



Die Magic-Bibel Type 1

Peter Hauk
Sebastian Dahlbruch
Martin Šalak
Philipp Burckhardt



Vorwort

Ein Forum ist etwas Wunderbares, unaufhörlich passiert etwas, ein Wort ergibt das andere und gelegentlich vergreift man sich im Ton, aber auch das macht nichts, denn gleich ist alles wieder vergeben und vergessen.

Aber gelegentlich gibt es Augenblick, da diese Freiheit doch eher störend ist, einfach deswegen, weil man nicht lauter Einzelteile und Fragmente sucht, sondern einen Zusammenhang. Zweifelsohne kann man sich mit Engelsgeduld durch Hunderte sinnloser Post wühlen, auf der Suche nach einer Erklärung, die in einem Halbsatz, zwischen hundert Smileys versteckt liegt – aber dieses Vorgehen ist doch eher etwas für passionierte Labyrinthgänger. Spätestens wenn man dem gleichen Untoten-Avatar ein drittes Mal begegnet ist, wird dies zu einer argen Qual – entsteht der Wunsch nach einer *kleinen Enzyklopädie des Magic-Wissens*, oder anders gesagt: nach einem Kompendium, einem Werk, in dem alle wichtigen Informationen versammelt sind.

Allerdings gilt hier gleich die erste Einschränkung. Magic ist unterdes viel zu komplex geworden, als dass ein Einzelner oder eine kleine Gruppe alle Aspekte parat haben könnten, längst gibt es Spezialisten für alle erdenklichen Formate, sei es Type 1, Type 2 oder Extended.

Wir fühlen uns vor allem im Type 1-Bereich kompetent, folglich folgt der Ankündigung dieser Magic-Enzyklopädie die Bemerkung, dass es sich auf das Format Type 1 beschränkt. Schön wäre es, wenn sich andere von diesem Projekt inspirieren ließen und die Abteilungen Type 2, Extended usw. sich zu Worte meldeten.

Wer sind wir? Und was ermächtigt uns, ein solches Vorhaben in Angriff zu nehmen? Zunächst: auch Riesen haben klein angefangen, und auch die Stifter der Enzyklopädie im 18. Jahrhundert waren kaum eine Handvoll Personen, welche die Welt in einen Buchdeckel zwingen wollten. In diesem Falle handelt es sich um weniger als eine Hand, nämlich vier Personen: Noman Peopled (Martin Salak), Hauki (Peter Hauk), da'paule (Sebastian Dahlbruch) und schließlich meine Wenigkeit, tantalus (Philipp Burckhardt). Wir sammeln zwar nicht das gesamte Wissen der Welt, aber alles Wissenswerte über Type 1, das, wie man in diesem Forum erfahren kann, ja eine Welt für sich ist.

Wer aber wäre unser Adressat? Eigentlich jeder, der sich mit Type 1 beschäftigt, vom blutigen Anfänger bis zum Profi, der, weil er eine Variante oder ein spezielles Deck nachschlagen möchte, hier fündig wird. Nun wäre es schön, wenn sich jeder, der hier etwas Sinnvolles beizutragen hätte, ermutigt fühlt, dies mitzuteilen und damit zu helfen, dieses Projekt zum Erfolg zu führen.

Auch da ist die klassische Enzyklopädie ein gutes Beispiel. Da haben nämlich im Laufe der Zeit unterschiedlichste Autoren Beiträge zu diesem und jenem beigesteuert – und genauso wollen auch wir es halten.

Was schließlich werdet ihr in dieser kleinen Enzyklopädie finden. Eigentlich alles, was mit Typ 1 zu tun hat, von A bis Z. Allerdings nicht einfach aufgelistet, sondern didaktisch aufbereitet, also so, dass man ein jedes Problem verstehen kann.

