

Dragon's Maze – dokładna analiza spoilera

Nie tak dawno cieszyliśmy się z powrotu magicowej fabuły do miasta gildii, a tutaj powoli trzeba się będzie z Ravnicą żegnać. Zanim to jednak nastąpi czekają nas godziny znakomitej zabawy związane z prereleaseami Dragon's Maze i nowym formatem draftowym. W ostatnim secie z cyklu, który już okazał się sporym kasowym sukcesem, do naszej dyspozycji oddano wszystkie dziesięć gildii rozlokowanych w 156 kartach.



Tradycyjnie już postaraliśmy się przeprowadzić analizy gildii, synergii, typów kart, etc. na bazie dostępnego spoilera i naszego wieloletniego doświadczenia w grach formatów limited. W tym materiale nie oceniliśmy setu GTC karta po karcie. Do tego służy filmowa analiza Sołtysa, dostępna na Psychatogu.

Podstawowe informacje:

Nazwa setu: *Dragon's Maze*

Blok: Set trzeci i z zarazem ostatni z bloku *Return to Ravnica*

Trzyliterowy skrót: DGM

Oficjalny Release: 3 maja 2013, od tego dnia DGM będzie legalne w standardzie

Eventy prereleasowe: 27-28 kwietnia 2013

Launch Weekend: 3-5 maja 2013

Game Day: 25-26 maja 2013

Release DGM na MTGO: 13 maja 2013

Pro Tour Dragon's Maze: 17-19 maja 2013 (San Diego, Kalifornia)



Liczba kart: 156 + 10 (70 Commonów, 40 Uncommonów, 35 Rarów, 11 Mythiców + 10x shock landy z RTR i GTC). Boostery DGM nie zawierają basic landów, w ich miejsce będą pakowane nonbasicy z częstością odpowiadającą ich rarity. Wśród tych nonbasiców poza guildgateami i Maze's End można otworzyć każdy z dziesiątki shocklandów, jednakże będą one opatrzone symbolami oraz grafikami z dwóch poprzednich edycji i do nich zaliczane.

Białe (10) - Niebieskie (10) - Czarne (10) - Czerwone (10) - Zielone (10) - Multikolorowe (70) - Splitsy (15) - Artefakty (10) - Landy (21)

Karta Promo za Prerelease: Maze's End w wersji promo foil. Tym razem nie można nią grać w turnieju!

Karty Launch Promo: Breaking//Entering

Maze participation: Foil plains

Gameday Promo: Trostani's Summoner oraz Melek, Izzet Paragon

Karta z promo "Buy a Box": Render Silent

Constructed: Dragon's Maze stanie się legalne w sankcjonowanych turniejach constructed od czasu oficjalnego release'a tj. od 3 maja 2013. Od tego momentu **w Standardzie będą legalne:** Innistrad, Dark Ascension, Avacyn Restored, Magic 2013, Return to Ravnica, Gatecrash i Dragon's Maze.

Limited: formatem draftowym jest "Dragon's Maze" - "Gatecrash" - "Return to Ravnica". Paczki draftowane dokładnie w takiej kolejności.

Prerelease będzie rozgrywany z mieszanych boosterów gildyjnych

Podstawy budowania talii dla początkujących graczy

Większość nowych i średnio zaawansowanych graczy - grających głównie formaty constructed – ma problemy z limited i nie wie jak się do niego zabrać. Każdy z nas jak już dostanie talię będzie potrafiło nią zagrać, problem pojawia się, gdy trzeba ją złożyć od początku. W związku z tym spróbujecie dokładnie wyłożyć całą sprawę i opisać proces tworzenia decku.

Budując talię należy mieć na uwadze pewne podstawowe zasady: talia powinna mieć minimum 40 kart (jest jednak pewien procent osób grających 41 kartami). W talii 40-kartowej mamy większe prawdopodobieństwo, że dobierzemy kluczowe karty, 41 kartę dokładam dość intuicyjnie, kiedy jestem pewien, że przy danym rozkładzie many (tzw. mana curve) potrzebuję np. więcej niż 16, a mniej niż 17 landów. Tak czy inaczej 40 to standard. Kiedyś mówiło się, że absolutne minimum istot to 13 w 40 kartowej talii zawierającej 17 landów (nie zaliczając tu ścian jako istoty, gdyż nie atakują). Można mieć trochę mniej, jeśli mamy w talii dużo odsysania landów lub dobierania kart. W talii warto także trzymać odpowiedź na jakiś artefakt/enchantment i trochę removalu. Warto też mieć na uwadze, że tanie istoty łatwiej zagrać, nie wymagają dużo many, więc od wczesnych tur stanowią napór i dają nam inicjatywę (my atakujemy, przeciwnik się broni – traci turę na wystawienie blokującego, którego w naszej turze możemy się pozbyć dalej atakując) – wciąż mamy wymianę karty za kartę (stwóremoval) nie przerywając ataków. Mając dużo mana source'ów, możemy szybciej dzięki nim wstawiać większe postacie. Przewaga stworów 3/3 nad dwoma stworami 2/2 jest taka, że przy braku jakichś sztuczek (bounce'ów, removali czy pumpów) 2/2 nie mogą atakować i zaczyna się stagnacja, niebezpieczna dla szybkich talii, które muszą przewagę w życiach budować na początku rozgrywki. Najlepiej więc posiadać trochę mana source'ów nielądowych, dużo małych atakerów, trochę większych grubasków, parę trików - czyli należy szukać złotego środka. Poza tym każdy stwór ma kilka zastosowań – może atakować, więc jest stałym źródłem obrażeń, może blokować, więc zazwyczaj jest removalem 1 za 1, czy posiadać jakąś unikalną zdolność. Removal punktowy, który niszczy jeden permanent (czyli mamy wymianę 1 za 1) nie daje nam dodatkowej karty. W związku z czym, mając wiele takich removali w talii, nie możemy za ich pomocą budować sobie przewagi kart nad przeciwnikiem. Ta przewaga jest jedną z podstaw zdobywania pola w naszej bitwie z oponentem. Lepszy jest np. stwór, który wchodząc na stół dobiera kartę, wyrzuca przeciwnikowi kartę z ręki, czy psuje innego stworów niż waniliowy kaban.

Jak wybrać swoją gildię?

Jak już wspominaliśmy na wstępie tego tekstu w Dragon's Maze dostajemy do dyspozycji wszystkie dziesięć gildii, zarówno te znane z RTR (Azorius, Rakdos, Selesnya, Izzet i Golgari) jak i GTC (Dimir, Gruul, Orzhov, Boros i Simic). Opisy każdej z nich umieszczaliśmy w poprzednich tekstach tego typu.

Na pre wybieramy którą gildię chcemy grać i dostajemy zestaw składający się z 4 boosterów Dragon's Maze oraz po 1 boosterze gildijnym z Return to Ravnica i Gatecrash. W zależności od wybranej gildii startowej w boosterach gildijnych możemy otrzymać jedynie paczki z tych gildii, które dzielą z nią kolor. Np.

jeśli wybierzemy Borosa, to nasze boostery gildijne mogą reprezentować Selesnyę, Izzeta, Rakdosa lub Azoriusa. Jest to układ z którym spotkamy się wyłącznie na turniejach prerelease, toteż chyba nie ma specjalnego sensu wikłać się w jakieś specjalne kalkulacje i analizy. Najlepiej po prostu wybrać swoje ulubione połączenie dwóch lub trzech kolorów i skupić się na dobrej zabawie w trakcie eventu, szczególnie, iż bardzo trudno dzisiaj przewidzieć, który z shardów w bloku Return to Ravnica będzie pełnił dominującą rolę w limited i czy w ogóle któryś z nich taką dominację uzyska. Dimir, powszechnie uważany za najslabsze połączenie kolorów może bardzo wiele zyskać na wartości po zwerbowaniu bieli, czerwieni lub zieleni do swoich szeregów. Połączenia agresywne mogą być równie mocne, ale mogą też sporo stracić, kiedy przestanie im starczać materiału na szybkie, dwukolorowe konstrukcje i będą zmuszone wiązać się aliansami z trzecim kolorem. Są to jak na razie dylematy nierozwiązywalne, gdyż na te i wiele z inych pytań nie da się odpowiedzieć w pełni bez rozegrania kilkunastu eventów w nowym formacie.



