



Articolo di [Raborymos](#)

Salve a tutti lettori di Metagame, l'estate è ormai un ricordo, settembre e la sessione d'esami ci hanno già lasciato ed ottobre incalza feroce. Ormai tutto e tutti sono ritornati alla normalità e quindi eccoci qui con la nostra rubrica sul commander. Da programma ci sarebbe da scrivere l'articolo sulla versione di MTGO, ma guardando le ultime settimane delle leghe c'è una certa stagnazione che sono abbastanza sicuro porterà a qualche ban, quindi attenderò l'aggiornamento delle liste il 17/10 per scrivere il pezzo ed evitare il bis della scrittura di un articolo di per sé inutile. Perciò nella puntata odierna andrò ad analizzare, in maniera diversa dal solito il commander multiplayer.

Il multiplayer non è una variante del commander, è IL commander come è nato e prolifera nella maggior parte dei tavoli, che siano delle cucine o dei negozi. Il multiplayer è una vera e propria scelta di vita e di Magic : una volta provato seriamente il divertimento e le complicazioni di una partita a 4 (o più) tutti contro tutti il resto non avrà più senso. Le gioie che può regalare la vittoria su multipli avversari sono pari solo all'ansia che può svilupparsi dal dover attendere almeno tre mantenimenti prima di poter stappare finalmente le proprie terre. Il vostro gusto per gli accordi e per la politica sarà fondamentale nello sviluppo di un deck che avrà come unico limite la vostra immaginazione (ed una banlist ben precisa che limita assai poco:

<https://magic.wizards.com/it/content/commander-format>

). Se nelle versione 1-vs-1 è necessario ponderare bene la scelta di ogni singolo pezzo per essere competitivi, qui saranno concessi numerosi slot all'immaginazione ed al puro gusto del divertimento. Le partite più divertenti nasceranno spesso dai mazzi precostruiti o da creazioni al limite della giocabilità che renderanno un vero spasso concludere la partita. Ovviamente se iniziate una partita multiplayer assicuratevi di avere abbastanza tempo per finirla sapendo che la media sarà abbondantemente sopra l'ora e mezza.

Purtroppo anche in questo caso non si potranno prendere 100 carte a caso e sperare che funzionino; sarà necessario quantomeno bilanciare fonti di mana e magie da giocare. Prima di ciò in ogni caso viene la scelta del comandante e della strategia che si vuole usare. In termini di possibilità generali si sfiora facilmente l'infinito pur potendo dividere in modo grossolano i mazzi Voltron (basati cioè sul comandante) oltre ai grandi classici di Magic come Control, Aggro, Combo, Tempo e Midrange. Ovviamente queste definizioni sono assai flebili e stiracchiate quando si parla di mazzi monocopia da 100 carte, eppure possono rimanere calzanti all'inverso

simile.

Una volta scelto il comandante, e con lui l'identità di colore del mazzo, si parte dalle carte essenziali in ogni commander divise in specifiche categorie : mana rock, mana ramp, card advantage e board sweepers. Queste quattro categorie sono la base di ogni mazzo multiplayer e saranno le colonne portanti delle liste più solide.

Le prime due categorie, mana rocks e mana ramp, hanno lo stesso obiettivo ed in molti mazzi collimano quasi del tutto : poter accelerare il proprio gioco, così da giocare più magie, più in fretta. Nessuno toglie che in multiplayer ci si possa permettere anche una partenza lenta con i primi 3 o 4 turni di nullafacenza, ma perché non sfruttarli per rimpolpare le riserve e le fonti di mana?

La partenza terra per [Sol Ring](#) per (gildaacaso) Signet/ [Fellwar Stone](#) permette di avere di secondo turno ben cinque mana disponibili (sempre se si cala la seconda terra). Però sorge subito il problema della mano vuota. Se giochiamo così tanti sassi per il mana cosa andremo a giocare poi? Da qui anche l'importanza di non aver mai la mano troppo vuota e quindi la necessità di motori di pesca nel mazzo. Per fortuna ogni colore dispone delle proprie versioni e modalità, oltre all'esistenza di numerosi artefatti in grado di aiutare ogni tipo di mazzo. Ricordo, come piccolo inciso per alcuni nostalgici, che è possibile giocare

[Treasure Cruise](#)

e

[Dig Through Time](#)

in Multiplayer.