Inhaltsverzeichnis

1. Die Gesetze von Typ 1	6
1.1. Wichtigste Karten des Formats – der Ursprung	6
1.2. Wichtigste Karten des Formats – die aktuelle Liste	6
1.3. Die zehn Prinzipien	7
2. Grundlegende Deckkonstruktion und Strategie	10
2.1. Control-Decks	11
2.1.1. Was machen Control-Decks?	11
2.1.2. Virtueller Card Advantage	12
2.1.3. Tempo	13
2.1.4. Card Quality	15
2.1.5. Win Conditions	16
2.1.6. Spielweise	17
2.2. Aggro-Control	21
2.2.1. Die Decks	21
2.2.2. Grundsätzliche Gemeinsamkeiten – Card Advantage	24
2.2.3. Grundsätzliche Gemeinsamkeiten - Damage	27
2.2.4. Grundsätzliche Gemeinsamkeiten - Disruption	30
2.2.5. Grundsätzliche Gemeinsamkeiten in der Strategie	33
2.3. Combo-Decks	35
2.3.1. Was machen Combo Decks?	35
2.4. Aggro-Decks	36
2.4.1. Tempo und virtueller Card Advantage	36
2.4.2. Mana Curve, Konsistenz, Redundanz	36
2.4.3. Damage	38
2.4.4. Die Decks	40
2.4.5. Aggro-Control	46
Wichtige Archetypen	47
2.5. 4Color Control	47
2.6. 7/10 Split	50
2.7. Affinity	52
2.8. Belcher	53
2.9. Control Slavery	55
2.10. Dragon	57
2.11. Draw7	62
2.12. Food Chain Goblins/FCG	63
2.13. Grow a Tog/GAT	64
2.14. Hulk Smash/Tog	66
2.15. Landstill	68
2.16. Bazaar Madness	69
2.17. Stacker	70
2.18. Long Death	71
2.19. The Perfect Storm/TPS	72
2.20. Trinistax	73

2.21.	<i>U/R Fish</i>	74
2.22.	<i>Tools 'n Tubbies/TnT</i>	76
2.23.	<i>Workshop Slavery</i>	77
2.24.	<i>Mono Blue</i>	78
3.	Trash and Treasure – der Cardpool	79
3.1.	<i>Blau</i>	79
3.2.	<i>Schwarz</i>	108
3.3.	<i>Rot</i>	122
3.4.	<i>Grün</i>	138
3.5.	<i>Weiß</i>	156
3.6.	<i>Artefakte</i>	168
3.7.	<i>Länder</i>	189
3.8.	<i>Gold & Split-Spells</i>	196
4.	Strategien	201
5.	Tricks	202
6.	Spiel-Psychologie	203
6.1.	<i>Die Psychologie des Bluffs</i>	203
7.	Anleitung zum Spielen einzelner Decks	208
8.	Tipps zum Deckbauen	209
8.1.	<i>Budget</i>	209
8.1.1.	<i>Disruption</i>	210
8.1.2.	<i>Mana Base</i>	211
8.1.3.	<i>Creature Base</i>	212
8.1.4.	<i>Combos/Engines</i>	213
8.2.	<i>„Echtes“ Type 1</i>	217
8.2.1.	<i>Power</i>	217
8.2.2.	<i>Semi-Power</i>	220
9.	(Kein) Schlusswort und Danksagung	224
10.	Anhang	226
10.1.	<i>Glossar</i>	226
10.2.	<i>Die b/r-Liste</i>	229
10.3.	<i>Die Autoren</i>	238
10.3.1.	<i>Philipp Burckhardt</i>	238
10.3.2.	<i>Sebastian Dahlbruch</i>	238
10.3.3.	<i>Peter Hauk</i>	239
10.3.4.	<i>Martin Salak</i>	240
10.4.	<i>Nützliche Links & Artikel</i>	240
10.5.	<i>Manasymbole</i>	240

1. Die Gesetze von Typ 1

Stephen Menedian hat die 10 Prinzipien von Type 1 zusammengefasst, die Allgemeingültigkeit haben:

1.1. Wichtigste Karten des Formats – der Ursprung

Force of Will
Yawgmoth's Will
Mishra's Workshop
Illusionary Mask
Psychatog
Library of Alexandria
Misdirection
Balance
Swords to Plowshares
Blood Moon
Red Elemental Blast

1.2. Wichtigste Karten des Formats – die aktuelle Liste

Wir haben uns überlegt, wie man diese Liste am besten an den Status Quo anpassen könnte, wo wir nach eingehender Überlegung zu folgendem Ergebnis kamen:

Force of Will
Yawgmoth's Will
Mishra's Workshop
~~Illusionary Mask~~ – da ein erste Runde 12/12er oftmals zu langsam ist und Artifact Hate omnipräsent ist, kann man die Maske getrost von der Liste nehmen.
Psychatog
Library of Alexandria
~~Misdirection~~ – die Karte ist nicht mehr so wichtig wie damals, was daran liegt, dass viele Decks entstanden sind, die von der Misdirection kaum betroffen sind. Das wären die meisten neuen Combo-Decks, Stax und FCG.
Balance
Swords to Plowshares
Blood Moon
Red Elemental Blast
Wasteland – jedes Deck, das kein Wasteland spielt, ist entweder Combo oder extrem schnell. Wenn sogar ein 4-färbiges Deck auf diese Karte zurückgreift, da sie eine derartig starke Denial-Komponente liefert, kann man sie gut und gerne als „environment defining“ einstufen.

Null Rod – diese Karte hält im Alleingang gesamte Archetypen in Schach, etwa Raffinity oder AggroSlaver und hat ein enormes Potential, die Mana Base der meisten teuren Decks auszuschalten.

1.3. Die zehn Prinzipien

#1 Every Deck uses Black Lotus and at least one Mox

Jedes Deck benutzt Black Lotus und mindestens einen Mox

Der Grund für diese Empfehlung ist die Tatsache, dass diese beiden Karten das Deck ungemein beschleunigen. Manche Decks jedoch können das Fehlen einer dieser Karten dadurch durch gezielte Abwehrmaßnahmen kompensieren, zudem stellen die beiden Karten ja nur 2/60 des ganzen Deckvolumens dar – einzige Ausnahme Momentan ist Fish, welches anscheinend auch ohne Lotus gut genug ist.

#2 Fetchlands have fundamentally changed Type One

Fetchländer haben Typ 1 fundamental verändert

Fetchländer suchen gezielt nach Doppelländern, mit der Folge, dass mehrfarbige Decks sehr viel leichter zu spielen sind und allgemein auch sehr viel konsistenter. Man bedenke, dass jedes Fetchland einen Zugriff auf sieben von zehn Doppelländern ermöglicht. Dadurch, dass mit Fetchlands auch Basisländer aus dem Deck geholt werden können, ist die Stärke von Non-Basic-Hate stark reduziert worden.

#3 Force of Will is the Glue that holds T1 together

Force of Will ist das Amalgam, das T1 zusammenhält

Grund: Gäbe es Force of Will nicht, würden Combo Decks das gesamte Format ruinieren oder die B/R-Liste würde komplett anders aussehen. Ohne Force of Will gäbe es keine Motivation, Control-Decks zu spielen und Aggro-Decks hätten in einer Combo-Umgebung lediglich marginale Gewinnchancen.

#4 Unless you are planning on winning in the first few Turns, you must have a way to deal with Library of Alexandria

Sofern Du es nicht darauf abgesehen hast, in den ersten Runden zu gewinnen, musst du einen Weg finden, um mit der Library of Alexandria fertig zu werden.

Im Kampf Control vs. Control besteht das Gewinnprinzip darin, mehr Karten als der Gegner zu ziehen. Die Library of Alexandria bringt dem Spieler enorme Kartenvorteile und ermöglicht so raschen Spielgewinn. Die effektivste Antitode gegen die Library ist Wasteland, sowie gezielte Hand-Destruction in Form von Duress, oder die Option, einen Must-Counter nach dem anderen zu spielen, um FoWs zu ziehen. Gerade diese Taktik wird von den neuen Lock-Decks (Slavery, 7/10, Crucible Control) gerne praktiziert.

