



Articolo di Leonardo [Raborymos](#) Getuli

Salve lettori di Metagame e ben trovati a tutti voi squattrinati con la voglia di giocare a questo gioco per ricchi. Spero vivamente che tutti voi abbiate passato una piacevole estate all'insegna del relax e che la ripresa non sia stata troppo traumatica; ma bando alle ciance e tuffiamoci di nuovo insieme nel fantastico mondo delle Magic.

Oggi analizzeremo un formato nato in maniera amatoriale, presso un gruppo di canadesi annoiati dal solito modo di giocare, che ha avuto un'evoluzione assolutamente straordinaria negli anni, tanto da fargli dedicare direttamente dalla Wizards, a partire dal 2011, delle uscite e dei mazzi tematici appositi: il **Commander**. Cosa lo distingue dagli altri formati?

Regola fondamentale è scegliere una creatura leggendaria, il comandante, che darà i colori al mazzo, dove saranno presenti carte esclusivamente in monocopia, con eccezione delle terre base. Questo comandante sarà nella Zona di Comando da dove potrà essere giocato ogniquale volta si vorrà, con la tassa da pagare di 2 mana aggiuntivi per ogni sua distruzione sul campo di battaglia. Come già detto è il comandante a decidere i colori giocabili nel mazzo. Il concetto di identità del colore del comandante è quasi sempre non chiaro ai neofiti, quindi cercherò di esemplificarlo al meglio: chi sceglie come comandante [Tasigur, la Zanna d'Oro](#) nel mazzo potrà giocare carte dei colori della triade

Sultai

(BUG) in quanto sulla carta compaiono questi tre colori; invece se si gioca

[Memnarch](#)

il mazzo potrà contenere esclusivamente carte blu, in quanto è l'unico colore a comparire su di esso. Ovviamente le carte propriamente incolori (quindi senza simboli di mana di alcun tipo su di esse) potranno essere giocate in tutti i mazzi; invece le carte con Vacuità, senel costo di mana hanno colori in contrasto con il comandante, no.

Questo formato attualmente si divide in due categorie: multiplayer e one-vs-one. Oltre a questa divisione vi sono anche due tipologie di banlist con due regolamenti diversi: *Americana* e *Franc*

ese

Le differenze principali sono sui punti vita, 40 nella versione Americana mentre 30 nella versione Francese, e sulla tipologia di gioco concessa dalla banlist. La versione d'Oltreoceano grazie ad accellerini banditi nell'altra versione, vedesi Sol Ring, permette giochi più veloci ed esplosivi, oltre a mazzi combo più eccessivi. Ciò che cambia di più tra le due versioni sono i ban dei comandanti. Infatti alcune creature sono eccessivamente forti come comandanti per un gioco equilibrato e sono state bandite, in entrambe le versioni come

[Emrakul, lo Strazio Eterno](#)

, oppure solo in una, come

[Zur the Enchanter](#)

, legale solo nella versione Americana. Ovviamente consiglio a tutti di informarsi presso i negozi frequentati su quale tipologia venga giocata di più, in modo da costruirsi il mazzo adeguato ai tornei o alla compagnia di giocatori.

Paradossalmente per iniziare al meglio il gioco competitivo nel Commander sono ottimi prodotti i deck precostruiti della Wizards, come dimostra il mono rosso del C14 con comandante [Daretti, Esperto di Rottami](#)

. In questi prodotti vi sono sempre carte nuove e negli anni sono state sfornate delle vere e proprie chicche che hanno trovato gioco nel non così permeabile

Legacy

e nell'inossidabile

Vintage

, come

[Flusterstorm](#)

e

[Containment Priest](#)

. Oltre a ciò contengono anche carte di un certo valore, che ripagheranno l'investimento fatto, ed hanno una strategia ben definita che permetterà il gioco del mazzo anche senza nessuna aggiunta.