Infine, dopo aver ampliato le proprie riserve di mana e la propria mano, rimane solo da tenere sotto controllo il campo di battaglia. Essendo 4 o più è ben facile che qualcuno o qualcosa degeneri creando un'armata di creature, un esercito di artefatti o mettendo troppi planeswalkers. Da qui la necessità di ogni singolo mazzo (a seconda del colore ovviamente) di giocare carte che possano riequilibrare un board compromesso. Per un mazzo Goblin è abbastanza facile sciamare creando decine di pedine in un turno oppure un monoverde ramp è in grado di sovrastare tutti i giocatori grazie ad un singolo [Avenger of Zendikar](#) . Sono solo due dei mille esempi che potrebbero sconvolgere tutto e darvi solo un turno per risolverlo.

Oltre alle quattro categorie che faranno da scheletro del mazzo ci saranno le altre carte che serviranno a portarci alla vittoria. Queste varieranno moltissimo a seconda di quale comandante

o quale strategia si decida di utilizzare. Ormai esistono numerosi comandanti per ogni possibile combinazione di colore o anche per ogni possibile strategia o sinergia.

Prima di addentrarci nella foresta delle infinite possibilità partiamo dalle colonne portanti e dagli slot "obbligatori" per ogni mazzo.

Mana (the) Rocks

1. [Sol Ring](#) (la prima carta di ogni lista in commander: partenze esplosive e mana assicurato)
2. Signet / Talisman (fixaggio del mana a basso costo per mazzi bicolore e più)
3. [Fellwar Stone](#) / [Coldsteel Heart](#) / [Thought Vessel](#) / [Mind Stone](#) (sassi carini a due mana: ottimi per accelerare)
4. [Coalition Relic](#) / [Darksteel Ingot](#) / [Chromatic Lantern](#) (sassi a tre che regalano un fixaggio di qualità degno del loro alto costo)
5. [Thran Dynamo](#) / [Hedron Archive](#) (tonnellate di mana e basta)
6. [Gilded Lotus](#) (tonnellate di mana colorato e basta)

In Multiplayer è possibile giocare anche [Mana Crypt](#) e [Mana Vault](#), ma non essendo pezzi così facili da trovare (e nemmeno da comprare) non saranno sempre in ogni lista.

Mana Ramp (baby)

Al contrario dei sassi, incolore e quindi giocabili ovunque, il ramp per definizione è appannaggio del verde con qualche carta bianca. Ciò porterà ovviamente molti mazzi a non rampare nel senso stretto del termine, bensì a cercare l'accelerazione tramite sassi, stregonerie o istantanei. Esistono però alcune soluzioni giocabili da tutti i mazzi, come [Wayfarer's Bauble](#) o [Myriad Landscape](#)

. In ogni caso Rosso e Nero, colori senza accesso al ramp, hanno lo stesso la possibilità di immense esplosioni di mana in grado di stravolgere le curve rapidamente, ma in maniera più rischiosa. L'unico esempio di accelerazione di mana del Blu è invece [High Tide](#)

, da sola in grado di fornire l'accesso ad una combo micidiale che non necessita presentazione per i veterani del Legacy. Vediamo quindi una lista dei rampini base per ogni colore

Verde

1. [Traverse the Ulvenwald](#) / [Green Sun's Zenith](#) (con [Dryad Arbor](#))
2. [Rampant Growth](#) / [Farseek](#) / [Into the North](#)
3. [Cultivate](#) / [Harrow](#) / [Kodama's Reach](#) / [Nissa's Pilgrimage](#)
4. [Explosive Vegetation](#) / [Skyshroud Claim](#)
5. [Traverse the Outlands](#)

Queste sono solamente alcune delle decine di possibilità che si hanno per giocare innumerevoli terre direttamente dal proprio grimorio. Esistono anche molte carte che fanno giocare più lande a turno ([Azusa, Lost but Seeker](#)) oppure che semplicemente cercano terre da aggiungere alla propria mano ([Sylvan Scrying](#)), senza contare le creature che al loro ingresso permettono il ramp ([Wood Elves](#)).

