy jeden Island i Mountain). Jeśli jednak nie ma takiej potrzeby, bo wiemy, że przeciwnik nie gra na Wastelandach, możemy poudawać RUG Delvera. Oponent z pewnością inaczej będzie rozgrywał swoją partię, co może nam dać przewagę. Z pewnością więc nie warto zaczynać od Ancient Tomba, który nie dość, że nic nie robi, to jeszcze daje przeciwnikowi informacje o tym, że najpewniej mamy tylko Volcanic Islanda i boimy się Wastelanda.

Grając przeciwko deckom z domieszką czarnego koloru, należy pamiętać, żeby po Brainstormach oraz Ponderach nie dobierać kluczowych kart, lecz zostawiać je na szczycie biblioteki (chyba że od razu możemy je zagrać). Kontry warto trzymać na popularne Liliany of the Veil oraz Diabolic Edicty. Nie wolno się także bać wymian dwa za jeden, czyli kontrowania FoW-em, gdy przeciwnik *discardem* chce pozbyć się z naszej ręki ważnej karty. Gra z deckami

wykorzystującymi *discard* wymaga dużego skupienia. Jeśli w odpowiedzi na np. Thoughtsize'a zagramy Brainstorm, aby ukryć ważne karty, to przeciwnik wyrzucając Emrakula przetasuje nam bibliotekę, osiągając dużo lepszy od zamierzonego efekt. Tak samo działa *discard* + ekstrakcja w drugiej i trzeciej grze.

Podstawową czynnością, jaką powinien wykonać każdy kierowca Sneak&Show w początkowej fazie rozgrywki, jest wyodrębnienie odpowiedzi przeciwnika na nasz deck. Po szybkiej konkluzji można już grać dookoła trudnych kart. Rozpoznanie jest bardzo istotne, gdyż jeśli błędnie ocenimy możliwości oponenta, może dojść do nieprzyjemnych sytuacji, w których przegrywamy „wygraną grę" przez np. niespodziewany Terminus (grany niekiedy w StoneBlade na side). Może się także zdarzyć sytuacja, w której mimo zebrania wszystkich elementów *comba,* trzeba się będzie wstrzymać z jego odpaleniem. Obecnie Show and Tell często może bardziej pomóc naszemu przeciwnikowi. Coraz więcej jest decków próbujących przemycić przegięte karty, dlatego warto mieć pewność, że nie gramy przeciwko Reanimatorowi czy Omniscience combo, kiedy to lepiej jest się skupić na forsowaniu Sneak Attack.

Opcje sideboardowe

Obecnie sideboard omawianego archetypu bardzo często jest zbliżony. Nie znaczy to, że jest on optymalny, bo sukcesy odnoszą także gracze o zupełnie innym buildzie. Podobieństwa wynikają najpewniej z prostej przyczyny – ludzie kopiują zwycięskie spisy, zmieniając kilka kart. Nie jest to oczywiście nic nowego. Nie podaję uniwersalnego sideboardu, bo takowy nie istnieje. Każdy sideboard powinien być budowany pod konkretne metagame. Poniżej zamieszczę najbardziej przydatne moim zdaniem karty. Nie będę wypisywał wszystkich możliwych opcji, bo nie ma to sensu.

Red Elemental Blast/Pyroblast – przeciwko deckom z niebieskim to praktycznie twarda kontra za jedną manę. Zwyczajowo wkłada się ją w miejsce miękkich kontr (Daze, Spell Pierce). Dodatkowo może zadziałać „wstecz" i zabić np. Jace'a, którego nie udało nam się zatrzymać. Przy obecnym powrocie Merfolków jeszcze bardziej zyskuje na wartości. Jest to także świetna odpowiedź na Gilded Drake'a, którego można zabić w sytuacji gdy przeciwnik

włoży go z Show and Tella (wymiana zachodzi tylko wtedy, gdy na *resolvie triggera* Drake'a obecne są oba stwory). Dla mnie *must have*.