Poza tym ważna informacja - na prereleasach Dragon's Maze nie można grać kartą promo, więc nie czynimy tu żadnych ocen pod kątem tych kart.

Trudno wyrokować jak się zmieni dynamika formatu po wyjściu DGM, ale na pierwszy rzut oka wydaje się, iż decki kontrolne, supportujące od 3 do nawet 5 kolorów mogą uzyskać większe pole do popisu, gdyż dzięki temu setowi uzyskujemy masę fixingu - przypominamy, każdy booster z nowego zawiera jeden nonbasic land. Spowolnienie formatu będzie widoczne również w draftach, gdyż spadek powtarzalności kart widocznej w formatach 3x RTR i 3x GTC z pewnością odbije się na sile aggro decków.

Mechaniki gildyjne

Tu mamy powtórkę mechanik, które już poznaliśmy w Return to Ravnica i Gatecrash:

Azorius - Detain: Until your next turn, target permanent(s) can't attack or block and their activated abilities can't be activated (takie co mają jakiś koszt, dwukropek i działanie po dwukropku)

Warto pamiętać, że Detain nie wywali atakującego stwora z combatu, jeśli stwór blokuje, to Detain również nie wyrzuci go z walki. Za to zdetainowany stwór jak wróci na rękę, jakoś zblinkuje itp. to spada z niego detain.

Selesnya - Populate: Put a token onto the battlefield that's a copy of a creature token you control.

Warto pamiętać, że wkładając tokena na stół i populując, nie trzeba kopiować akurat tego tokena, tylko może być inny jakiego kontrolujesz. Z Eyes in the Skies wypluwasz ptaszka na stół, ale jak masz słonia pod swoją kontrolą, to możesz spopulować właśnie jego.

Oczywiście jak zawsze kopiują się wszystkie cechy oryginału, bez counterków, aur, dodatków, wzmocnień do końca tury itp. Czysty słonik, ptaszek czy gigant. Populate też nie targetuje. Jeśli masz jeden token na stole i przeciwnik nie zabije go w odpowiedzi na czar, to już nie zdąży w momencie resolwowania się populate'a. Jak masz dwa tokeny i rzucisz czar z populacją, a opponent zabije jednego z twoich pionków, to możesz populatem skopiować drugiego.

Rakdos - Unleash: You may have this creature enter the battlefield with a +1/+1 counter on it. It can't block as long as it has a +1/+1 counter on it.

Sama moc lekko przyspiesza i pozwala zrobić bardzo szybkie, tępe aggro w stylu "na pałę i do przodu". Niestety ma ogromną wadę, nie nadają się do bloku, a jak są mniejsze, pozbawione counterka, to nadal można im go dorzucić, tak aby nie blokowały. Jest to jedyna mechanika z wadą, bo cała reszta gildyjnych umiejętności po prostu działa, robi swoje, a jak nie działa to żaden problem. To pewnie ma zrównoważyć zalety gildii Rakdos - spory dostęp do removalu i szybkość.


Golgari - Scavenge: [cost] Exile this card from your graveyard: Put a number of +1/+1 counter's equal to this card's power on target creature. Scavenge only as a sorcery.

Scavenge jest bardzo powolny, zresztą to widać po koszcie użycia. Scavenge można użyć jako sztuczki przeciwko Unleashom Rakdosa. Jeśli stworek z Unleashem zostaje wstawiony jako bloker, bez counterka, to można mu go dorzucić scavengem tak aby odebrać mu moc blokowania. Drobną uwagę techniczną - jak użyjesz scavenge na swojego stworka w grze i ten zostanie jakoś usunięty, to counterki lecą w przestrzeń, zdolność fizluje, a stwór z grobu leci poza grę. To dość bolesne, bo zazwyczaj ta zdolność sporo kosztuje.

Izzet - Overload: You may cast this spell for its overload cost. If you do, change its text by replacing all instances of "target" with "each"

Zdolność bardzo silna, czasem droga, ale niektóre efekty miewa piorunujące, na miarę gamebreakerów. To zrównoważa dość słamazarne karty z gildii Izzet. Overload na kartach powoduje, że mamy takie swoiste splity - mały efekt za małą manę na early game, gruby efekt na late game. Jeśli złożymy deck, który wytrzyma początek gry, wybroni się i złapie jako taką stabilizację, to czary z overloadem mogą przeważać szalę zwycięstwa.

Pamiętajcie, że czary rzucone za overload nie targetują, więc trafiają też w permanenty z hexproofem. Są aż trzy karty mające/dające tę zdolność: Mizzium Skin, Oak Street Innkeeper oraz Rubbleback Rhino.

Orzhov - Extort: "Whenever you cast a spell, you may pay . If you do, each opponent loses 1 life and you gain that much life."

Ability wydaje się być bardzo przyjemne, gdyż możliwość spożytkowania wolnej many na nękanie rywala i jednoczesne leczenie się to spory atut w każdej partii, niezależnie czy przybierze ona postać wyścigu czy wojny pozycyjnej. Z drugiej strony potrafię sobie wyobrazić mecze, w których nie będziemy dysponowali wolną maną przez wiele tur i samo ability będzie występować tylko na papierze. Extort wymaga many, więc dobrze pod niego składać tani deck i dopychać takimi kartami jak Beckon Apparition i Prophetic Prism.

Za extorta na danym permanencie możemy zapłacić tylko raz na każdy zagrany czar, ale przy dwóch kartach z extortem możemy oczywiście dostać drugie tyle życia, etc.. Im więcej extortów na stole tym szybciej wykańcza się wroga. Orzhov jest więc gildią, wymagającą sporej ilości many. Przy dużej liczbie kart z extortem; od 6 wzwyż można nawet pokusić się o granie 18 landami na 40 kart.

Dimir - Cipher: "You may exile this spell card encoded on a creature you control. Whenever that creature deals combat damage to a player, its controller may cast a copy of this card without paying its mana cost."

Jest świetna, jeśli mamy jak precyzyjnie stworzyć ją aktywować. Potrzeba do tego zazwyczaj dużego stworza z trample, latacza, stworza nieblokowanego albo removalu. Removalu jest trochę w czarnym, ale bez szalu, trample nie uświadczycie, ale z lataczami i nieblokowanymi jest lepiej. Tutaj trochę pomaga też splash Simica, którego stworzy są całkiem spore i mogą latać. Dobrze też działa Dimir Keyrune, bo nawet jak zmieni się z powrotem w artefakt to i tak czar pozostaje na nim encodowany i zadziała przy kolejnym zadany damage. Problem w tym, że czary z cipherem są dość drogie, a jeśli mamy encodować spell na kluczu, to potrzeba do tego naprawdę dużo landów. Problem z kosztem ciphera stawia tę zdolność ciut niżej niż pozostałe mechaniki gildyjne. Do tego wyłącza ją removal i preventy.

Trochę zasad:

- Encodowany na stworze czar zostaje encodowany, nawet jak stwór zmienia się w land czy artefakt, albo jak zmienia się kontroler. Po zagraniu Act of Treason niestety przeciwnik może zagrać nasz czar encodowany na przejętym stworze.
- Po skopiowaniu encodowanego czaru, pozostaje on encodowany na stworze niezależnie od tego czy kopię zagrasz czy nie.