Bianco

1. [Land Tax](#) / [Weathered Wayfarer](#) / [Tithe](#)
2. [Oreskos Explorer](#) / [Knight of the White Orchid](#)
3. [Endless Horizon](#) / [Kor Cartographer](#)

Per il bianco le opzioni sono assai più limitate e spesso legate al maggior numero di terre degli avversari. Se in 2 partendo on the play si rendono (quasi) vane, in 4 è assai più facile trovare un giocatore che abbia qualche terra in più, magari dopo aver giocato un [Cultivate](#) o simili.

Rosso

1. [Rites of Flames](#) / [Infernal Plunge](#)
2. [Pyretic Ritual](#) / [Desperate Ritual](#) / [Mana Seism](#)

3. [Seething Song](#)
4. [Mana Geyser](#)

Impossibile non notare l'aleatorietà delle riserve di mana fornite da queste stregonerie. Rimane pur vero che queste esplosioni sono in grado di destabilizzare pesantemente i conti dei vostri avversari.

Nero



1. [Dark Ritual](#) / [Bubbling Muck](#) / [Culling the Weak](#) / [Organ Harvest](#) (magari)
2. [Cabal Ritual](#)
3. [Crypt Ghast](#) / [Magus of the Coffers](#)
4. [Cabal Coffers](#)

Il nero è caratterizzato da esplosioni di mana meno aleatorie, in quanto legate ad abilità o permanenti specifici come [Nirkana Revenant](#), in grado di riempire la riserva di mana per finire l'avversario(o gli avversari) con enormi [Exsanguinate](#) o

simili. Il nero è da sempre il colore che sfrutta meglio [Nyktos, Shrine to Nyx](#) proprio grazie a queste magie con X nel costo.

Queste sono solamente le soluzioni monocolori. Abbinando i vari colori usciranno mille altre soluzioni ognuna adatta ad un determinato grimorio.

Card Advantage

Rimanere a mano vuota è pressoché impensabile in un formato dove si hanno 120 punti vita da dover superare prima di poter serenamente concludere la partita. Così come arrivare al topdeck è sempre brutto anche nelle versioni uno contro uno, disporre di una sola carta per rispondere alle mosse di tre giocatori è assolutamente sconsigliato. Per quanto il Blu sia il colore per eccellenza del vantaggio carte, fortunatamente sono state stampati peschini di ogni colore, nonché artefatti.

Artefatti o Terre

1. [Sea Gate Wreckage](#) (giocabile in ogni mazzo praticamente)
2. [Sensei's Divining Top](#) / [Skullclamp](#)
3. [Scroll Rack](#) / [Howling Mine](#) / [Mask of Memory](#)
4. [Font of Mythos](#) / [Bottled Cloister](#) / [Coercive Portal](#)
5. [Alhammarret's Archive](#)

Rimangono fonti di pesca potenti, ma pieni di condizioni e spesso bilaterali. Alcuni mazzi ne traggono un gran vantaggio, altri invece preferiscono questi artefatti ad altro.

Blu

1. [Brainstorm](#) / [Ponder](#) / [Preordain](#) / [Serum Vision](#)
2. [Impulse](#) / [Anticipate](#) / [Perilous Research](#)
3. [Supreme Will](#) / [Compulsive Research](#)
4. [Glimmer of Genius](#) / [Deep Analysis](#) / [Fact or Fiction](#)

L'elenco rappresenta a malapena la punta di un iceberg costituito da centinaia di differenti modi di fare vantaggio carte, che sia in termini di quantità ([ancestral vision](#)) o qualità ([Dig through Time](#)). Il blu è il colore più attrezzato per vedere un numero impressionante di carte rispetto al vostro avversario. E si sa: chi vede più carte di solito è quello che vince.