Grafdigger's Cage/Leyline of the Void – decki oparte o grób to najgorsze matchupy i dlatego uważam, że co najmniej cztery karty to absolutne minimum. Wymieniony *hate* uważam za najodpowiedniejszy dla tego decku. Klatka oraz czarny Leyline blokują przeciwnika permanentnie, do momentu zniszczenia, a ponieważ dysponujemy sporą ilością kontr, możemy te karty obronić. Tormod's Crypty i inne karty usuwające grób jednorazowo to za mało – przeciwnik może się szybko odbudować. Odradzam także popularne Surgical Extractrion, bo same robią niewiele, a my nie mamy nawet Snapcaster Mage'ów. Leyline of the Void wymaga agresywnego mulliganowania, które często zostawia nas ze słabą ręką. Nie każdemu odpowiada taki styl gry, więc doradzam wcześniejsze przetestowanie.

Echoing Truth/Wipe Away – *bounce* jest bardzo uniwersalny i potrzebny. Inaczej możemy nie poradzić sobie z niektórymi kartami pokroju Humility czy Ensnaring Bridge. Każda karta ma swoja zaletę. Echoing Truth może w łatwy sposób cofnąć dwa Tarmogofy bądź Knight of the Reliquary, natomiast Wipe Away jest niekontrowalne i może cofać dodatkowo lądy (Karakas), nie pozostawiając przeciwnikowi możliwości odpowiedzi (przykładów użycia tej karty jest dużo więcej; tu podałem jedynie częsty przypadek). Polecam 2-3 sztuki w każdym sideboardzie.

Pyroclasm/Firespout/Volcanic Fallout – *mass removal* jest bardzo istotny przy grze z Tribalami. Daje nam czas potrzebny na znalezienie elementów *comba*. Gobliny i Merfolki są obecnie popularne, Maverick ciągle znajduję się na szczycie, warto więc dysponować jakimkolwiek *removalem*. Często widuje się także Elfy, które potrafią zabić równie szybko jak my. Volcanic Fallout przydaje się głównie w grze z Merfolkami. Jeśli uda nam się zagrać to zaklęcie zanim przeciwnik dogra drugiego lorda, to w bardzo elegancki sposób posprzątamy stół.

Vendillion Clique – Wróżka potrafi zaskoczyć przeciwnika i dać nam bardzo cenne informacje na temat jego ręki. Czasem wymieni się też z jakimś uciążliwym stworem, a jest nawet w stanie poprowadzić nas do zwycięstwa, gdyż przeciwnik często wyjmuje *removal*.

Submerge – rzadko widywana karta, ale moim zdaniem bardzo dobrze się spisuje. Często jest dla przeciwnika zaskoczeniem i udaje nam się wtasować stwora przeciwnika w odpowiedzi na *shuffle effect* lub popsuć *flipniętego* Delvera. Bardzo dobrze spisuje się przeciwko Knight of the Reliquary, gdyż dzięki tej karcie możemy bez obawy zagrywać Show and Tell, a ewentualnego Rycerza położyć na wierzch biblioteki!

Poza wymienionymi kartami często widuje się także te, które już wymieniłem wcześniej jako karty *techowe*. Zawsze warto mieć Blood Moony, ale nie zawsze się zmieszczą. Kontrowersyjne są także Leyline of Sanctity. To prawda, że chronią przed *discardem* i innymi niewygodnymi zaklęciami pokroju Tendrils of Agony (dobry gracz i tak włoży *bounce*) czy Goblin Charbelcher, ale nie widzę sensu aby się do nich agresywnie mulliganować, co stawia ich obecność pod dużym znakiem zapytania. Wyjątkiem są gry z Burnem i Belcherem, gdzie korzyści z posiadania białego leyline'a są naprawdę duże. W meta obfitującym w mirrory i Reanimatory polecam Through the Breach. Widuje się także typowe karty pod spodziewane meta. Defense Grid (z RUG Delverem czy innym kontrolnym deckiem nie musimy się już obawiać kontr, ale ciągle trzeba zebrać elementy *comba* i nie dać się w międzyczasie zabić) czy Cursed Totem (wyłączają niestety *draw* z Griselbranda) są tego dobrym przykładem. Nie są to uniwersalne karty, ale gdy spodziewany się konkretnych matchupów warto je rozważyć.

Coraz więcej widuje się także Karakas, nawet w dwóch sztukach. Poza ochroną naszych stworów przed tym samym lądem po drugiej stronie stołu (*legend rule* – przeciwnik nie dostanie nawet priorytetu aby cofnąć nam stwora) służą do tych samym celów co zawsze – poprawienie matchupów z Reanimatorem, w mirrorze oraz z Maverickiem (cofanie Thalii, Gaddocka Teega oraz Linvali; niestety trudno utrzymać tę kartę w stole za sprawą Wastelandów).