#5 Swords to Plowshares is the Best Targeted Removal Spell ever printed

Schwerter zu Pflugscharen ist der beste gezielte Removal Spruch , der jemals gedruckt wurde

Mit den Schwertern hat man einen Removal-Spruch, dessen einziger wirklicher Nachteil darin besteht, dass er weiß ist. Für W kann man fast jede gefährliche Kreatur zerstören, und der vermeintliche Nachteil namens Lifegain ist locker zu verkraften. Ein weiterer Vorteil der Schwerter ist, dass es die Kreatur aus dem Spiel entfernt. Dies ist in vielen Matchups sehr nützlich, beispielsweise gegen Dragon oder Reanimator, kürzlich auch gegen neue Combo-Versionen, die einen Darksteel Colossus zwischen MD und SB spielen, um einen alternativen Plan zu haben.

#6 Blood Moon is Vintage's Best Hoser

Blood Moon ist der bester Hoser in Type 1

Das Resolven eines Blood Moons bedeutet gegen viele Decks schon den Sieg. Während jedoch früher Back to Basics und Blood Moon um den Platz als bester Hoser stritten, ist mit dem Release der Fetchlands Blood Moon klar stärker, schließlich kann ein Spieler unter Back to Basics immer noch Fetchlands spielen und dann einfach nach Basisländern suchen.

#7 Red Elemental Blast is the Best Sideboard Card ever printed

Red Elemental Blast ist die beste Sideboard Karte, die je gedruckt wurde

Blau ist die im Type 1 am häufigsten vertretene Farbe, und der REB mit seinen äußerst geringen Manakosten von  erlaubt es, ein jedes blaues Permanent zu zerstören oder jeden Spell zu countern. Dies zwingt Control-Decks dazu, entweder massives Card-Drawing zu spielen (Hulk), oder auf nicht-blaue Card-Drawer umzusteigen (Skeletal Scrying, Night's Whisper).

#8 For the most part, Spells with a casting Cost of four or more are unplayable unless they are Blue, Artifact, or have an Alternate Casting Cost

Zum größten Teil, Sprüche mit umgewandelten Manakosten von vier oder größer sind unspielbar wenn sie nicht Blau oder Artefakte sind, oder sie eine alternative Casting Cost besitzen.

Der Grund, wieso das so ist, ist die Schnelligkeit des Formats und Mana Drain, der dem Gegner einen unglaublich großen Vorteil gewährt, wenn einem ein sehr teurer Spruch gecountert wird. Wieso jedoch sind blaue Karten und Artefakte von dieser Regel ausgenommen? Für Artefakte gibt es Mishra's Workshop, der die Manakosten der eigenen Artefakte effektiv um 2 verringert. Ein weiterer Punkt ist, dass die meisten Manabeschleuniger Artefakte sind und es somit sehr viel einfacher ist, schnell einen großen Threat auf den Tisch zu bekommen. Blau hat den Vorteil, dass es Zugriff auf Mana Drain sowie Tolarian Academy hat, und aus diesem Grund auch größere Kreaturen sehr viel schneller ausspielen kann. Wenn man es irgendwie bewerkstelligt, Karten mit hohen Manakosten früh ins Spiel zu "mogeln" (per Reanimate, Academy Rector...), sind diese natürlich auch spielbar.

#9 Hybrid Strategies are currently the most successful in Type One

Hybrid-Strategien sind derzeit die erfolgreichsten in Type 1

Control Combo und Aggro-Decks sind nicht längst mehr die erfolgsversprechendsten Typen. Zu ihnen gesellt haben sich Hybridbildungen, wie z.B. Aggro-Control oder Combo-Control. Der Vorteil dieser Typen ist, dass es nunmehr möglich ist, sich gegen andere Typen besser verteidigen zu können, oder eben mehr Angriffspunkte zu finden.

#10 Scour through the Card pool. Find the technology to beat your local Metagame. It's worth it.

Gucke durch den Kartenpool. Finde einen Weg dein lokales Metagame zu besiegen. Es ist es wert.

Dadurch, dass Type 1 den größten Kartenpool von allen Formaten innehat, sollte man meinen, dass es auch die meisten Decks in diesem Format gibt. Weit gefehlt, leider ist es so, dass das Format stagniert – jedoch gibt es trotzdem mehr Archetypen als in allen anderen Formaten. Dies liegt daran, dass Decks, welche öffentlich diskutiert werden, meist zu erfolgreichen Decks umgebaut werden, weil intensives Testen neuer Ideen von dem Großteil der Spieler nicht betrieben wird. Type 1 hat jedoch nun einmal den größten Kartenpool, und jeder, der es ernsthaft betreiben will, sollte sich die Zeit nehmen, Karten auszuprobieren und seine Decks auf das Metagame hin zu optimieren.