Nero

1. [Night's Whisper](#) / [Sign in Blood](#) / [Dark Confidant](#) (sconsigliato se si hanno carte dal costo molto alto)
2. [Read the Bones](#) / [Painful Lesson](#) / [Painful Truths](#) / [Phyrexian Arena](#) (la star dei mazzi neri)
3. [Ancient Craving](#) / [Disciple of Bolas](#)
4. [Bloodgift Demon](#) / [Ob Nixilis Reignited](#) / [Seizan, Perverter of Truth](#) (per i più temerari)

Impossibile non notare come per il nero il vantaggio carte sia indissolubilmente legato al perdere vite. Ciò può rivelarsi estremamente vantaggioso anche per l'uccisione degli avversari, come nel caso di [Damnable Pact](#), oppure in perverse sinergie che costringono gli avversari a soffrire con noi. Insomma la conoscenza è sofferenza ed il nero non ha nessuna intenzione di farlo dimenticare.

Verde

1. [Life's Legacy](#) / [Sylvan Library](#) (difficile non giocarla col verde: vantaggio sia di qualità che quantità ad un costo risibile)
2. [Hunter's Insight](#)
3. [Harmonize](#) / [Momentous Fall](#)

4. [Garruk's Packleader](#) (e simili)/ [Garruk, Primal Hunter](#)
5. [Rishkar's Expertise](#)

Per quanto riguarda il verde il vantaggio carte è legato soprattutto alle grosse creature disponibili e permette di fare mostruose pescate, però pesantemente condizionate dal proprio board. Se in risposta ad un [Rishkar's Expertise](#) l'unica grossa creatura viene eliminata ci ritroveremo con un pugno di mosche in mano. Il verde ci dà dentro come sempre con la delicatezza di un elefante in una cristalleria : attenzione però contro chi ha un fucile in mano.

Rosso

1. [Faithless Looting](#)
2. [Wild Guess](#) / [Tormenting Voice](#) / [Wheel of Fate](#)
3. [Wheel of Fortune](#) / [Magus of the Wheel](#)
4. [Reforge the Soul](#)

Il rosso invece è fortemente caratterizzato dalle scommesse: più che un vantaggio carte vero e proprio avremo la possibilità di una scrematura, o loot che dir si voglia. Scartando carte certe pescheremo incerte possibilità. Ma chi gioca rosso deve amare per forza il gioco d'azzardo : sennò che senso avrebbero carte come [Goblin Lore](#) o [Burning Inquiry](#) ? Sempre nessuno per molti di voi, eppure dei folli in giro ci sono (il sottoscritto in primis).

Bianco

[Temporary Truce](#) e [Truce](#) sono le uniche carte monobianche che facciano pescare più di una carta. Di solito il bianco si appoggia ad artefatti ben specifici, come

[Skullclamp](#)

, o ad altri colori per non doversi astenere dal pescare carte. Oppure si diverte a rendere impossibile il vantaggio carte per l'avversario con

[Alms Collector](#)

e

[Spirit of the Labyrinth](#)

in agguato.

Board Sweepers

Quanto è facile che chissà come o chissà perché ad un certo punto l'avversario domini il campo senza possibilità di uscita? Se ciò accade quando si è in due sul tavolo, pensate quanto facilmente possa accadere quando si è in almeno quattro. Orde di creature pronte all'assalto, numerosi permanenti molesti oppure un grosso contingente di planeswalkers poco gestibili : sono solo alcuni degli esempi che spingono qualsiasi commanderista a giocare i mass removal più svariati. C'è chi poi della distruzione ne fa una propria prerogativa sfruttandola non solo per riportare tutti a zero, ma per averne un grosso vantaggio. Esempio i mazzi che giocano [Armag eddon](#)

abbinato a

[Aether Vial](#)

o a troppo numerosi sassi. Oppure chi gioca

[Jokulhaups](#)

con sassi e terre indistruttibili abbinati.

