



Articolo di Leonardo [Raborymos](#) Getuli

Salve lettori di Metagame sono Leonardo Getuli alias Raborymos sul forum di Metagame. Oggi vi scrivo per parlarvi e discutere con voi degli archetipi per draftare al meglio MM3, la terza edizione di ristampe progettata e pensata dalla Wizards per gonfiare di sonante moneta le proprie tasche e per far contenti noi giocatori. Quindi prima di iniziare a parlare del draft in sé è doveroso fare un'introduzione a parte.

Intro (money everywhere)

Parliamoci chiaro: il draft competitivo del PT è un formato completamente diverso dal draft fatto al negozio sotto casa per la questione economica legata al valore delle singole sul mercato secondario. Questa volta la questione sarà centuplicata (come per ogni Master Edition) e vi porto subito un esempio pratico. State draftando per un buon G/R aggro, ignoranza a pacchi, creaturoni e spari. Aprite la vostra terza busta e vi compare un Domri Rade (3 €) come rara, ma dietro c'è una sbrilluccicante e mintissima Marsh Flats (60 €). Al PT non ci sarebbe scelta, prendi il planeswalker e passi, ma quanti di voi lo farebbero? Esattamente, nessuno.

Quindi questa volta sarà molto bene informarsi sul valore delle carte prima di andare a draftare e stare attenti a cosa passate. Detto questo potreste anche essere persone al quale questo discorso fa senso e pensate solo a fare il miglior mazzo possibile per il vostro torneo. Siete delle ottime persone e vi divertirete moltissimo con questa edizione, piena di bombe ed archetipi veramente belli.

Ultima riflessione sulla questione economica: grazie alle scelte di natura economica alcune first pick immediati potrebbero girare più a lungo di quanto dovrebbero, di conseguenza approfittatene e cercate di massimizzare il vostro mazzo per vincere il torneo (ed altre buste).

Manabase e Manafixing

Questa edizione è fortemente multicolore, se già è difficile draftare un monocolor, qui sarà tosto anche rimanere sul bicolor. La Wizard stessa ha ammesso di aver progettato il set per il tricolor(o il quadricolor perché no?) e lo si può notare dal numero di bombe a tre colori ([Brood mate Dragon](#)

è solo un esempio). Per supportare ciò abbiamo : i cancelli di Ravnica nuovi comuni, le terre tricolor di Alara e i sigilli delle gilde non comuni e le fetch di Zendikar rare. In più c'è quella che potrebbe essere top common del set a supporto:

[Shimmering Grotto](#)

. Non vi suggerirei mai di preferirla ad una rimozione secca od ad una minaccia seria, ma non sottovalutatela. Qualsiasi mazzo scegliate o riusciate a costruire sarà un supporto ottimo in un set veramente pieno di costi intensivi. Riflettete su quella che è la base assoluta di Magic: inutile avere la mano piena di minacce e carte in grado di ribaltare la partita se poi non puoi giocare.

Inoltre tenete a mente l'idea di un leggero splash di un terzo colore per sostenere qualche bomba insensata o che si abbina bene al vostro mazzo ([Sprouting Thrinax](#) in un Golgari Sacrifici).

Archetipi (ovvero cosa potreste giocare, ma non riuscirete mai a giocare)

Mamma Wizzy ci fornisce come sempre delle linee guida sul set, consigliando e suggerendo ciò che lei ha testato per noi, ma ciò non vi deve fermare dal costruire mazzi completamente diversi o personali. Perciò mente aperta e mani pronte a cogliere le occasioni.

1. U/W Blink

Bianco/Blu volanti è sempre stato un archetipo di ogni set da quando io abbia memoria. Qui oltre alle buone creature in grado di superare le barriere avversarie([Talon Trooper](#) / [Restoration Angel](#)

) c'è un'ottima possibilità di far saltare i conti all'avversario sfruttando al meglio gli etb

effects(entering the battlefield effects) delle nostre creature, ovvero riutilizzandoli. Come? si chiederà il neofita di turno. Con le carte che blinkano (ovvero fanno sparire per un attimo le nostre creature e poi le fanno tornare) quali

[Momentary Blink](#)

o

[Ghostly Flicker](#)

.

L'archetipo di per sé sembra essere molto divertente e soprattutto ottimo contro i mazzi con rimozioni non-istant, ma rischia di non avere sufficienti (o abbastanza incisive) chiusure. E, come in ogni mazzo etb/blink, bisognerà capitalizzare al massimo le proprie risorse e non buttarle per favorire un 2x1 al nostro avversario.

- Top common: [Momentary Blink](#) / [Ghostly Flicker](#)
- Top Uncommon : [Vanish into Memory](#) / [Mistmeadow Witch](#)
- Top Rare: [Restoration Angel](#) (magari abbinato ad un [Snapcaster Mage](#) , perché ricordo che sognare è gratis, il draft di MM3 no)

Evoluzioni: Esper Midrange/ Bant Blink/Midrange

2. U/B Control

[illegible]

Uganda Rehabilitation Trust **Taramagoyi**