- Jeśli więcej niż jeden czar jest encodowany na stworze i ten zada combat damage, można skopiować wszystkie, albo wybrane z tych czarów - kolejność wybiera kontroler stwora.
- Jeśli zagrasz czar z cipherem, encodujesz go na stwora, zadasz nim damage - to czar jest zagrywany de facto drugi raz w tej turze.
- W przypadku Call of the Nightwing, można jego samego encodować na tokenie, którego wyprodukował.
- Encodowanie jest częścią działania czaru, wpierw castujemy czar, potem zaczynamy resolvować po kolei zdolność/zdolności, a potem wybieramy stwora - przeciwnik na tym etapie nie może nam go zabić w odpowiedzi. Nie ma to w sumie większego znaczenia, bo można zabić takiego stwora po encodowaniu go. Za to przeciwnik nie może rzucić czaru z cipherem i w trakcie resolvowania odpalić keyrune'a aby na niego encodować czar. Keyrune musi być aktywowany przed resolvowaniem karty z cipherem.
- Skontrolowany czar z cipherem od razu idzie do grobu, nie można go encodować, bo jak wyżej napisałem - encodowanie jest rozpatrywane na resolve czaru.

Gruul - Bloodrush: "[Cost], discard [this card]: Target attacking creature gets [bonus] until end of turn."

Większość kreatur z tą mechaniką jest bardzo solidna sama z siebie, przez co staje się ona ich dodatkowym atutem. Dzięki kartom z Bloodrush dostajemy 2 w 1 - stwora i ofensywny combat trick. Należy pamiętać, że zdolność działa tylko w ataku, nie można nią ratować blokującego stwora, dopakować w turze przeciwnika, aby uratować przed removalem itp. Można za to trzymać podczas ataku otwartą manę i pozostawić przeciwnikowi domysły - czy mamy bloodrusha na ręce czy bluffujemy, możemy też podczas naszego ataku wyczekać z bloodrushem w razie jakichś przykrych niespodzianek. Dopóki jest nasz combat, a nie są zadane obrażenia, dopóty możemy zagrywać bloodrush.

Całkiem nieźle sprawdza się Miming Slime po ataku z bloodrushem. Warto go zawsze wsadzić do zielonych decków, zwłaszcza opartych na gruulu.

Ta zdolność nie jest czarem, nie można go skontrolować, ale wchodzi na stos, więc można spokojnie na niego odpowiedzieć. Jest to zdolność, która zaczyna dobrze działać od midgame i przez late game, bo wcześniej zazwyczaj lepiej zagrać solidnego stwora. Jednak zawsze pozostaje możliwość przekształcania ich w ofensywne combat tricki.

Boros - Battalion: "Whenever [this creature] and at least two other creatures attack, then [triggered ability]."

Boros nigdy nie miał problemów z wysypywaniem się ze stworków i byciem agresywnym, ale jest to nadal ability warunkowe, które w żaden sposób nie pomaga nam w partiach, w których jesteśmy w defensywie. Co więcej fakt, że możemy zaatakować trzema stworami wcale nie oznacza, że taki atak musi być dla nas korzystny. Battalion jest triggerem, który odpala się kiedy oprócz batalionowca atakują przynajmniej dwa dodatkowe stwory. Te stwory nie muszą atakować jednego celu, jeden może na przykład jechać w stronę przeciwnika, a dwóch napierać jego planeswalkera.

Battalion także używa stosu i można na niego normalnie odpowiedzieć, jednak zabicie któregoś z batalionowych stworków nie skonstruje zdolności, jeśli chcemy uniknąć batalionu

przeciwnika, to powinniśmy usuwać mu stwory "at the beginning of combat", przed deklaracją atakujących.

Zdolność jest dość mocno uzależniona od drawów i jeśli nie przejmemy inicjatywy na początku, to na pewno nie chcemy się bronić naszymi batalionowcami. Boros bardzo chce zacząć z inicjatywą i ją utrzymywać. Całkiem przyjazny jest do tego haste, który daje battalion wyskakujący z kapelusza.

Simic - Evolve: "Whenever a creature enters the battlefield under your control, if that creature has greater power or toughness than this creature, put a +1/+1 counter on this creature."

Zdolność jest silna, ale podobnie jak przy battalionie - mocno warunkowa, gdyż wymaga nie tylko zagrywania konkretnych kreatur, ale jeszcze zagrywania ich w odpowiedniej kolejności. Tutaj early dropy nie są tak mocne jak przy pozostałych gildiach; trzeba mądrze rozkładać koszty stworów, tak aby triggerowały nam evolve w mid i late game. Do tego często będziecie musieli zagrywać stwory przed atakiem, aby powiększyć evolvowców, co niestety zamknie Wam manę, pomoże przeciwnikowi zaplanować bloki, grać sztuczki, etc.

Pamiętajcie, że evolve działa na power albo toughness i rozpatrywany jest dwukrotnie - kiedy stwór wchodzi na stół i w momencie resolve'a sprawdzane jest jeszcze raz, czy ma któryś ze współczynników większy. To znaczy, że nie można zagrać małego stworka i go dopalić jakąś pompką, za to można na zagranie dużego stwora przeciwnika odpowiedzieć jakimś czarem zmniejszającym go - w rezultacie zostanie sprawdzone, że jednak cel nie spełnia wymagań. Jeśli stwór zejdzie ze stołu, zanim zostaną drugi raz sprawdzone jego parametry, to rozpatrywana jest ostatnia ich znana wartość.

Jeśli stwór wchodzi z counterkami, to uwzględnia się je przy porównywaniu parametrów. Jeśli wejdzie kilka ludzików naraz, to evolve może strigerować kilka razy, ale za każdym razem będą porównywane współczynniki, więc należy w takich przypadkach mądrze wprowadzać stwory na stół - w odpowiedniej kolejności (pierwszy wstawiony na stack będzie rozpatrywany na końcu).

Jeśli stwór najpierw wchodził z ogromnym powerem, ale po wejściu został mu zmniejszony i jego toughness jest teraz większy niż stwora z evolvem, to nadal evolve zadziała.

Mechaniki Dragon's Maze

Jedyną oryginalną mechaniką Dragon's Maze jest *Fuse*. Zdolność do połączenia dwóch split-kart w jeden, silny czar. Fuse działa od lewej do prawej jeśli rzucacie oba czary.

Mamy do dyspozycji 15 splitów, z czego 5 to erki w złotych kolorach, a 10 to połączone mono karty, będące uncommonami.

Rare split:

- Ready // Willing
- Beck // Call
- Catch // Release
- Flesh // Blood
- Breaking // Entering

Posortowałem je od najlepszego do najgorszego według mojej opinii. Ready & Willing jest gamebreakerem, obie połówki mają mały koszt i mocny efekt w limited. Trzy w środku są ok, ale nie są aż tak mocarne; Beck & Call wymagają trochę many, a efekt nie jest aż tak piorunujący, Catch ma klasyczny efekt Act of Treason, o wiele lepszy jak sfusuje się go z Release, ale ten jest znowu obusieczny i za drogi. Flesh & Blood ma spoko część z gruula, rozdającą obrażenia, za to Flesh jest sporo za drogi w mojej opinii. Ma jednak małą zaletę, której nie widać na pierwszy rzut oka - można wywalić stwora z grobu przeciwnika. Najsłabszy w zestawieniu jest Entering, za 6 mana mamy stworka limitowanego tym co leży w grobach. Pomóc ma mu Breaking, który milluje na dość duży zasięg, ale nie wiadomo, czy trafi coś sensownego. Koszt za drogi jak na taki efekt. Karta może mieć swoje pięć minut jeśli trafi do dobrego Milla dimirowego, a ten ma znowu szansę, bo format jest trochę wolniejszy niż czysty GTC czy RTR.