Nie ukrywam, że od zawsze byłem fanem Pithing Needle. Karta ta chroni nas przed wieloma zagrożeniami i jest wybitnie uniwersalna. Kolejne jej kopie nie są martwymi kartami i zawsze znajdzie się godny cel. Polecam każdemu przetestować tę opcję.

Gdybym miał złożyć sideboard na duży turniej i niespodziewane metagame, z pewnością zawarłbym w nim:

- 4 sztuki *gravehate'u*
- 3 Red Elemental Blasty
- 2 sztuki *bounce'u*
- 3 sztuki *removalu* (*point* lub *mass*)
- 3 karty, które w danym momencie są odpowiedzią na decki z *tier 1*/odpowiedź na Karakas

Analiza matchupów

W tym miejscu podzielę się z Wami moimi przemyśleniami dotyczącymi matchupów z najpopularniejszymi obecnie deckami. Są to luźne wskazówki, więc nie znaczy to, że należy się ich sztywno trzymać.

Merfolki

Powrót śledzi to nienajlepsza wiadomość dla kierowców Sneak&Show, gdyż deck nie jest dobrze przygotowany na ten matchup. Przeciwnik generuje tempo oraz posiada sporo kontr. Cały czas musimy grać wokół Daze'a (i Cursecatchera), co daje przeciwnikowi wirtualnego Time Walka. Co więcej, przeciwnik niekiedy dysponuje odpowiedzią na nasze zagrożenia w postaci Phantasmal Image, który przy Aether Vial z dwoma *counterkami* sprawdza się naprawdę dobrze. Należy także pamiętać, że nawet po wstawieniu Emrakula lub Griselbranda i tak możemy przegrać za sprawą *islandwalka* lub *triggera* topowania Merrow Reejerey. Po side wskoczą u nas Red Elemental Blasy oraz *mass removal*. Po stronie przeciwnika spodziewać się można Spell Pierce'ów, dodatkowych clonów czy Blue Elemental Blastów.

Gobliny

Najłatwiejszy matchup z tych opartych o stwory. Przeciwnik dysponuje dwoma kartami, które mają jakąś interakcję z naszym deckiem: Warren Wierding oraz Stingscourger (oba wyszukiwane przez Goblin Matron oraz dobierane z Goblin Ringleadera). Należy pamiętać, że Cavern of Souls daje niekontrowalność jedynie kreaturom, więc Wierding można spokojnie skontrować. Planem przeciwnika będzie atak na nasz *manabase*. Będzie chciał nas spowolnić tak jak to tylko możliwe. Warto więc zacząć od basiców. Nie wolno dopuścić do pierwszoturowego Goblin Lackeya, gdyż poza szybkim *combem* nie mamy na niego żadnej odpowiedzi. Po side zobaczyć możemy spowalniacze typu Thorn of Amethys oraz Red Elemental Blasty i niekiedy też Cabal Therapy i Surgical Extraction. Nam wystarczy *mass removal*.

Maverick

Czołowa talia formatu mimo braku kontr jest kłopotliwa. Przeciwnik może się akcelerować do drugoturowego Rycerza, który może błyskawicznie wyciągnąć Karakas. Zagrywanie Show and Tella także jest ryzykowne. Zdecydowanie lepiej sprawdza się więc Sneak Attack, który warto wkładać także z Show and Tella, nie ryzykując cofnięcia naszego stwora. Bardzo irytujące są także Thalie połączone z Wastelandami, które kupują sporo czasu przeciwnikowi. Odradzam zatrzymywanie bogatych w kontry i *cantipy* rąk, bo może się to źle skończyć. Nasze kontry mają tu ograniczone pole manewru. Czasem uda się skontrować zielony zenit Spell Piercem, ale dużo częściej jest to martwa karta. FoW też potrafi być bezużyteczny, gdy przeciwnik wstawi Cavern of Souls. Te karty po side wymieniłbym w pierwszej kolejności. Nie należy także zapominać o Gaddock Teegu, który pomimo ostatniej absencji, coraz częściej pojawia się w spisach. Wydaje mi się, że trzeba podejmować ryzyko szybkiego *comba*. Z każdą turą zwiększamy jedynie szanse na atak na nasz *manabase*, a przeciwnik dysponuje dużo większą liczbą zagrożeń niż my kontr. Przydaje się *mass removal*, który pozbywa się większości kreatur przeciwnika (przeżyją Rycerze). Jednym Pyroclasmem jesteśmy w stanie sczyścić stół i, co ważne, zdjąć

