



□

Articolo di **Jimmy Caroli**

Buongiorno a tutti e ben ritrovati su *Metagame.it*. Nonostante stia continuando imperterrita a smazzare Intro Pack e altri prodotti più o meno interessanti dal punto di vista magicistico, ogni tanto mi capita di andare a fare un torneo nelle zone limitrofe a Bologna/Modena/Reggio Emilia. Molto meno frequentemente, ultimamente, mi capita anche di fare risultato, ma questa volta è andata piuttosto bene e mi è stato chiesto di fare un resoconto della bella giornata passata a Bologna.

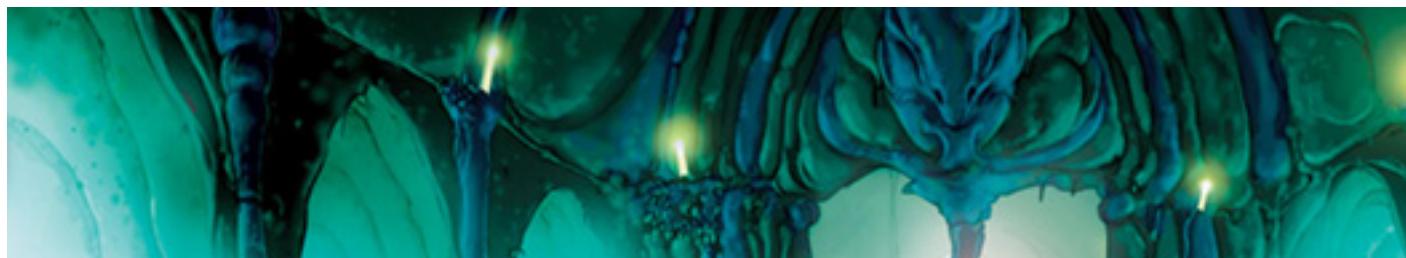
Facciamo un po' di premessa introduttiva: negli ultimi due mesi il mio livello di gioco si è un po' spento. Vuoi per il lavoro che prende sempre più tempo, vuoi che il tempo dedicato al test serale si è andato a limare costantemente (venendo anche a saltare il consueto appuntamento settimanale, il mercoledì sera post lavoro), vuoi per colpa di Adrian che insiste a giocare formati divertenti come **Cubo** o **Tiny Leaders**, insomma qualcosa nella mia magia si stava incrinando. E questo si rifletteva nel mio gioco e nei miei risultati, in quanto ho sfiorato per ben tre volte una top8 a PPTQ da 40+ persone, morendo all'ultimo turno utile per entrare. Ma, come diceva un celebre antieroe mascherato “non può piovere per sempre”. La svolta è avvenuta grazie all'aiuto di qualche amico che, cercando di darmi conforto, ha detto le parole magiche: “Smettila di pensare al fatto che devi vincere e gioca per divertirti. Se farai così, i risultati arriveranno da soli, senza che tu ti metta a cercarli”. Grazie Mister, grazie Giuseppe e grazie Ruggero. Con queste parole ben ferme nella testa, ho iniziato a giocare mazzi, per come dire, “alternativi”. Rimanendo sempre un fan sfegatato dei combo, ho scelto di mollare il mio ormai amato **Splinter Twin** che mi stava dando solo noie (e non ho detto gioie) e di darmi al mazzo (pazzo) del momento: **Amulet Combo**.

Precisiamo, questo mazzo di “Combo” ha relativamente poco. Ammetto che può avere delle partenze davvero esplosive e che non si possono gestire, ma il mazzo mi piace più definirlo un Midrange, un mazzo che tende a logorare il nostro avversario grazie alla marea di risorse che può continuare a creare di turno in turno. Ciò che magari vi farà storcere il naso su questa