Uncommon split:

- Alive // Well - dobre dla zielonej połówki, ale daje takiego klasycznego tokena, zaś biała część to crap
- Armed // Dangerous - czerwona połówka mocna i dająca niezłego kopa, zielona ciut słabsza, ale w połączeniu robią rzeźnię
- Down // Dirty - obie połówki średnie, sfusowane dają jakiś advantage, ale nie będę tym raczej grał,
- Far // Away_- całkiem niezłe; oddzielnie i razem,
- Give // Take - obie połówki bardzo dobre
- Profit // Loss - całkiem niezłe, tak oddzielnie jak i razem, w limited mogą robić zamieszanie
- Protect // Serve - nienajgorsze, acz biała część przydatniejsza
- Toil // Trouble - jak dla mnie krap, dopychacz do talii
- Turn // Burn - obie połówki solidne, połączenie również (można zabić praktycznie każdego stwora, można zabić jednego a innego zmniejszyć). To mocny trik i removal,
- Wear // Tear - disenchant, którego trzymałbym jednak w sideboardzie

Oczywiście do talii możecie wkładać splita, który ma tylko jedną grywalną połówkę, czy to ze względu na jej koszt, czy też jakość. Taki Turn//Burn zmieszczę do każdego decku z czerwonym, niezależnie czy niebieską połówkę będę mógł zagrać.

Cykle Dragon's Maze

Mniejszy set to i zaferowano nam mniej cykli niż poprzednim razem. Jak już wspomiano wracają guildate'y z nowymi ilustracjami oraz shocklandy, oficjalnie nie należące do setu i w zależności od kolorów przedrukowane czy to ze znacznikiem RTR czy to GTC.

Maze Runners:

Każda gildia dostaje jednego legendarnego bohatera z tego cyklu. Niektóre z imion tych herosów mogą się wydać znajome (i słusznie) osobom pamiętającym "starą Ravnice":

Azorius - Lavinia of the Tenth
Boros - Tajic, Blade of the Legion
Dimir - Mirko Vosk, Mind Drinker
Golgari - Varloz, the Scar-Striped
Gruul - Ruric-Thar, The Unbowed
Izzet - Melek, Izzet Paragon
Orzhov - Teysa, Envoy of Ghosts

Rakdos - Exava, Rakdos Blood Witch
Selesnya - Emmara Tandris
Simic - Vorel of the Hull Clade

Wszyscy runnerzy są kartami dobrymi lub bardzo dobrymi, nie ma się co zastanawiać - trzeba grać jeśli odpowiadają barwom bojowym naszej talii.

Maze Inhabitants:

Maze Behemoth, Maze Sentinel, Maze Glider, Maze Abomination, Maze Rusher - z uwagi na spore koszty naszych milusińskich trzeba indywidualnie zważyć na ile możemy wykorzystać rozdawane przez nich static ability i na ile są one dla nas niezbędne. Dla przykładu wzbicie w powietrze Frostburn Wierda jest nieporównywalnie silniejszym efektem niż np danie. *Vigilance* Centaur Healerowi. Stosować, ale z rozważą, bo 6+ mana to już próg, w którym chcesz płacić za coś naprawdę mocnego.

Gatekeepers:

- Sunspire Gatekeepers,
- Opal Lake Gatekeepers,
- Ubul Sar Gatekeepers,
- Smelt-Ward Gatekeepers
- Saruli Gatekeepers

Jako typy 2/4 za 4 mana wszyscy są grywalni, aczkolwiek bez możliwości odpalenia efektu etb najpewniej znajdziemy lepsze pozycje za 4 mana. Wyraźnie zyskują dopiero gdy mamy kilka guildagetów, a to z kolei może bardzo opóźnić niektóre konstrukcje, dlatego lepiej się dwa razy zastanowić czy pakowanie każdego otwartego czy wydraftowanego gate'a jest warte potencjalnych korzyści. Wydaje się, że nie, no może poza czarnym i czerwonym kartonem których efekt dosyć wyraźnie odstaje od pozostałych trzech.

Cluestones:

Np. Azorius Cluestone - pozostałe gildie mają analogiczne. Udziwnione i co tutaj dużo mówić, sporo słabsze wersje sygnetów ze "starej Ravnici". Akceleracja za 3 mana akceleracji za 2 mana nie równa, chociażby spoglądając wyłącznie pod kątem możliwości zatrzymywania rąk startowych. Tym niemniej kamyczki to wciąż solidna opcja na szybsze docieranie do manozernych czarów i fixing, a w razie potrzeby zawsze możemy odzyskać zainwestowaną weń kartę. Wraz z podwójnymi landami bardzo ułatwiają budowanie 3-5 kolorowych decków.

Planeswalker

Tym razem jest tylko jeden planeswalker - dość solidny Ral Zarek. Ma całkiem niezły stosunek kosztu do punktów lojalty i zdolności.

Jego pierwsza moc pomaga trochę w kombacie, np. tapując stwora albo po ataku odtapowując naszego atakera, aby mógł potem blokować. Można też odtapować sobie land dla many stwora spod Runner's Bane, dwa razy strzelić z Zhur-Taa Druida, itp. Zdolność nie jest jednak zbyt defensywna.

Druga zdolność jest już bardzo potężna - Lightning Bolt w wybrany cel. Dzięki temu planeswalker może się sam bronić. Właściwie dla tej zdolności jest najbardziej użyteczny. Jego ultimatum jest dziwne, jak wszystko zresztą, co wymaga rzucania monetą. Można z niego dostać od zera do pięciu dodatkowych tur. Już jedna dodatkowa tura to duży bonus, przy odpowiednim stole, dwie to już masakra, każda następna to tylko gwóźdź do trumny przeciwnika. Jedna tura oznacza zawsze

dotychczasowy combat i draw. Nawet przy pustym stole dochodzi opcja dobrania kart, wstawienia ich, odtapowania się i ew. ataków.

Aby odpalić ultimatum Rał musi wzmacniać się 3 tury tapowaniem i odtapowywaniem, to dzieje się raczej przy zwycięskiej lub patowej sytuacji na stole. Samo ultimatum raczej nie będzie często odpalane.

Co można wyczytać ze spoilera + trochę statystyk

Rozkład rarity, kolorów i typów

W secie jest 156 + 10 kart (70 Commonów, 40 Uncommonów, 35 Rarów, 11 Mythiców + 10x shock landy z RTR i GTC).

Rozkład kolorów jest taki: Białe - 10, Niebieskie - 10, Czarne - 10, Czerwone - 10, Zielone - 10, Multikolorowe - 70, Splitsy - 15, Artefakty- 10, Landy - 21

Typy kart: 1 Planeswalker, 11 Landów + 10 shocklandów z GTC i RTR, 10 enchantmentów, 16 sorcery, 18 instantów, 10 artefaktów, 75 stworów.

Grywalne karty

Podliczyliśmy karty grywalne dla danych gildii, które w sytuacjach typowych zmieszczą się w naszych deckach.