2. Grundlegende Deckkonstruktion und Strategie

Beginnen wir zunächst einmal, ungewöhnlich genug, mit einer kleinen Temperaments-Lehre der Magic-Spieler. Haben wir einen höchst angriffslustigen Spieler vor uns, den wir provisorischerweise Hau-den-Lukas nennen, so wird dieser Gesell sich wahrscheinlich für Aggro-Decks erwärmen, erlauben sie ihm doch, seine Killer-Instinkte auszuleben.

Ein etwas raffinierterer Spielertypus wird auf brachiale Mittel verzichten wollen, nicht aber auf den schnellen Sieg. Das wird ihn zu Combo-Decks führen, die es ihm erlauben, mit Trick 17 zum Sieg zu kommen – was ihn in eine gewisse Verwandtschaft zum Hau-den-Lukas führt, nur dass er sich der Hinterlist statt seiner Eisenfaust bedient.

Freilich bewegt sich die Raffinesse in sehr engen Grenzen – und erschöpft sich mit seiner Patentlösung. Was unseren Combo-Spieler mit dem Hau-den-Lukas verbindet, ist der Wunsch nach dem schnellen Sieg.

Genau hier unterscheidet sich derjenige, der sich zu Control Decks hingezogen fühlt. Denn hier wird man nicht mit Theaterdonner und einem großen Coup belohnt, sondern damit, dass man, langsam aber sicher, das Spiel unter Kontrolle bekommt. Temperamentsmäßig besehen ist der Kontroll-Deck-Spieler ein Stratege, der geduldig und weitsichtig seinen Vorteil herausarbeitet. Das heißt: er lässt sich nicht so leicht von kurzfristigen Rückschlägen ermutigen, sondern positioniert sich auf lange Sicht, teilt seine Ressourcen ein und bewegt sich mit steter Beharrlichkeit dem Sieg entgegen.

Er bewahrt die Ruhe, vermag es, ein Pokerface vor sich herzutragen – und vor allem: er hat seine Gefühle unter Kontrolle und ist nicht der Sklave seiner Aggressionslust oder seiner Zauberkunststücke.

Im Übrigen handelt es sich bei dieser Charakteristik um eine idealtypische Betrachtung – also um eine illustrative Verstärkung von Charakterzügen. Dies soll nun keineswegs heißen, dass die Tugenden eines Control Deck Spielers nicht ebenso gut von einem anderen Spezialisten verkörpert werden könnten – sie werden hier nur verstärkt, um das Spezifische dieses Spieltypus darzustellen.

2.1. Control-Decks

Gehen wir gleich *in medias res*, ab durch die Mitte, auf gut Deutsch.

2.1.1. Was machen Control-Decks?

Grundsätzlich haben wir die Philosophie der Kontrolle schon besprochen, nur wissen wir noch nicht, wie sich dies auf Magic bezieht.

In diesem Falle geht es, wie kann es auch anders sein, um Kartenvorteile. Weil diese Vorteile aber nicht so schlagkräftig sind wie der Hammer des Aggro-Spielers, sind sie häufig nicht auf den ersten Augenschein sichtbar – aber auf die Dauer doch.

Merke: auch die Ermüdung des Gegners, seine langsame Auszehrung und positionelle Schwächung, führen zum Erfolg.

Allgemein lässt sich sagen: der Spieler eines Control-Decks hat gewonnen, lange bevor er wirklich gewonnen hat – einfach deswegen, weil er das Spielgeschehen längst im Griff hat.

Kleines Beispiel aus der Insektenwelt. Da gibt es z.B. die afrikanische Ameise, die den gegnerischen Ameisenstamm nicht offen angreift, sondern, in einer Nacht- und Nebelaktion (wenn's dort Nebel geben sollte) die gegnerische Königin dahinmeuchelt und eine eigen mitgebrachte Königin an ihre Stelle setzt. Das hat zur Folge, dass der eroberte Stamm, ohne es zu merken, das feindliche Prinzip nährt und stark macht.