Anche in questo caso ogni colore ne avrà di ben specifici, ma sono il bianco ed il nero a contendersi lo scettro diventando fenomenali quando uniti ([Merciless Eviction](#)).

Il multiplayer è, tra l'altro, l'unico luogo dove gli spot removal risultano veramente deboli.

Quando si è in più giocatori avere una carta che rimuove solo una minaccia, ovvero che fa un 1x1, non aggiunge alcun valore al mazzo, anzi se possibile, ne sottrae molto. A tal guisa in Commander vengono giocate tutte le creature con etb ([Nekrataal](#) o [Acidic Slime](#) per esempio), così da avere una creatura ed uno spot removal in contemporanea, quindi un 2x1 a proprio favore. Proprio per codesta questione di valore (value per gli anglofoni) le "wratte" di ogni tipo assumono un altro significato rispetto al resto del mondo di Magic. Cosa hanno da offrire i vari colori e l'incolore?

Incolore

1. [Nevinyrral's Disk](#) (non passa mai di moda)
2. [Oblivion Stone](#)
3. [All is Dust](#) (ovviamente solo se si gioca fortemente incolore)
4. [Ugin, the Spirit Dragon](#)

Bianco

1. [Wrath of God](#) (il classico che non tramonta mai)/ [Day of Judgment](#)
2. [Fumigate](#) / [Planar Outburst](#) / [Purify](#)
3. [Planar Cleansing](#) / [Hour of Revelation](#) / [Akroma's Vengeance](#) / [Auster Command](#) / [Descend upon the Sinful](#)
/
[Terminus](#)

Il bianco offre numerosissime possibilità per ribaltare la situazione distruggendo non solo le creature, bensì anche artefatti ed incantesimi oppure permanenti non terra in generale. Nel grande ventaglio di offerte è possibile trovare quella più specifica per ogni mazzo (ad esempio niente [Descend Upon the Sinful](#) se giocate molte delle vostre creature dal cimitero, sarebbe una bella zappa sui piedi).

Nero

1. [Toxic Deluge](#)
2. [Damnation](#)
3. [Crux of Fate](#) (immensa nei mazzi con draghi)
4. [Extinguish all Hope](#)
5. [Necromantic Selection](#)
6. [Decree of Pain](#)
7. [In Garruk's Wake](#)

Molte delle rimozioni di massa del nero hanno dei costi proibitivi associati per questo ad una serie di ottimi vantaggi che spesso valgono ogni singolo mana speso in essi. Oltre alle stregonerie ci sono molte creature che fanno esse stesse da mass removal all'ingresso, ma anche loro hanno tutte costi proibitivi, quindi vanno ponderate molto bene le aggiunte. Il problema principale del nero è interfacciarsi con incantesimi (come per il rosso) ed artefatti, lì dove creature e planeswalkers escono fin troppo spesso tritati ben benino.

Rosso

1. [Shatterstorm](#)
2. [Hour of Devastation](#) / [Apocalypse](#) (solo per i forti di stomaco)
3. [Jokulhaups](#)
4. [Devastation](#) / [Star of Extinction](#)
5. [Bearer of the Heavens](#)
6. [Blasphemous Act](#)
7. [Decree of Annihilation](#)

Nel rosso il problema principale rimangono gli incantesimi, a cui ben poco si può rispondere, oppure viandanti molesti per il quale ci si sta adeguando coi tempi, mentre gestire terre ed artefatti molti sarà fin troppo facile. A quelle citate si aggiungono numerose carte con X nel costo in grado di essere sia utili nel midgame che devastanti nel lategame.