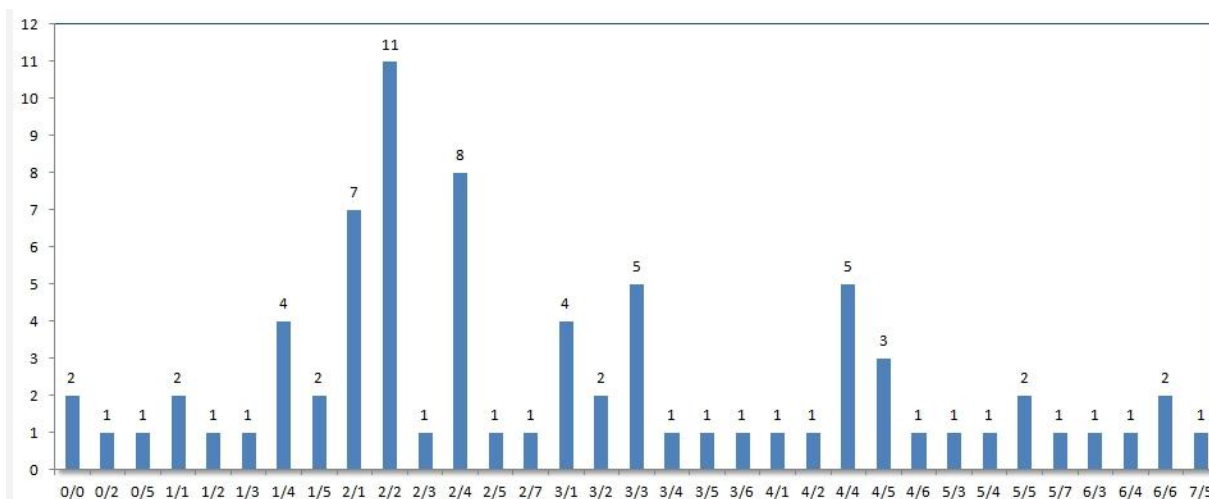
To oczywiście subiektywna opinia, ale bazuje na naszym wieloletnim doświadczeniu i chyba możecie nam tu zaufać.

	COMMON	UNCOMMON	RARE	MYTHIC	Total
Orzhov	8	4	7	1	20
Selesnya	12	4	6	1	23
Boros	9	3	5	1	18
Azorius	10	5	4	1	20
Dimir	8	6	5	0	19
Izzet	10	4	5	1	20
Simic	13	5	5	1	24
Golgari	9	5	8	1	23
Rakdos	8	6	5	1	20
Gruul	11	4	9	1	25
Total	98	46	59	9	

Stwory

Ponieważ Dragon's Maze nie jest setem samodzielnie występującym w środowisku limited dokładne analizowanie statystyk stworów mija się z celem, gdyż zamiast rozjaśnić jedynie wykrzywiłoby to obraz formatu. Dość powiedzieć, iż set zawiera 78 kart, które są lub potencjalnie mogą się stać stworami (wśród nich wszelkie token generator). Rozpiętość power/toughness jest bardzo duża, dwie kreatury mają statystyki, które nie są jednoznacznie określone (0/0), a oprócz nich mamy cały wachlarz konfiguracji P/T.

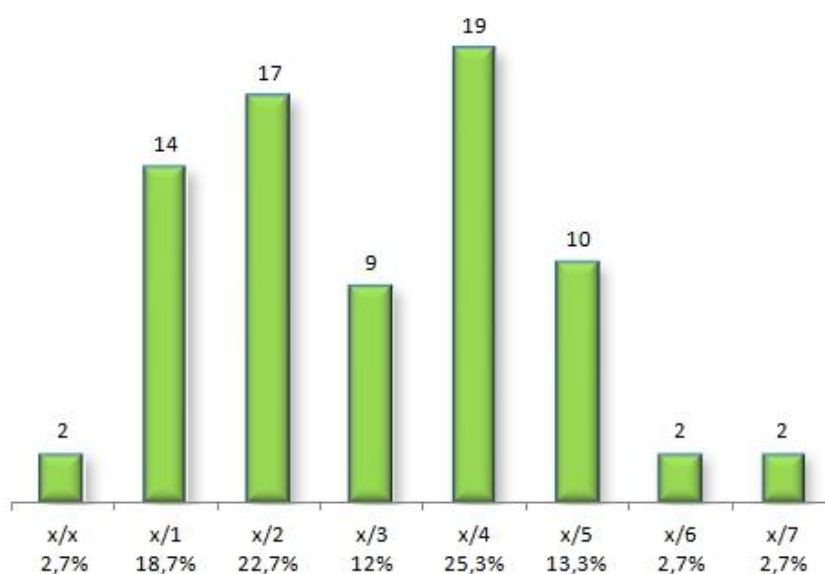
W ujęciu całościowym wygląda to następująco:



Podobnie jak w poprzednich setach z bloku większość kreatur w Dragon's Maze to małe i średnie zagrożenia. Grywalne kabany poza kolorem zielonym znajdziemy niemal wyłącznie w erkach i mythicach. Linia graniczna przebiega pomiędzy 3 i 4 toughnessu. Z uwagi na ubóstwo removalu stwory z wytrzymałością 4 i więcej są trudne do przeskoczenia. Zwróćcie uwagę, że drugą najpopularniejszą statystyką formatu jest 2/4 (8 kreatur), a drugie tyle stanowią stwory z równie wyraźnymi inklinacjami defensywnymi (1/3, 1/4, 0/5, 1/5 - jest ich w sumie też osiem). Jest to kolejny widomy sygnał, że format DGM-GTC-RTR nie będzie tak szybki jak 3xGTC czy 3xRTR.

Removal pod kątem toughnessu

Tradycyjnie przedstawiam dodatkowe zestawienie - procentowy rozkład toughnessu w formacie, z którego możemy wyciągnąć drobne wnioski na temat skuteczności różnych removali.



Robiłem takie zestawienie dla RTR i GTC i miało jakiś mikroskopijny sens, ale tu zmienia się lekko sytuacja - w zestawie prereleasowym mamy tylko 4 boostery Dragon's Maze, do tego jeden booster Gatecrash i jeden Return to Ravnica. Statystyka powinna uwzględniać też stwory z pozostałych edycji, ale to już za dużo zabawy i niewiele wnosi takie podsumowanie.

Ja mam negatywne podejście do roztrząsania takich danych, ale może komuś się przydadzą. Dla mnie jest tu tylko jedno warte uwagi spostrzeżenie - Dragon's Maze to "gruby" dodatek. Jest wyjątkowo dużo stworów z 4 i 5 w plecach. Te małe ludziki będą miały problem z przebiciem się, może wybór aggro gildii nie jest najlepszy i warto pomyśleć o czymś spokojnym, przygotowanym na długie gry.

Creature Removal

COMMONY:

- Runner's Bane - opcja na radzenie sobie z małymi upierdliwcami, niestety nie likwiduje wielu zagrożeń takich jak Guildmagowie, ale i tak warto tym grać w 1-2 sztukach
- Fatal Fumes - drogie, ale jesteśmy jak najbardziej na tak, szczególnie fajne do psucia bloodrushy
- Ubul Sar Gatekeepers - z pewnością nie obligatoryjne, ale pamiętajmy w tym formacie nabicie kilku gateów jest jak najbardziej realne, a odpalenie efektu choćby raz na kilka gier może zrobić różnicę
- Clear a Path - sideboard na decki wypchane Ogre Jailbreakerami, ogólnie niegrywalne
- Punish the Enemy - przydrogawe, ale warte swojej ceny jeśli nie przesadzimy z ilością w main
- Mutant's Prey - sytuacyjne, trzeba mieć naprawdę sporo konterkoców w decku, aby grać tym z czystym sumieniem
- Drown in Filth - ponownie sytuacyjne i raczej przeciętne, nie liczyłbym na więcej niż -1/-1
- Morgue Burst - 6 mana to niemało, ale będzie grane jako high-end w słabszych rakdosach i wielokolorowych tworach

UNCOMMONY:

- Armed//Dangerous - w opcji z Fuse jest de facto removalem i czasem z pewnością ubijemy tym jakąś kluczową kreaturę oponenta
- Blast of Genius - drogie, ale daje nam w zasadzie pewność zrobienia 3 za 1, coś czuję, że Goblin Electromancer będzie najlepszym przyjacielem tej karty
- Far//Away - do każdego czarnego decku jak znalazł
- Goblin Test Pilot - zabawne, ale gry to to za wiele nie ujrzy
- Korozda Gorgon - świetna jako splash do Simica lub Rakdosa
- Profit//Loss - jeśli grasz czarnym grasz tym zawsze
- Putrefy - od removalu w limited wiele więcej nie sposób wymagać
- Krasis Incubation - czyli simicowy Arrest, oczywiście grać
- Scab-Clan Giant - nietanie, ale w większości przypadków będzie warte zainwestowanej many
- Showstopper - w agresywnych taliach na małych stworkach powinno być ok, generalnie nic specjalnego
- Turn//Burn - obie połówki świetne, to będzie bardzo wysoki pick na draftach
- Warleader's Helix - obok starego Helixa to nawet nie stało, ale na potrzeby limited wciąż bardzo solidne
- Warped Physique - z topdecku wzbudza lament, ale ogólnie to mocna karta i jak najbardziej nią grać

RARE I MYTHICI:

- Renounce the Guilds - dosyć randomowe, trzeba to sprawdzić w akcji żeby wydać jednoznaczny osąd
- Catch//Release - grywalne, Undercity Plague nie było rozchwyte, to zapewne też nie będzie wybitne
- Flesh//Blood - Prey Upon, który nie oddaje obrażeń Twojemu krotowi, musi być bardzo dobry
- Gaze of Granite - masówka przywołująca na myśl starego dobrego Pernicious Deeda, przekleństwo gildii Selesnya
- Ral Zarek - absolutna bomba, obroniony samodzielnie wygrywa gry
- Teysa, Envoy of Ghosts - statystyki nie powalają, ale abilitki rekompensują je z nawiązką (czytaj: gram tym zawsze)

Enchantments

Mamy do dyspozycji okrągłą dychę:

- Runner's Bane
- Sinister Possession
- Possibility Storm
- Bred for the Hunt
- Deadbridge Chant
- Gleam of Battle
- Gruul War Chant
- Krasis Incubation
- Legion's Initiative
- Unflinching Courage

Wpływ aur na Dragon's Maze jest słabszy niż to miało miejsce w Return to Ravnica, jednakże nadal całkiem znaczny. Większość z wymienionych wyżej pozycji jest grywalna, a karty takie jak Courage, Incubation czy przede wszystkim Legion's Initiative zmieniają oblicze niejednej partii.

Kontrowanie czarów

Dragon's Maze również nie kontynuuje cyklu kart niekontrowalnych, z którym mieliśmy do czynienia w Return to Ravnica. Set prezentuje tylko trzy kontry, z czego jedna licha, jedna średnia i jedna niezła:

- Mindstatic
- Render Silent
- Plasm Capture

Mindstatic i Plasm Capture kosztują po 4 mana, z czego staticowa jest dość łatwa do ogarnięcia, za to Capture już wymaga bardzo czystego Simica, aby ją w ogóle zagrać. Jest jednak ogromna różnica w działaniu: Static skontrowuje większość czarów, ale czekanie z 4 otwartymi źródłami aby tylko skontrować czar jest dość średnim planem na grę, za to Capture daje opcję niezłego wyspania po skontrowaniu. Są to jednak średnie czary jak na limited, Capture może znaleźć zastosowanie w constructed. Jedyna kontra warta uwagi to Render Silent, bo ma w miarę dobry koszt i zamyka opponent na turę. Polecam nią grać.

Raczej nie przejmujcie się kontrami w tym formacie, jeśli ktoś stoi z otwartą maną, to albo ma sztuczkę, tokena na instancie, albo pustą rękę. Na powyższe kontry nie ma co zwracać uwagi. Ewentualnie może się trafić jakiś Izzetowy czy Dimirowy mag, to tam zabłąka się czasem kontra. Wciąż jednak nie uważam, aby był powód grania dookoła nich.

Artefakty

Edycja jest w nie bardzo uboga. Dostajemy tylko Cluestone'y, które fixują manę i pozwalają łatwo splashować kolory. Ciut więcej o nich przeczytacie poniżej.

Mana base w Dragon's Maze

W kwestii mana fixingu w limited chyba nie dało się zrobić więcej niż zrobiono w tym secie. Dostajemy nonbasic land w każdym boosterze, a w wielu z nich jeszcze zapewne zobaczymy jakiegoś Cluestone'a. Nawet najmniej doświadczeni gracze nie powinni mieć za wielu problemów w skonstruowaniu poprawnego manabase w tym środowisku. Zaryzykowalibyśmy wręcz stwierdzenie, że fixingu jest w DGM (a przez to i w całym formacie) za dużo, co promuje mniej doświadczonych konstruktorów sealed decków. Wydaje się, iż format bardzo spokojni i jedynie z rzadka będziemy

obserwować dwukolorowe konstrukcje. Z uwagi na swoją obfitość fixing nie jest tak mega ważny żeby go brać wcześniej, w końcu mamy shocklanda lub guildgate'a w każdej paczce DGM (może z wyjątkiem [Maze's End](#)). Lepiej się skupić na power levelu kart, z fixingiem raczej nie powinno być problemu na mid-late pickach. Z drugiej strony widząc, że zmierzasz w kierunku 3+ kolorów, co będzie powszechne, nie powinieneś totalnie lekceważyć kwestii prawidłowego manabase. Będąc zabezpieczony pod względem ilości grywalnych picków możesz zacząć pickować fixery nieco wyżej. Generalnie im więcej przewidywanych kolorów ma Twoja talia, tym wyżej zbierasz fixing. Z drugiej strony przepychanie decków guildateami, keyrunami i verdant havenami, chociaż możliwe, to wcale nie jest wskazane, bo potrafi niesamowicie przystopować i zastępuje karty, którymi mamy w końcu wygrać grę. Nawet w wielokolorowych deckach trzeba mieć w tym względzie umiar.



Drafty będą przebiegać wg ścieżek wyznaczanych kolorami gildii (pogrubione gildie z GTC), przy czym opierając się na konstrukcjach z zielonym kolorem bardzo łatwo skonstruować 4-ro, a nawet 5-cio kolorowy deck.

Boros + **Gruul** + Selesnya
Simic + **Dimir** + Golgari
Orzhov + Rakdos + **Boros**
Simic + Izzet + **Gruul**
Dimir + Azorius + **Orzhov**
Simic + Azorius + Selesnya
Dimir + Izzet + Rakdos
Izzet + Azorius + **Boros**
Golgari + **Gruul** + Rakdos
Golgari + Selesnya + **Orzhov**

Biorąc pod uwagę, że to tak wygląda i inaczej wyglądać nie chce, najlepiej zawczasu zdać sobie sprawę w jakim kierunku możemy pójść, żeby dozbierać te 23 karty do talii bez większych zgrzytów. Biorąc w DGM połowę picków z Dimira, a połowę z Selesnya, niemal na pewno wpędzimy się w niepotrzebne kłopoty, a w najlepszym wypadku będziemy zmuszeni do bardzo wysokiego pickowania fixingu kosztem kart o realnym power levelu.

Wzorem analiz poprzednich setów uczulamy Was na fakt, iż wykorzystywanie w taliach mana source z Gatecrasha jest trochę inne niż w to miało miejsce w bloku starej Ravniki. Tam zamiast keyrunów mieliśmy tanie Sygnety za 2 mana, a zamiast guildgate'ów Karoo Landy, dające 2 mana z jednej karty. W związku z tym można było ucinąć basic landy w decku (-1 land za każde 2 Sygnety i/lub Karoo, podobnie było w bloku Mirrodina z mana Myrami). Keyruny są o tyle słabszym fixingiem od sygnetów, że kosztują 1 manę więcej, przez co nie pozwalają na zachowywanie tak szerokiego spektrum rąk startowych. Zatem pozostajemy przy klasycznych 17 landach, non-basic landy zastępują basic landy, a Keyruny lepiej liczyć w slocie stworów. Przy 3-5 kolorowych taliach dodatkowe fixery po prostu mają za zadanie stabilizować manę, a nie zastępować ją. No, może przy 3-4 Sygnetach/Cluestone'ach pokusiłbym się o zagranie na 16 landach, ale tu już trzeba dokładnie obejrzeć mana curve jaki mamy w decku.