Thalię (tu trzeba pamiętać, że przeciwnik może ją sobie wrócić Karakas, podobnie zresztą jak Gaddocka). Popularnym ostatnio *techem* jest Crop Rotation, które pozwala z zaskoczenia wyszukać Karakas, przez co znaczenia nabierają karty pokroju Blood Moona czy Pithing Needle.

RUG Delver

Przed sideboardem deck ten nie ma żadnej odpowiedzi na nasze zagrożenia. W kolejnych grach najczęściej widzimy Gilded Drake'i oraz Red Elemental Blasty. Przeciwnik będzie próbował wstawić zagrożenie i trzymać nas na dystans za pomocą kontr, których jednak wcale nie musi mieć więcej od nas. Najlepiej szukać szansy, gdy przeciwnik się wytapował lub też mamy manę, aby dopłacić do Daze'a lub Spell Pierce'a. Odradzam zagrywanie *enablerów,* gdy nie mamy na ręce kontry. Można pokusić się o kontrowanie wczesnego Delvera lub Tarmogofya – da nam to trochę więcej czasu na uzbieranie potrzebnych kart. Jeśli metagame jest zdominowane przez ten archetyp, Overmaster będzie dobrym dodatkiem do naszego decku. Przydatny jest także *removal* (zarówno *mass* jak i *point*). Odradzam z kolei zostawianie Intuition, gdyż często przeciwnik wkłada Surgical Extraction. Jeśli uda się wstawić Griselbranda lepiej w ogóle nie używać zdolności *drawu*, gdyż jego rozmiary i *lifelink* w zupełności wystarczą aby wygrać, a nie narażamy się na Stifle czy podwójne palenie. Grając z tym deckiem warto wyszukiwać najpierw basici, a *fetche* odpalać gdy przeciwnik jest wytapowany lub ostatecznie w jego upkeepie.

UWx StoneBlade

Deck ten nie ma szybkiego *clocka,* więc mamy trochę więcej czasu. Warto wykorzystać moment, w którym przeciwnik będzie chciał zagrać Stoneforge Mystica – jeśli nie poczeka z nim, to zagrażać nam może tylko Force of Will (a często nie gra się na komplecie przed side). Nierzadko widuje się także *discard* – obecnie głównie Inqusition of Kozilek, który na nasz deck jest raczej słaby (nie wyrzuca stworów ani twardych kontr, jedynie Show and Tell). Jeśli zaczynamy tylko z Show and Tellem, lepiej zostawiać sobie otwartą manę, aby w razie czego ochronić ważne karty Brainstormem. Przeciwnik najczęściej będzie miał jedną lub dwie sztuki Karakas w mainie oraz Jace'y i Vendillion Clique. Po side może być gorzej, gdyż dojdą dodatkowe kontry oraz *discard* i, co gorsza, techowe karty jak Peacekeeper czy Humility. Z racji disenchantów lepiej nie zagrywać Sneak Attack, jeśli nie możemy od razu go użyć.

Polecam wrzucać po side *bounce* lub *mass removal*, ze zdecydowanym naciskiem na to pierwsze oraz podmienić kontry na Red Elemental Blasty.

Miracle

To bardzo podobny matchup do StoneBlade. Trzeba grać rozważnie i obserwować przeciwnika, gdy manipuluje biblioteką, gdyż nie zawsze będzie w stanie zostawiać na wierzchu Terminusa. Bardzo ważne jest także kontrowanie Sensei Divining Topa. Niektóre wersje grają także na Counterbalance. Niebieski *enchantment* nie jest wielkim problemem z racji wyższego kosztu naszych *eneblerów* ale potrafi zaszkodzić, kontrując *cantripy* i miękkie kontry. Niektóre wersje dokładają czarny kolor więc dochodzi jeszcze *discard*. Trzeba także pamiętać o Karakas. Deck ten gra na sporej ilości kontr, warto więc poczekać aż przeciwnik się wytapuje i zostanie mu tylko Force of Will lub też będziemy mieli manę, aby dopłacić do Spell Pierce. Przegrać możemy jeśli wpakujemy się na Terminusa, ale jeśli wstawimy Griselbranda łatwo będzie znaleźć kontrę na białe *sorcery*. Sidowanie wygląda bardzo podobnie do Stoneblade i to po obu stronach.

