



Articolo di **Adrian " [Legolax](#) " Barbieri**

Ciao a tutti ragazzi! Oggi vedremo un Unknown **Modern**! Sperando che la Wizards non ci faccia un altro scherzone bannando qualche ora dopo l'uscita dell'articolo delle carte vitali per il mazzo odierno!

Introduzione

I mazzi valutati soddisfaranno i seguenti criteri:

- 1) 5-0 in una MTGO League, oppure piazzamento in Finale a un PPTQ o un torneo più importante;
- 2) Non sono considerabili "Tier" (mazzi popolari e al contempo competitivi);
- 3) Devono piacermi (non disperate, son di larghe vedute). Quindi non troverete nessun Shared Fate.dec e simili. Vogliamo innovazione, ma anche competitività!

L'analisi sarà incentrata principalmente sulle carte più importanti e sulla strategia di gioco da attuare. Chiaramente non mancheranno consigli strategici ed eventuali modifiche per il mazzo. Ogni settimana verrà valutato un mazzo appartenente, in ordine, ai formati Standard, Modern, Legacy, e Pauper!

Mazzo della settimana: Boros Kuldotha

Boros Kuldotha by YHUDIWASA5

Creature (34)

3 [Bomat Courier](#)

4 [Goblin Bushwhacker](#)

4	Goblin Guide			
3	Kyttheon, Hero of Akros			
1	Legion Loyalist			
4	Memnite			
3	Ornithopter			
4	Reckless Bushwhacker			
4	Signal Pest			
4	Toolcraft Exemplar	Sorcery (4	)	
4	Kuldotha Rebirth	Instant (4	)	
4	Lightning Bolt	Artifact (3	)	
3	Mox Opal	Land (15	)	
3	Arid Mesa			
4	Bloodstained Mire			
1	Contested War Zone			
3	Inspiring Vantage			
1	Mountain			
3	Sacred Foundry	Sideboard:	2	Dev
	astating Summons			
3	Grafdigger's Cage			
3	Gut Shot			
2	Path to Exile			
1	Shattering Spree			
2	Smash to Smithereens			
2	Thalia, Guardian of Thraben			
MTGO League (5-0)				
	ndr.			
-	Details			
Main Deck: 60				
Sideboard: 15				

Analisi Mazzo

Antichissima pietra miliare dello Standard dei tempi che furono, Kuldotha è un Aggro esplosivo all'ennesima potenza che punta tutto sul riempire il campo di battaglia nei primi 2 turni di creature, per poi finire l'avversario intorno al Turno 3/4 con un potenziamento di massa come [Goblin Bushwhacker](#)

o

[Reckless Bushwhacker](#)

. Il nome viene chiaramente preso dalla carta

[Kuldotha Rebirth](#)

, che con un minimo sacrificio di un artefatto, si ottengono tre Goblin 1/1 pronti a menare. Per

funzionare quindi il mazzo ha bisogno di un alto numero di artefatti, possibilmente a costo 0 o 1, permettendoci di giocare nello stesso turno

[Kuldotha Rebirth](#)

. Vediamoli:

- [Bomat Courier](#) : Drop a 1 che inizia fin da subito ad attaccare l'avversario. La sua utilità sta nel poterci riempire la mano una volta che abbiamo giocato tutte le nostre carte (di solito questo avviene di secondo/terzo turno). E se viene rimosso da una rimozione, poco male, era solo un 1/1;

- [Memnite](#) & [Ornithopter](#) : Le vittime sacrificali preferite, a causa del loro costo di mana spesso non avremo problemi di lancio di [Kuldotha Rebirth](#) . [Ornithopter](#)

ha un'ulteriore utilità volando, riuscendo a far passare qualche danno "imbloccabile" con l'aiuto di

[Signal Pest](#)

, mentre

[Memnite](#)

è un

[Bomat Courier](#)

un po' più lento;

- [Signal Pest](#) : Caposaldo di Affinity, lo vediamo anche in questo mazzo non tanto per esser sacrificato a [Kuldotha Rebirth](#) (sebbene in alcune situazioni limite sia la soluzione migliore, tra le peggiori), ma per potenziare ogni nostra bestia. Una delle creature più pericolose del mazzo;

- [Mox Opal](#) : Altra vittima sacrificale per [Kuldotha Rebirth](#) , è utilissima per velocizzare di un turno le giocate del mazzo. Metalcraft non sarà un problema, avendo ben 17 artefatti nel mazzo.

Oltre ai nostri artefatti da sacrificare a [Kuldotha Rebirth](#) abbiamo anche un parco di creature bianche e rosse niente male. Vediamo subito il senso dell'aggiunta del bianco in questo mazzo storicamente mono-rosso:

- [Kyttheon, Hero of Akros](#) : Drop a 1 eccellente, di secondo turno spesso riuscirà a trasformarsi (grazie alle numerose creature con rapidità), diventando poi un 4/4. Quasi forte come un [Tarmogoyf](#) ;

- [Toolcraft Exemplar](#) : Con così tanti artefatti, giocare un 3/2 a costo 1 è imbarazzante. Dargli First Strike non parliamone, soprattutto unito ai vari effetti che aumentano la forza delle nostre creature.

Addizioni a dir poco azzeccate, si sposano perfettamente con la strategia di fondo del menare con tante creature e forte, per chiudere la partita prima che l'altro possa capire cosa è successo. La parte rossa del mazzo invece è rimasta quasi invariata dallo Standard (parliamo comunque di mezza decade fa) e abbiamo:

- [Goblin Guide](#) : La partenza classica del mazzo, come per Burn il drawback di dare una terra in mano all'altro non dovrà influenzarci più di tanto, poiché non riuscirà a giocarla in tempo. Cos'altro c'è da dire, sulla migliore creatura aggressiva a costo 1 del gioco?

- [Legion Loyalist](#) : Interessante aggiunta di Gatecrash, regala a tutte le nostre creature attaccanti First Strike e Trample, rendendole delle macchine della distruzione. La possibilità di non far bloccare le pedine avversarie è molto situazionale (non penso che l'avversario abbia il tempo di giocare [Lingering Souls](#) e sopravvivere nello stesso turno), ma sicuramente un bonus per le partite che dovessero protrarsi oltre il quarto turno;

- [Goblin Bushwhacker](#) & [Reckless Bushwhacker](#) : Le nostre "Finisher". Surge sarà uno scherzo da attivare, ogni nostra carta costa 1 o 0 mana, quindi di terzo turno (o di secondo, grazie a [Memnito](#) / [Ornithopter](#) / [Mox Opal](#)) riusciremo a dare +1/+0 a tutte le nostre bestie. Il primo [Goblin Bushwhacker](#) invece costa doppio rosso, ma non è un problema dato che giochiamo solo terre rosse.

E per finire la parte non-terra, troviamo il sempreverde [Lightning Bolt](#) , preferito a [Galvanic Blast](#) in quanto Metalcraft lo sfruttiamo subito per velocizzare le nostre giocate, ma poi lo perdiamo con la [Kul dotha Rebirth](#) risolutiva. E di conseguenza dopo aver attaccato per quasi letali, è meglio sempre fare 3 danni che 2 a velocità istantanea.