Blu

“Cosa c’entra il blu?” si chiederanno i più ingenui di voi. Ebbene il blu possiede anche devastanti sweepers, magari che non distruggono propriamente i permanenti, ma alternano sensibilmente lo scorrere della partita. L’esempio più forte rimane [Cyclonic Rift](#), semplicemente imbarazzante come forza nel multiplayer. Quasi sempre è un gradino fondamentale per la vittoria, soprattutto vista la sua asimmetria, esattamente al contrario di molti altri bouncer di massa, come

[Evacuation](#)

e simili. Anche

[Inundate](#)

o

[River’s Rebuke](#)

sono molto forti, ma si parla di costi ben maggiori ed a velocità stregoneria, non istantaneo.

Verde

Questa volta il verde ha ben poco da offrire alla lista se non fosse per rimozioni globali di artefatti o incantesimi. A tal proposito [Creeping Corrosion](#) verrà subito alla mente dei giocatori di Affinity in Modern, mentre [Bane of Progress](#)

è quasi una scelta obbligatoria (a meno di non giocare un mazzo a base di incantesimi noi stessi) data la sua potenza. Al più si può aggiungere una chicca direttamente dal 1998 :

[Whirlwind](#)

, ottimo se nel vostro meta i volanti sono una presenza eccessiva. Chi ha detto mazzo drago?

Proposte di mazzi

Dopo questa infinita lista della spesa di carte di corte necessarie siate pronti a buttare via tutto. Questo perché ogni mazzo è un mondo a se stante, spesso con solo [Sol Ring](#) in comune con gli altri. La varietà e la fantasia è il punto di forza maggiore della versione multiplayer. Quando il divertimento è lo scopo primario del tutto escono capolavori di pura poesia (o follia, perché il confine fra le due è sempre molto labile). Per esemplificare ciò suggerirò un bel po' di liste, molte delle quali non mie, così che ognuno possa più o meno farsi un'idea della varietà presente:

1. La Folle Folla di Zada (<http://tappedout.net/mtg-decks/budget-commander-zada-hedron-grinder/>) budget
2. Minotauri ed Affini (<http://tappedout.net/mtg-decks/neheb-the-worthy-jimmy-game-knights-6/>)
3. 4 flipwalkers e le rispettive liste (http://www.starcitygames.com/article/35859_Commander-VS-Flipping-Out.html)
4. Perché scegliere un colore quando puoi averli tutti? (<http://tappedout.net/mtg-decks/5-color-nekusal-josh-game-knights-5/>)

5. Oltre alle randomiche liste raccolte da internet che mi hanno colpito, offro anche la lista della mia "creazione": ovvero il mio deck per il multiplayer.

[Nahiri, the Litho-architect](#) aka Mrs Gadget by Leonardo Raborymos

Artefatti: 1 [Haunted Plate Mail](#)

- | | |
|---|---|
| 1 | Masterwork of Ingenuity |
| 1 | Batterskull |
| 1 | Helm of Kaldra |
| 1 | Shield of Kaldra |
| 1 | Argentum Armor |
| 1 | General's Kabuto |
| 1 | Skullclamp |
| 1 | Sword of Feast and Famine |

1	Sword of Fire and Ice	
1	Sword of Vengeance	
1	Umezawa's Jitte	
1	Lightning Greaves	
1	Manriki-Gusari	
1	Sol Ring	
1	Sword of Kaldra	
1	Coldsteel Heart	
1	Mind Stone	
1	Bloodforged Battle-Axe	
1	Hammer of Nazahn	Creature : 1

[Stoneforge Mystic](#)