Dredge i Reanimator

Bardzo ciężkie matchupy, na które trzeba być przygotowanym. Jak pisałem wcześniej

musimy mieć solidną porcję *gravehate'u*, która połączona z kontrami kupi nam tyle czasu ile trzeba. Kluczowe jest kontrowanie *discard outletów*, ponieważ bez nich przeciwnik nie może robić tego, co powinien. Decki same potrafią przemycić wielkie stwory do gry, więc nie należy się dziwić gdy Griselbrand pojawi się po drugiej stronie stołu. Nawet po wstawieniu stwora nie możemy być pewni wygranej, gdyż przeciwnik może sobie z nim łatwo poradzić. Dredge może po prostu zabić nas tokenami i Ichoridami, zanim zdążymy go zaatakować, a Reanimator może zagrać Blazing Archona czy Tidespout Titana, nie wspominając już o własnym Griselbrandzie. Zagrywanie w tych matchupach Show and Tella jest bardzo niebezpieczne. Najlepiej jest to robić, gdy mamy na ręce jeszcze Sneak Attack oraz Emrakula

wraz z maną potrzebną na aktywację. Po side polecam *bounce*, *mass removal* (Dredge) oraz redukcję Show and Telli (Reanimator), a najlepiej całkowite ich wyjęcie. Warto się agresywnie mullianować do *hate'u*.

Mirror

Zdecydowanie lepiej jest stawiać na Sneak Attack albo na Show and Tell→Sneak Attack→Emrakul. Dużo łatwiej jest wygrać gdy wstawiamy stwora z Show and Tella przeciwnika i od razu w swojej turze możemy atakować. Nie dość, że mamy w takiej sytuacji otwartą manę (na np. Intuition), to jeszcze w razie wyłożenia dwóch takich samych kreatur przeciwnik ma *card disadvantage*. Grając bez obawy ze strony Wastelandów, można spokojnie *fetchować* się po duale, pamiętając jedynie o potencjalnym Blood Moonie. Zagrywanie Spell Pierce czy Daze (przy otwartej manie u przeciwnika) w odpowiedzi na Sneak Attack przeciwnika nie jest złym pomysłem. Kupujemy tym sobie dodatkową turę, która może decydować o zwycięstwie. Po side radzę wymienić Show and Telle na inne karty i skupić się na Sneak Attacku i jego obronie za wszelką cenę. Jeśli gramy na Through the Breach, to zdecydowanie warto je włożyć, podobnie zresztą jak Karakas. Jace'y również dobrze się spisują i są poniekąd *techem* na mirrory.

Epilog

Sneak&Show dopiero co wygrał Legacy Championship na GenCon. Tak duży sukces z pewnością jeszcze bardziej spopularyzuje ten archetyp. Spodziewać się więc możemy zarówno zwiększonej ilości tego decku jak i *hate'u* na niego. Warto wziąć to pod uwagę, bez względu na to, po której stronie stołu przyjdzie Ci grać.

Obok klasycznej wersji decku pojawiają się także inne. Zdecydowanie nie przekonuje mnie konstrukcja, która odrzuciła *splash* czerwonego na rzecz czarnego koloru, stawiając jedynie na Show ant Telle (top 4 na GP Ghent). Sukces tego decku wynikał bardziej z zaskoczenia i dziwiłbym się gdyby wersja ta dalej triumfowała.