affermazione è il fatto che il vero motore del mazzo non sia un classico 2/1 a costo 2, ma un obeso [Primeval Titan](#) 6/6 a costo 6. Però il concetto è quello alla fine. Deciso a iniziare a imparare questo mazzo, definito “uno dei mazzi più complessi del formato”, contatto il nostro seller di fiducia Asca che me lo vende in blocco a una modica cifra. A quel punto il mercoledì settimanale diventa lo sfondo per i test e per cercare di imparare come funziona il mazzo, che mani tenere, quando mulligare, come impostare il gioco e via dicendo. Si parte con il più classico 1-3, si migliora a 2-2 e poi si fanno due 4-0 di fila. Bene, sappiamo cosa fanno le nostre figurine, il che è un buon punto di partenza. Grazie a questo processo, ho ripreso fiducia in me, ho ripreso a divertirmi, a ridere e a pensare relativamente al punteggio e al risultato. Ma soprattutto, lo ripeto ancora, ho ripreso a divertirmi mentre giocavo.

Per non ammorbarvi eccessivamente, dopo questo lungo cappello introduttivo, passerò a descrivere un po' l'andamento della giornata di domenica, e poi mi metterò a spendere due parole sul mazzo e sulle meccaniche che propone ma, attenzione: prendete con le pinze quello che vi dico e che vi suggerisco, non sono certo un professionista di questo mazzo, ma solo un ragazzo che lo gioca!

Per una volta nella vita il torneo della domenica si svolge non troppo lontano da dove abito (Bologna è circa a un'ora di macchina, traffico meno, traffico più), in più è DI POMERIGGIO. Cosa incredibile! Penso che, prerelease a parte, non sia mai stato possibile conciliare nella stessa giornata “dormo fino a mezzogiorno” e “vado a giocare a figurine”. Ebbene quel giorno era lì a portata di mano! Bisognava solo raccogliere l'invito alla giornata nerd perfetta e partire. Preso il coraggio a due mani, mi dirigo verso il Games Academy di Bologna, ignorando dove esso sia. Arrivato a Bologna perdo una buona mezz'ora a decifrare il mio navigatore, incontro il classico tizio per strada a cui chiedo informazioni e mi risponde con uno spiccatissimo accento dell'est “Non zono di qva!”. Ottimo! Dopo aver schivato tutte le ztl di Bologna, riesco a trovare il posto e mi registro. Saluto un sacco di gente che conosco e che vedo di rado, recupero debiti sparsi e vengono appesi i pairings.



Amulet Combo
Top4

by Jimmy Caroli

4	Primeval Titan
3	Azusa, Lost but Seeking
3	Simian Spirit Guide
4	Amulet of Vigor
4	Serum Visions
4	Summer Bloom
3	Hive Mind
4	Summoner's Pact
2	Pact of Negation
1	Slaughter Pact
4	Simic Growth Chamber
3	Gruul Turf
3	Tolaria West
4	Gemstone Mine
1	Mana Confluence
1	Slayers' Stronghold
1	Sunhome, Fortress of the Legion
1	Khalni Garden
1	Tendo Ice Bridge
1	Golgari Rot Farm
1	Selesnya Sanctuary
1	Boros Garrison
2	Vesuva
1	Radiant Fountain
1	Cavern of Souls
1	Ghost Quarter
1	Forest Sideboard:
2	Hornet Queen
2	Chalice of the Void
2	Thragtusk
1	Ruric Thar, the Unbowed
1	Unravel the Æther
1	Destructive Revelry
1	Nature's Claim
1	Island
1	Sigarda, Host of Herons
2	Pyroclasm
1	Firespout

[Modern Top8] PPTQ - Bologna - 15/Mar/2015

ndr.

- Details

Main Deck: 60 cards

Sideboard: 15 cards

Turno 1 – Junk (Abzan)

Ora, prendetela come volete, ma io sono sempre piuttosto contento di trovarmi pairato contro un BGx o qualcuno che gioca [Siege Rhino](#) o i [Tarmogoyf](#). Ho letto e sentito pareri discordanti in merito, ma io reputo il match-up abbastanza equilibrato pre-side per poi essere fin troppo sbilanciato post-side per noi. E' vero che un mix di scarti,

[Abrupt Decay](#)

,

[Tarmogoyf](#)

nei primi tre turni ti mette in ginocchio, ma quella combinazione mette in ginocchio praticamente tutti i mazzi del formato in realtà. Ad ogni modo, vinco il dado e propongo una sempreverde terra tappata, l'oppo fa scarto, mi toglie un