Die erste Assoziation, die einem bei Control-Decks in den Sinn kommt, sind die so genannten Counterspells, Karten, die gegnerische Zaubersprüche neutralisieren können. Dies geschieht archetypisch als 1:1 Abtausch.

So kann man aber auf Dauer nicht gewinnen, denn das wäre ein Nullsummenspiel. Mit einem Deck, welches nur aus den oben genannten Counterspells besteht, wird man vermutlich kein einziges Spiel an sich reißen können, man kann einfach nicht alles countern. Der Gegner kann z.B. mehrere billige Kreaturen in einer Runde legen, und man wird diese nicht alle countern können. (Aggro-Decks haben Control Decks gegenüber meist einen Zeitvorteil, sie sind schneller, und der Control Spieler kann des Öfteren erst zu spät auf die Bedrohung reagieren.)

Dasselbe gilt auch für Spot-Removal. (Bsp: *Swords to Plowshares*)

Um die Kontrolle über das Spiel zu erlangen spielt ein Control Deck Karten, die Kartenvorteil erzeugen. Dies kann auf unterschiedlichste Weise geschehen. Zum einen

durch Zaubersprüche, die das Ziehen von weiteren Karten ermöglichen. Beispiele wären *Fact or Fiction* oder *Ancestral Recall*.

Fact or Fiction



Instant

Reveal the top five cards of your Library. An opponent separates those cards into two piles. Put one pile into your hand and the other into your Graveyard.

Ancestral Recall



Instant

Target player draws three cards.

Zum anderen versuchen viele Control-Decks, eigene Karten gegen mehrere Karten des Gegners zu tauschen, um Kartenvorteil zu erzeugen. Ein *Wrath of God* auf drei Kreaturen erzeugt beispielsweise schon einen gewaltigen Card Advantage, die gleich der des *Ancestral Recall* ist (man tauscht eine Karte gegen drei).

Wrath of God



Sorcery

Destroy all Creatures. They can't be regenerated.

Durch das geschickte Abtauschen von Karten festigt der Control-Spieler also auf Dauer seine Situation, er hat mehr Karten, um auf Karten des Gegners zu reagieren. Das Abtauschen kann natürlich auch noch andere Gesichter haben, sei es in Form von Mauern oder Discard.

2.1.2. Virtueller Card Advantage

Dieser Ausdruck wird noch ein paar Mal vorkommen. Realer Card Advantage ist leicht zu begreifen; man zieht Karten oder man zerstört Permanents. Sehen wir uns aber einmal *Moat* an:

Moat



Enchantment

Creatures without flying can't attack.

Diese Karte zerstört offensichtlich nichts. Nichtsdestotrotz ist sie in vielen Fällen besser als *Wrath of God*. Man muss keine Permanents zerstören um Card Advantage zu erlangen. Man kann sie etwa "nur" unbrauchbar machen.

Sehen wir uns nun *Chalice of the Void* an:

Chalice of the Void



Artifact

Chalice of the Void comes into play with  charge counters on it. Whenever a player plays a Spell with converted Mana equal to the number of

charge counters on Chalice of the Void, counter that Spell.

Diese Karte macht, je nach Situation und Matchup, bis zu einem Viertel (in Extremfällen auch mehr) Karten des gegnerischen Decks unbrauchbar. Nicht immer ist virtueller Card Advantage so klar zu definieren. Wie viele Karten etwa ist es wert, seine Creature eine Runde früher draußen zu haben? Wie viele Karten ist es wert, sich zehn Schaden zu verhindern oder vier Leben zu bekommen? Wie viel virtuellen Card Advantage geben Karten mit Abschreckungseffekt? All das ist intuitiv besser zu erfassen und sehr situationsabhängig.