1	Stonehewer Giant	
1	Auriok Steelshaper	
1	Auriok Windwalker	
1	Ironclad Slayer	
1	Kemba, Kha Regent	
1	Puresteel Paladin	
1	Relic Seeker	
1	Kor Outfitter	
1	Kor Sanctifiers	
1	Stone Haven Outfitter	
1	Jareth, Leonine Titan	
1	Leonin Abunas	
1	Leonin Relic-Warder	
1	Mirran Crusader	
1	Junk Diver	
1	Grand Abolisher	
1	Mother of Runes	
1	Glory	
1	Sanctum Gargoyle	
1	Thalia, Heretic Cathar	
1	Leonin Shikari	
1	Indomitable Archangel	
1	Fountain Watch	
1	Armory Automaton	
1	Kitesail Apprentice	
1	Etched Champion	
1	Fairgrounds Warden	
1	Balan, Wandering Knight	Terre 1

[Emeria, the Sky Ruin](#)

1	Flagstones of Trokair
1	Foundry of the Consuls
1	Kor Haven
1	Mishra's Factory
1	Myriad Landscape

1	Secluded Steppe	
1	Wasteland	
1	Inventors' Fair	
1	Ancient Den	
1	Strip Mine	
1	Darksteel Citadel	
1	Forbidding Watchtower	
Altro:	1	Elspeth, Knight-Errant
1	Open the Armory	
1	Steelshaper's Gift	
1	Wrath of God	
1	Austere Command	
1	Path to Exile	
1	Swords to Plowshares	
1	Enlightened Tutor	
1	Dispatch	
1	Sigarda's Aid	
1	Darksteel Mutation	

Siccome odio le cose complicate è esattamente quello che sembra : un monobianco equipaggiamenti che punta a chiudere brutalmente con una, massimo due creature super equipaggiate. La chiusura classica è con [Jareth, Leonine Titan](#) indistruttibile. C'è veramente poco che possa fermarlo. In più Nahiri da sola è in grado di fornire un fortissimo vantaggio grazie alle pedine che crea e all'ultimate, che si attiva molto prima di quanto si possa pensare. Il mazzo non è certamente perfetto, ma mostra tutte le componenti delle colonne portanti spiegate sopra. Sassi, Motori di pesca e Rimozioni Globali, anche se ridotti all'osso per fare spazio al maggior numero possibile di equipaggiamenti e simpatiche creature bianche. Alla lista andrà aggiunto il nuovo mass removal bianco da Ixalan e forse [Teferi's Protection](#)

.

In ogni caso ho fatto la scelta di renderlo più ridondante possibile, così da avere sempre un altro equipaggiamento o un'altra creatura, anche dopo innumerevoli distruzioni da parte degli avversari. Rimane però un mazzo particolarmente lento che rispetto ad altri sembra far poco. Eppure, proprio per questo, non dà nell'occhio e spesso gli avversari si ritrovano a dover gestire all'improvviso una creatura immensa spuntata più o meno dal nulla. In questo mazzo chiudere con un [Junk Diver](#) non è un sogno, ma una solida possibilità. Gli equipaggiamenti forniscono tutto quello che si possa desiderare, dai motori di pesca alla rimozione, ed il tutto accompagnato da solide protezioni per le creature e per Nahiri. In più alcune volte ci sono partenze lampo che persino in commander possono essere utilissime per passare in testa

come: turno due [Stoneforge Mystic](#) per [Batterskull](#) ; turno tre [Batterskull](#)
in campo seguito da
[Masterwork of Ingenuity](#)
a copiarlo. Due
[Batterskull](#)
di terzo fanno paura a quasi tutti.

Dopo questo immenso sproloquio più faceto che serio sul multiplayer spero di avervi convinto un minimo a dare possibilità a questo caleidoscopico formato e di divertirvi con i vostri amici senza pensare troppo alla mera vittoria. Se non fossero bastate le mie parole vi consiglio di cercare su Youtube qualche video di canali famosi come ChannelFireball o StarCityGames, dove troverete ore di spassose zuffe a 4 tra proplayer e non.

Come sempre a voi la parola: chi di voi gioca questo fantastico formato? Chi vorrebbe, ma non sa come fare? Chi ha osato e come montando mazzi “ingiocabili” che però gli hanno lasciato qualche soddisfazione?

Buon Magic a tutti, soprattutto ai commanderisti

Raborymos