Bardzo interesujące z kolei są nowe konstrukcje wykorzystujące Omniscience. Dzięki Burning Wishom mają one dużo szersze możliwości zarówno na zabicie przeciwnika jak i obronę

przed nim. Dzięki delikatnemu *splashowi* czarnego koloru uzyskujemy dostęp do Massacre, które mocno zwiększają nasze szanse z Tribalami oraz Maverickiem. Oprócz lepszych opcji sideboardowych otrzymujemy przede wszystkim możliwość zabicia przeciwnika w bardzo elegancki sposób – Petal of Insight zwieńczone Grapeshotem o dowolnym *stormie*. Nie sądzę, aby ta wersja zastąpiła klasycznego Sneak&Showa. Uważam, że obie konstrukcje będą wspólnie koegzystowały. Wersja skupiająca się wyłącznie na użyciu *enablerów* w postaci Sneak Attack oraz Show and Tell jest bardziej linearna. Nasz cel jest ściśle określony i nie mamy alternatyw na zabicie przeciwnika. Są gracze, którym to odpowiada, a są i tacy, którzy lubią bardziej skomplikowane decki. Na temat RUB Omniscience poczytać możecie więcej w relacji Jacka Sadurskiego. Obecnie wersja ta zyskuje coraz bardziej na popularności. Zdaniem części graczy zdominuje ona archetyp oparty o Show and Tell. Jeśli rozważasz złożenie tego decku warto nieco się wstrzymać, aby zobaczyć jak będzie wyglądała sytuacja za kilka miesięcy, gdyż już teraz powstają nowe wersje wykorzystujące Academy Rectorów.

Narzuca się także pytanie, czy nie lepiej jest wybrać inny, pokrewny deck, jak na przykład Hive Mind, Dream Halls, Hypergenesis czy Reaniamatora. Każdy deck ma swoje plusy i minusy. Sneak&Show jest dużo prostszy, ale i stabilniejszy. Łatwiej go jednak zatrzymać niewygodnymi kartami takimi jak Ensnaring Bridge, Humilty czy Gilded Drake. Hive Mind, Dream Halls oraz Hypergenesis zapewniają z kolei dużą większą szansę na zwycięstwo po zagraniu swojego kluczowego zaklęcia (i mogą zagrać je albo z many albo przy użyciu dodatkowych enablerów). Są one jednak dużo mniej stabilne i zawierają więcej martwych kart, przydatnych jedynie w konkretnych sytuacjach. Wszystko jest jednak kwestią indywidualnych preferencji. Moim zdaniem, po wydrukowaniu Griselbranda szala przechyliła się zdecydowanie w stronę Sneak&Show i dlatego bezpośrednim konkurentem dla tego decku jest Reanimator. Wykorzystuje on bardzo podobny schemat gry i kreatury, będąc przy tym tak samo stabilnym.

Mimo coraz większego *hate'u* na omawiany deck, zdecydowanie poleciłbym go na aktualne metagame. Przy odpowiednim przygotowaniu na RUG Delvera oraz Mavericka talia ta radzi sobie naprawdę dobrze. Problematyczne są Merfolki, które widuje się coraz częściej. Jeśli spodziewasz się większej ich ilości, lepiej odpuścić sobie na jakiś czas ten archetyp. Mimo pozornej prostoty, deck ten wymaga sporej ilości testingu, szczególnie w kontrolnych matchupach. Trzeba się doskonale orientować z jakim *hatem* przyjdzie nam się spotkać.

Ważna jest też kwestia *tunningu* decku. Warto dopracować wersję pod swoje metagame i unikać kopiowania spisów z Internetu. Granie kartami, których mało kto się spodziewa jest często dużo skuteczniejsze.

Artykuł ten nie jest skierowany do graczy, którzy na co dzień grają tym deckiem. Sądzę, że zaawansowani kierowcy Sneak&Show coś z tego tekstu wyciągną dla siebie, lecz w wielu kwestiach mogą się ze mną nie zgadzać. Liczę na komentarze i polemikę z ich strony. Pozostałych zachęcam do wyrażania opinii i pytań – na pewno się do nich ustosunkuję.

Do następnego razu,

Krzysztof „struz" Strużewski

P.S. Serdecznie dziękuję za pomoc przy pisaniu Maciejowi Paskowi i Marcinowi Berłowskiemu (celne spostrzeżenia, merytoryczne dyskusje), oraz O.Ś. (korekta językowa).

Artykuł ukazał się na łamach edukacyjnego portalu magicowego Psychatog.pl
Kopiowanie, udostępnianie i rozpowszechnianie bez wiedzy i zgody serwisu – zabronione