[Primeval Titan](#)

e io pescò

[Amulet of Vigor](#)

. Arriverà un secondo

[Primeval Titan](#)

nell'arco di un paio di turni che ne chiamerà un altro e tutti insieme andranno a salvare il mondo dall'oppressione dei

[Siege Rhino](#)

. In game 2 scelgo di togliere il piano

[Hive Mind](#)

e diventare più ignorante mettendo dentro solo bestie. La scelta premia in quanto in game 2 procederò a fare

[Thragtusk](#)

di terzo,

[Primeval Titan](#)

di quarto,

[Primeval Titan](#)

di quinto.

2-0 / 1-0

Turno 2 – Splinter Twin

Quello che valeva per il mazzo precedente qui viene ribaltato. Praticamente non si può mai vincere, è peggio che andare di notte a fari spenti. Twin può scomparire noncurante dei quello che facciamo noi, può tranquillamente tappare i nostri amiconi di Greenpeace e poi fare il suo gioco praticamente indisturbato. Ah giusto, nel caso ce ne dimenticassimo, gioca anche [Blood Moon](#),

tipo la carta che non possiamo mai battere. La cronaca del match è tipo un necrologio annunciato. Game 1 il mio oppo gioca attorno a carte che non esistono e mi chiude al turno 12 di combo, nonostante io abbia mullato a 5 e sia riuscito a risolvere un

[Primeval Titan](#)

di mana. In game 2 io tengo un mano che vince sempre di quarto. Il mio oppo probabilmente percepisce questa mossa e scegli di fare

[Blood Moon](#)

di terzo. Prontamente firmo la slip.

0-2 / 1-1

Il torneo dal mio punto di vista è praticamente finto, si gioca solo per divertirsi, vada come vada.



Turno 3 – Tritoni

Tritoni non è un match-up malvagio ad essere onesti: i loro allaghini hanno effetti relativi in quanto le bounceland ti permettono di resettare le terre (anche se fare bounceland su bounceland è problematico) e le piantine possono guadagnare abbastanza tempo per ricostruire una partita in salita. Post side poi abbiamo diversi pezzi per dare fastidio e far prevalere il nostro end game sul loro piano aggressivo. Detto questo, game 1 vinco il dado e tengo un mano con due lande, una bounceland, [Summer Bloom](#), due [Primeval Titan](#) e [Pact of Negation](#).

. Basta un

[Amulet of Vigor](#)

per creare il disagio. Morirò ovviamente senza pescare ne

[Amulet of Vigor](#)

ne altre lande di sorta. In game 2 metto dentro i

[Pyroclasm](#)

,

[Firespout](#)

, i

[Thragtusk](#)

e

[Hornet Queen](#)

, pronto ad affrontare l'orda di pesci. Il mio oppo mi spiazza con

[Spellskite](#)

, a cui rispondo con un

[Primeval Titan](#)

. Poi con un secondo

[Primeval Titan](#)

. Poi con un terzo

[Primeval Titan](#)

. Poi facciamo la prossima. Game 3 vede l'arrivo della vera all star della giornata:

[Hornet Queen](#)

! Sidato mille volte dentro, visto ben due, fondamentale nemmeno una! Carta incredibile.

Resisto all'ondata iniziale, ne brucio tre con un

[Firespout](#)

nonostante il mio oppo fintasse counter da un paio di turni e poi appoggio

[Thragtusk](#)

per stabilizzare le vite. A quel punto tutoro

[Summoner's Pact](#)

di

[Tolaria West](#)

e inizio a tirare

[Primeval Titan](#)

come se non ci fosse un domani. Travolente.