Synergie z wykorzystaniem kart DGM

- Wake the Reflections + Slime Molding/Call of the Conclave/Centaur's Herald
- Hidden Strings/Maze Abomination + Izzet Staticaster
- Ascended Lawmage + Madcap Skills
- Feral Animist + Phytoburst
- Blaze Commando + Electrickery/Street Spasm
- Bred for the Hunt + Cloudfin Raptor/Drakewing Krasis/Elusive Krasis

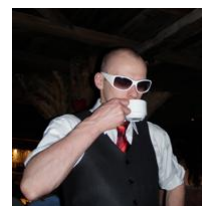
- Bronzebeak Moa + Eyes in the Skies
- Deputy of Acquittals + Azorius Arrester/Sin Collector
- Give//Away + Spire Tracer
- Unflinching Courage + Rubbleback Rhino

Jeśli coś w tej kwestii jeszcze wyjdzie w praniu, to oczywiście powyższa lista będzie sukcesywnie uzupełniana. Zachęcamy Was do pomocy w odkrywaniu ciekawych interakcji i dzielenia się nimi w komentarzach.

Wnioski

Opinia Obera:

Dragon's Maze nie występuje w limited jako stand alone, do zabawy będziemy mieli sealedy i drafty mieszane. W draftach układ będzie prosty - zaczynając draftowanie z paczki DGM, potem GTC i na końcu RTR. Prereleasy dają 4 paczki DGM, 1 RTR i 1 GTC, tu równowaga zachwiana na korzyść DGM. Klasyczne sealedy pewnie będą miały po 2 paczki, aby było sprawiedliwie. Tych ostatnich nie będę omawiał, bo nie ma tam żadnego wyboru.



Mieszanka edycji z Ravnici daje ogrom możliwości. Ciężko mi na szybko wybrać najlepsze gildie i zestawy kolorów. Uważam, że w tym formacie warto się po prostu skupić na ulubionych kolorach, których strategie najbardziej pasują naszemu stylowi gry. Wybierając gildie w Ravnicy, zawsze staram się wziąć pod uwagę trzy kolory. Przy tak naładowanym multicolorami, splitami i mana fixingiem sieci, głupio byłoby na siłę składać dwa. Za jednym strzałem wybieram więc kombinację trójkolorową.

Prereleasy

Tu musimy wybrać gildię z jednej edycji, + dostajemy sojusznika z drugiej edycji - reszta jest już uzupełniana przez paczki Dragon's Maze. Kusi mnie wszystko, co nie dotyka Dimira, bo ten przewija i się broni, a jego poboczne gildie, mniej lub bardziej chcą walczyć. Nie tylko mieszamy niepotrzebnie różne plany gry, to jeszcze tracimy wiele kart ze strategii, które do siebie nie pasują.

Dla trykolorowych połączeń mamy 10 możliwości, z czego każda gildia występuje tylko w trzech z nich. Wybieram drogą eliminacji z:

UGW - Simic, Azorius, Selesnya
 URW - Boros, Izzet, Azorius
 GBW - Golgari, Orzhov, Selesnya
 RBW - Rakdos, Boros, Orzhov
 RGU - Gruul, Simic, Izzet
 RGW - Gruul, Boros, Selesnya
 UBW - ~~Dimir~~, Orzhov, Azorius
 UBG - ~~Dimir~~, Golgari, Simic
 RUB - ~~Dimir~~, Izzet, Rakdos

Jeśli nie gram Dimirem, to chcę wybrać gildię, która ma duży wybór sojuszników. Nie jest to Orzhov, Azorius, Simic, Golgari, Rakdos ani Izzet, bo każda lubi się z niebiesko-czarną gildią. Pozostaje Selesnya, Gruul i Boros, dla żadnej z nich sojusznikiem nie jest Dimir.

Dla mnie, to całkiem niezła grupa: Selesnya, którą wielbiłem w RTR na równi z Rakdosem, Boros mający niezłe przyśpieszenie w RTR i ciut wolniejszy, acz brutalny Gruul. Przyznam, że z nich najbardziej pasuje mi Selesnya. Była bardzo sprawna jak grałem pierwsze prereleasy, miała niezłe współczynniki do kosztów i odpowiedzi praktycznie na wszystko. Rary może nie powalały z nóg, jednak wolę bazować na uncommonach i commonach (bo nie mogę zakładać, że trafię same dobre

erki i mythici), a w tej puli było bardzo dużo grywalnych. Gruul był do tej pory fajny, jednak lekko mnie rozczarował, zaś Boros może w zwolnionym formacie trochę się męczyć. Nie trafię w puli wielu 1-2 manowych dropów i będę przegrywał w mid i late-game, przez mniejszy power level kart.

No to znowu mam trzy kombinacje -> **UGW**, **BGW** oraz **RGW**. Pierwszy wydaje się najszybszy, Bant na tokenach, wspierany detainem i lataczami brzmi niezłe. Drugi, czyli BGW daje dostęp do Scavenge'a, ciekawego removalu i walki na odległość dzięki Extortowi z Orzhova. RGW to takie czyste aggro, mieszanka Selesnya, Gruula i Borosa. Skoro jednak Boros i Gruul coś mi nie pasowały, to dam spokój z tym zestawem. Scavenge'a nie lubię za bardzo, psuje go mocno twardy removal i bounce. Na Orzhova nie narzekam, acz fajniej działa w tanim, dwukolorowym decku. Pozostaje mi Selesnya+Simic+Azorius. Mam tu dwie świetne gildie; w RTR najczęściej wygrywała mi Selesnya, a w GTC doskonale radził sobie Simic. Azorius pięknie scala te dwie gildie. Jako booster gildyjny biorę Selesnya, liczę na dobrego sojusznika, a w boosterach Dragon's Maze będę szukał jeszcze kart uzupełniających i wiem, że nie trafię za dużo Dimira. Proste :)

Drafty

Zaczynając draft od paczki Dragon's Maze mam w pamięci trzykolorowe kombinacje gildii (UGB, UGR, UGW, UBW, RWB, RUW, RGB, RWG, BGW). Jeśli otwieram bombę z Orzhova, to od razu kojarzę gildię z jej sojusznikami i mam do wyboru: UBW, GBW lub RBW. Nie ma tu Izzeta, tej gildii od wejścia unikam. Oczywiście można wpierv wyciągać wszystkie erki, bomby, mythici jakie się trafią, a na koniec, tak od 8-9 picka wyciągać każdy możliwy mana fixing. Wyjdzie z tego 3-5 kolorowy deck przeładowany bombami, ale nie będzie wyciągał value z mechanik gildyjnych i może tracić trochę czasu na kompletnie odpowiedniej many. Tę strategię zostawiam tylko na dwie sytuacje: kiedy draftuję drogie karty (aby mi się zwróciły \$\$\$), którymi chcę jeszcze zagrać oraz na drafta, gdzie jako sąsiadów mam 7 bardzo dobrych graczy (biorących najlepsze karty, odcinających od mocnych picków) lub 7 totalnie nie ogarniających, którzy biorą na chybił-trafił (a w ich świecie nie ma czegoś takiego jak sygnały draftowe).

Oczywiście, jeśli będę miał jakieś ciekawe Splitsy, Hybrydy czy złote karty, wystające poza moje gildie (np. składam RGU a trafia mi się Gaze of Granite czy jakieś Putrefy, a mam gate'y albo kamienie dające czarny, wtedy te karty wrzucę bez zastanowienia. Prereleasowy format daje tak ogromne możliwości mieszania kolorów, splashowania i fixowania, że nie można z tego nie korzystać. Trzykolorowe konstrukcje dopalane jednym czy dwoma pozostałymi kolorami, to będzie normalny widok na prereleasach. Za to składanie 4-5 równych kolorów pod same erki może się nie sprawdzić.