Das Thema des virtuellen Card Advantages bringt uns direkt zu einem eng verwandten Thema:

2.1.3. Tempo

Tempo ist intuitiv sehr leicht zu erfassen. Wenn jemand in der zweiten Runde Creatures mit gemeinsamer Stärke von etwa 4-10 draußen hat, ist das schnell. Ein Aggro-Deck kann mit Tempo einige virtuelle Card-Advantages erlangen, jedoch diesmal nicht durch Karteneffekte, sondern einzig und alleine durch die Schnelligkeit: einfach so schnell Schaden machen, dass der Gegner mangels Mana oder anderer Ressourcen dem Ansturm nichts entgegenbringen kann. Einer der falschesten Aussagen ist, dass Aggro und Combo schnell, Control jedoch langsam ist. Control hat nur dann eine Chance gegen gut gebautes Aggro (und ich meine nicht nur die Budget-Varianten), wenn es die Kontrolle ergreift, bevor das gegnerische Deck gewinnt. Von dort an baut es den Vorsprung aus und sichert sich ab, bevor es endlich gewinnt. Moxe sind in Control-Decks keineswegs totes Treibgut. Sie ermöglichen es etwa, auch ohne *Force of Will* schon in der ersten Runde countern zu können (da ist auch *Mana Leak* besser als *Counterspell*). Man hat in T1 keineswegs oft Zeit genug, bis zur vierten Runde zu warten, um sein *Nevinyrral's Disk* zu spielen. Wir konzentrieren uns hier auf die Sicht des Control-Decks. Eine der besten Tempo-Karten - nach den Moxen - die Control zur Verfügung hat, ist:

Mana Drain



Instant

Counter target Spell. At the beginning of your next main phase, add X to your Mana pool, where X is that Spell's converted Mana Cost.

Obwohl *Mana Drain* wie alle Counterspells extrem reaktiv ist, bietet sie einen großen Vorteil. Sie macht - zusammen mit Artifact Mana - *Isochron Scepter*, *Mind Twist*, *Morphling* und *Decree of Justice* kompetitiv spielbar.

Es zahlt sich aus, hier eine kleine Analyse zu machen; was genau diese Karte macht: zunächst einmal countert sie einen Spell für zwei Mana. Nicht broken, aber solide. Zweitens gibt sie dem, der sie gespielt hat, Mana. Wenn wir davon ausgehen, dass man in der zweiten Runde countert, bekommt man in der nächsten Runde (in der ja noch ein Land dazukommen kann) ein bis drei Mana. Nach der zweiten Runde kann man

noch mit viel mehr rechnen. Und last but not least erlaubt sie dem Control-Spieler nicht nur, Slots mit guten aber relativ teuren Karten zu besetzen, sondern auch, sich dafür nicht auszutappen. Das bedeutet, dass man seine Win-Conditions nicht nur früher spielen kann, sondern auch noch mit Counter-Backup.

Morphling



Creature – Shapeshifter

: Untap Morphling.

: Morphling gains flying until end of Turn.

: Morphling cannot be the target of Spells or Abilities this of Turn.

: Morphling gets +1/-1 until end of Turn.

: Morphling gets -1/+1 until end of Turn.

Morphling wäre ohne *Mana Drain* kaum Superman (gewesen). Wie viele Counterspells man braucht, um seine Win-Condition sicher spielen zu können, ist sehr situationsbedingt. Der *Morphling* war unter anderem deshalb so gut, weil man ihn mit *Mana Drain* ein paar Runden früher spielen konnte, und gleichzeitig Mana frei hat, um countern zu können und/oder ihn untargetable zu machen. Das bedeutet doppelten Schutz bis zum nächsten Untappen (und das unter der Annahme, dass man kein *Force of Will* hat, oder es benutzt hat, um *Morphling* durchzubringen.) Im direkten Vergleich dazu:

Force of Will



Instant

You may pay one life and remove a blue Card in your hand from the game rather than pay Force of Will's Mana Cost.

Counter target Spell.