2-1 / 2-1

Turno 4 – Necrotic Ooze Combo

Incontro Jacopo, un amico che gioca esclusivamente mazzi pazzi, di cui questo da parecchio tempo e anche piuttosto bene. La sagra dell'interazione da noi imbastita per questo turno mi vede trionfare dopo una ricca [Summer Bloom](#) al secondo che mi permette di stappare con 5 mana, appoggiare il sesto e fare un ricco

[Primeval Titan](#)

di terzo che mi prende abbastanza lande per pagare doppio patto nel mio mantenimento. In game 2 la faccenda si complica quando topdecko un

[Amulet of Vigor](#)

con 5 mana giù, permettendomi di fare doppio

[Primeval Titan](#)

in un turno e dare rapidità (

[Slayers' Stronghold](#)

) a entrambi grazie alla doppia

[Vesuva](#)

nel mazzo (santissima doppia

[Vesuva](#)

!). Spumeggiante.

2-0 / 3-1

Turno 5 – Abzan (o Junk)

Premetto che io mi siedo guardando il mio oppo e scambiandolo per un altro, il che mi porta a pensare che lui stia giocando RUG [Blood Moon](#) e quindi mulligo mani sub ottimali, scegliendo di andare a 5 con una mano semidecente contro controllo. Immaginate la mia faccia quando lui vince il dado e parte terra scarto. Ciao eh. In game 2 il piano

[Hive Mind](#)

viene eliminato a fronte di

[Thragtusk](#)

e

[Hornet Queen](#)

. Che comunque non si vedono, stile Leocorni, mandando in avanscoperta i fratelli

[Primeval Titan](#)

che portano a casa il tutto, senza nessun ausilio artefatto. In game 3 il mio oppo prende una decisione difficile che non è scontata. La sua mano è la seguente:

[Swamp](#) , [Thoughtseize](#) , [Inquisition of Kozilek](#) , [Abrupt Decay](#) , [Tarmogoyf](#) , carta X che non ricordo e [Tasigur,](#)

[the Golden Fang](#)

Questa mano è praticamente nuts contro Amulet Combo, togliendogli le giocate forti nei primi turni, eventualmente distruggendo [Amulet of Vigor](#) topdeckato e mettendo pressione sia con

[Tarmogoyf](#)

sia con

[Tasigur, the Golden Fang](#)

. Lui ha deciso di tenere e, molto probabilmente, lo avrei fatto anche io. Io invece che sono ignorante tengo mano con 3 lande, due

[Primeval Titan](#)

,

[Summer Bloom](#)

e

[Hornet Queen](#)

. I suoi scarti mi lasceranno con solo un

[Primeval Titan](#)

in mano, ma

[Azusa, Lost but Seeking](#)

al topdeck mi permetterà di spingere altre lande e portare a casa la partita. Sfortunatamente il mio oppo vedrà la seconda landa troppo tardi e non entrerà mai in partita. Ma quella mano era un keep quasi sicuramente.

2-1 / 4-1

Con un ricco 4-1 in tasca mi avvio con fare pomposo verso la classifica e, come in tutte le belle storie, noto con terrore di avere un rating più basso di un nano da giardino. Seduto. Scopro infatti che lo spavaldo avversario del turno due con Twin ha scelto di fare il più classico 2-0 2-3, imitando il nostro amico nordico in tale impresa. Sperando di poter pattare incrocio le dita con i pairings, che ovviamente non regalano gioie. Anzi, vengo pairato down con un ragazzo a 9 punti e la devo per forza giocare. Vabbè amen, tanto siamo venuti per giocare, giocheremo.

Turno 6 – Tritoni

In cuor mio penso “poteva andare peggio dai”. Subito dopo realizzo “ecco, adesso che l’ho detto è la fine, di nuovo medaglia di legno”. Perdo il dado ma apro mano che chiude di primo. A meno che il mio oppo non parta di [Cursecatcher](#) e mi sballi il conto del mana. Cosa che prontamente fa. La mia mano era la seguente:

[Amulet of Vigor](#) , [Amulet of Vigor](#) , [Simian Spirit Guide](#) , [Summer Bloom](#) , [Ghost Quarter](#) , [Simic Growth Chamber](#)

e

[Primeval Titan](#)

Pesco [Golgari Rot Farm](#) , faccio [Ghost Quarter](#) per [Amulet of Vigor](#) , [Simian Spirit Guide](#) per [Amulet of Vigor](#)

. La folla in delirio, il mio oppo sbianca. Lui pesca, stappa, fa lord e mena per due. Non stapperà più. Pesco

[Azusa, Lost but Seeking](#)

, Bounceland fa 4 mana, faccio

[Azusa, Lost but Seeking](#)

, Bounceland per altri 8 mana,

[Primeval Titan](#)

,

[Simic Growth Chamber](#)

più

[Tolaria West](#)

, trasmuto e faccio secondo

[Primeval Titan](#)

, li rendo rapidi, do a entrambi doppio attacco. Sono 32 per te.