Opinia Sołtysa:

Przewidywanie czegokolwiek w nowym formacie jest o tyle trudne, iż będzie to format nowy po dwakroć. Jak dotąd poznawaliśmy karciane interakcje jedynie w obrębie formatów 3xRTR i 3x GTC. I teraz zanim dowiemy się jak karty z RTR oddziałują na GTC i odwrotnie dodajemy trzeci set do tego miksu i to jeszcze właśnie od niego zaczynamy draftowanie. Nie zdziwicie się jeśli Wasze dotychczasowe rankingi najlepszych gildii wywrócą się do góry nogami, bo jak już wspominałem wątpię, aby nowy format upływał pod znakiem połączeń dwukolorowych. Nie bierzmy wiedzy i ocen kart uzyskanych w draftach RTR i GTC jako niezachwianego pewnika, format zmieni się diametralnie chociażby z tego powodu, że nie można już liczyć na taką powtarzalność kart jak wcześniej. Wiele kart zyska na użyteczności (np. Voidwalk), wiele może na niej stracić (wszystkie tanie dwukolorowe dropy takie jak Wojek Halberdiars dużo tracą wciśnięte do wielokolorowych decków). Największą liczbę grywalnych commonów i uncommonów dostały połączenia z zielonym, ale trudno brać tę singlową statystykę jako decydujący dowód na dominację tego koloru. Będzie on chętnie draftowany nie tyle z racji wyższego power levelu, co najlepszych opcji fixingowych takich jak Verdant Haven czy Gatecreeper Vine.



Uważam, że jeśli draftując decydujemy się iść w czyste, 2-kolorowe połączenie, to ryzykujemy, iż zwyczajnie zabraknie nam grywalnych pozycji. Ryzyko związane z pójściem w 2 kolory wynika z faktu, iż idąc tą drogą w jednej z paczek będziemy mogli liczyć tylko na karty monokolorowe, hybrydy i

artefakty. Jeśli nie zbieramy tych 7-8 grywalnych kart może to bardzo obniżyć power lvl decku. Z drugiej strony jeśli będziemy mieć fart i uciujemy te kilka solidnych pozycji na "ziemiach obcych gildii", to zyskujemy konsystencję jakiej nie zapewnią wielokolorowe twory i możemy wygrywać tempem. Jeśli już zdecydowałem się iść w 2 kolory, to stawiałbym właśnie na tempo i szedł w którąś z aggro-gildii. Gildiom agresywnym ogólnie spowolnienie formatu wynikające z potrzeby fixowania many ww. decków może wyjść na dobre, bo w czasie, gdy 4,5-kolorowe monstra będą budować swoje manabase, szybki Boros, Rakdos czy Gruul zrobią z nich sito. Można się na taką strategię nastawić, ale to wymaga bardzo rozważnego czytania sygnałów i sporego "czucia formatu", do którego będzie potrzebna wielu rozegranych draftów.

Opozycyjną strategią wobec powyższej będzie odgórne nastawienie na zbieranie decka 4-5 kolorowego, w oparciu o kolor zielony lub silny "colorless fixing". Takie puszczenie wodzy fantazji wymaga pełnej wiedzy o formacie, świadomego lawirowania pomiędzy stabilizowaniem manabase, a power leveliem kart otrzymywanych w kolejnych paczkach. Oczywiście takie nastawienie draftera nie zawsze musi prowadzić ku 5-kolorowemu monstrum, czasem wyjdzie z tego kontrolny esper albo trzykolorowa rampa. Tym niemniej założenie pozostaje jasne - zbieraj najlepsze karty z każdej paczki, a kiedy nie ma nic ciekawego łykaj fixing lub stricte defensywne kreatury pozwalające kupić czas z aggro. Sam na pewno przetestuję ten kierunek draftingu jeśli tylko w paczce DGM otworzę jakiegoś silnego finishera i poprę go kilkoma pickami rozstrzelonymi po kolorach.

Najpowszechniejszą strategią draftową w formacie DGM-GTC-RTR moim zdaniem będzie mniej lub bardziej konsekwentne trzymanie się połączeń trzykolorowych, przypominam:

Boros + Gruul + Selesnya
Simic + Dimir + Golgari
Orzhov + Rakdos + Boros
Simic + Izzet + Gruul
Dimir + Azorius + Orzhov
Simic + Azorius + Selesnya
Dimir + Izzet + Rakdos
Izzet + Azorius + Boros
Golgari + Gruul + Rakdos
Golgari + Selesnya + Orzhov

A zatem dla przykładu zbierając w pierwszej paczce głównie Izzeta w naszej sferze zainteresowań pozostają następujące kierunki:

- zbieramy Borosa w paczkach GTC i Azoriusa oraz Izzeta w RTR
- zbieramy Simica i Gruula w paczkach GTC oraz Izzeta w RTR
- zbieramy Dimira w paczkach GTC i Rakdosa oraz Izzeta w RTR

Ta i analogiczne jej dla pozostałych połączeń strategię pozwalają nam wyważyć konsystencję decków dwukolorowych z power leveliem talii 4c i 5c. Nawet w słabszych paczkach dla naszego "shardu" możemy korzystać z potencjału jednej gildii, co w połączeniu z kartami mono-kolorowymi i hybrydowymi powinno spokojnie wystarczyć do zbierania 23-25 grywalnych kart.

Nie jestem w stanie obiektywnie stwierdzić, które z "tricolores" okażą się rozchwytywane, a które przepadną w mrokach dziejów. Najtrudniej będzie przyjąć trzeci kolor w swoje szeregi stricte agresywnym shardom takim jak Rakdos i Boros. Gruul może to obejść przyjmując postać RGx rampy, którą zresztą bywał już niejednokrotnie w przeszłości. WGx Selesnya również będzie zmuszona przyjąć nieco bardziej midrangeowy rys - na jej dotychczas sztandarowe picki (Call of the Conclave, Centaur Healer i Centaur's Herald) będziemy musieli czekać do ostatniego boostera i nie można z góry zakładać, że się doczekamy, więc trzeba się zawczasu wspierać czerwienią, czernią bądź lazurem. Z połączeń stricte kontrolnych chyba najlepiej wypada esper, przy czym w tej mieszance Dimir zdaje się nadal wyraźnie ustępować Azoriusowi i Orzhovie. Ze względów sentymentalnych mam bardzo duże nadzieje co do połączenia Selesnya-Orzhov-Golgari (raz, że grałem kiedyś sporo BGw Rockiem; dwa, że to połączenie było moim ulubionym tricolorem w starej Ravnicie). Izzet zyskuje dużo silnych kart, z których szczególnie rzuciły mi się w oczy znakomite commonowe Nivix Cyclops i jeszcze lepszy

Fluxcharger. W oparciu o taką defensywę można zbudować bardzo solidne podwaliny do wszelkich URx midrangeów, a skoro już o nich mowa, to znowu sypnęło świetnymi commonowymi i uncommonowymi kartami do Simica na których możemy budować fundament decku trzykolorowego. Beetleform Mage, Give//Take czy Krasis Incubation to świetne uzupełnienie potencjału tej gildii - nic ino dołożyć czerwień lub czerń i ruszać w smoczy labirynt. Najmniej zaufania mam do budowy decków trzykolorowych w oparciu o gildię Gulgari, tak naprawdę nie ma w niej nic specjalnego poza starym dobrym Putrefy. Obok Dimira będzie to raczej "gildia uzupełniająca" niż podstawa do budowy decka.