Game 2 sidiamo qualche sweeper, [Thragtusk](#) più [Hornet Queen](#) . Parte lui e tengo la seguente mano senza senso:

[Amulet of Vigor](#) , [Amulet of Vigor](#) , [Amulet of Vigor](#) , [Selesnya Sanctuary](#) , [Primeval Titan](#) , [Summer Bloom](#)

e

[Slaughter Pact](#)

. Questa mano fa disastri ancora più grossi di quella di prima, basta pescare una landa stappata e si parte. Tengo e mi do due pescate per attuare il piano. Oppo parte forte e fa terra [Æther Vial](#).

pesco e bricko, scarto

[Slaughter Pact](#)

. Lui fa

[Silvergill Adept](#)

e di

[Æther Vial](#)

mette

[Cursecatcher](#)

. Io pescò

[Gemstone Mine](#)

e faccio il primo

[Amulet of Vigor](#)

. Lui nel suo turno fa tre lord, mi mena per 9 mandandomi a 10, morto il turno dopo. Io pescò

[Simian Spirit Guide](#)

. Faccio

[Simian Spirit Guide](#)

per

[Amulet of Vigor](#)

,

[Gemstone Mine](#)

per

[Amulet of Vigor](#)

, bounceland per 6 mana e

[Primeval Titan](#)

[Primeval Titan](#)

prende bounceland e

[Tolaria West](#)

, trasmuto, faccio

[Primeval Titan](#)

. Ancora una volta. Rendo rapidi i tre

[Primeval Titan](#)

, do a tutti e tre doppio attacco. Sono 48 questa volta.

Bei game, strette di mano, gente che piange, gente che strabuzza gli occhi, ho appena provato l'ebbrezza di avere un kalashnikov in mano carico. E vi giuro che è stato piacevole.

2-0 / 5-1

Entro quindi in top8 come primo della svizzera pronto a partire in tutti i prossimi match ad eliminazione.

Quarti – Burn

Anche qui i pareri sono discordanti: c'è chi dice che burn sia un match-up molto semplice, chi invece lo reputa abbastanza equilibrato e chi invece lo rifugge come la peste. Io penso che sia equilibrato, nel senso che ti spinge ad andare a mille, ma quando tu ci riesci lui non può fare niente per fermarti, quando invece te la prendi comoda lui ti punisce sempre. Detto questo la mia partenza in questo game è stata la seguente:

turno 1, [Tolaria West](#) ;

turno 2, [Amulet of Vigor](#) di [Tolaria West](#), Bounceland, due mana, doppio [Amulet of Vigor](#) ;

turno 3, tre [Primeval Titan](#) rapidi double strike 8/6.

In game 2 vedo di riuscire a riprendere una partita dopo essere arrivato a una vita, fare [Summoner's Pact](#)

che prende

[Thragtusk](#)

dopo aver remato infinito e riportarmi a 6. Salvo il mio oppo che pesca

[Molten Rain](#)

per tirarmi via il doppio verde e quindi farmi morire del mio stesso

[Summoner's Pact](#)

In game 3 lui tiene una mano piuttosto lenta senza bestia al primo o al secondo, io faccio una

[Summer Bloom](#)

senza

[Amulet of Vigor](#)

a terra che mi setta un

[Primeval Titan](#)

al turno tre (questa volta con le terre giuste per non morire da una

[Molten Rain](#)

) e un secondo

[Primeval Titan](#)

il turno successivo che la portano a casa abbastanza agilmente.

Semifinale – Affinity