Force of Will ist die Karte, die das Format am meisten bestimmt. Tempo ist einfach gut. Je mehr man in der ersten Runde tun kann, desto besser. *Force of Will* verhindert, dass in der ersten Runde mehr passiert als ein *Jackal Pup*. Wenn *Force of Will* in der ersten Runde zum Einsatz kommt, dann nur, weil der Gegner sich damit einen zu großen Vorsprung verschafft hätte. Damit meine ich nicht nur brokene Draw7-Decks und Two-Land Belcher, sondern auch so banale Sachen wie *Trinisphere*, *Gorilla Shaman*, *Goblin Lackey* und andere, die einen sehr schnell das Spiel kosten können. Eine Karte, die eine andere Art von Tempo schafft, wäre folgende:

Exalted Angel



Creature – Angel

Flying

Whenever Exalted Angel deals Damage, you gain that much life.

Morph .

Lifegain in T1? Aggro versucht den Gegner oft sehr engstirnig von 20 auf 0 zu bringen. Es profitiert davon, dass der Control-Spieler erst einmal eine Antwort ziehen und diese auch spielen muss, was gut und gerne die eine oder andere Runde dauern kann. Und dann kommt so ein geflügeltes Bankfräulein mit Zweihandschwert daher und verdirbt

einem den ganzen Spaß. Wiederholbares Lifegain ist gut aber sehr situationsabhängig und vor allem Matchup-abhängig. *Exalted Angel* ist aber gleichzeitig ein respektabler Blocker. Er hat gegenüber *Morphling* natürlich ein paar Nachteile, aber sehen wir das ganze einmal so: der Gegner muss ab sofort vier Schaden mehr machen, um mit *Exalted Angel* mitzuhalten. Und zwar pro Runde. Das ist kein Zuckerschlecken, besonders mit den anderen Control-Maßnahmen, die der Control-Spieler hat.

2.1.4. Card Quality

Eigentlich kann man alles in Magic als eine Art virtueller Card Advantage sehen, inklusive Tempo. Die Kartenqualität spielt da auch mit hinein. Im Wesentlichen kann man sich das so vorstellen, dass man die Karten erst “richtig” auf der Hand hat, wenn man sie auch braucht.

Vampiric Tutor



Instant

Search your Library for a Card, then shuffle your Library and put that Card on top of it. You lose 2 life.

Diese Karte bietet dem Gegner gegebenenfalls Tempovorteil (er kann einen schneller töten) und Card Advantage. Sie wäre absolut unspielbar, wenn es keine Karten gäbe, die diese Nachteile aufwögen. Das ist in Control-Decks mit Silver Bullets (siehe weiter unten). besonders wertvoll.

Brainstorm



Instant

Draw three cards, then put two cards from your hand on top of your Library in any order.

Brainstorm ist noch viel weniger spektakulär als *Vampiric Tutor*. Warum also wurde sie schon ohne Fetchlands gespielt? T1 ist ein sehr schneller Format. Selbst wenn man ein Control-Deck spielt, spielt sich das Wesentliche meist in den ersten drei, vier Runden ab.

Brainstorm ist erstens als ein-Mana-Cantrip fast so gut wie eine Karte weniger im Deck und erhöht so die Chance, Business Spells zu ziehen. Und zweitens gräbt sie drei Karten weit ins Deck. Drei Karten! Das bedeutet, sie bietet eine Auswahl an Karten, wie man sie sonst erst drei Runden später hätte. Man muss sich nur mal vorstellen, was man dafür gäbe, in einer verzwickten Situation die Lösung aller Probleme topzudecken. *Brainstorm* macht aus einem Topdeck für  drei.

In dieses Kapitel fallen auch Utility-Spells, d.h. besonders vielseitige Karten. Das ist einfach erklärt. Eine situationsabhängige Karte kann man seltener benutzen als eine vielseitige, und sie sitzt deshalb länger auf der Hand, während man sich ausmalt, was man stattdessen hätte ziehen können. Tutors wie *Vampiric Tutor* sind gerade deshalb so vielseitig, weil sie Karten holen können, die ihrerseits vielseitig sind, Karten ziehen,

oder aber genau die wenigen situationsabhängige Karten im Deck, die wegen ihrer Stärke dennoch Eingang gefunden haben.

Tutors sind das Nonplusultra an Vielseitigkeit, weil sie einfach nie nutzlos sind. Im allerschlimmsten Fall investiert man ein paar Mana und etwas Zeit, um dann mit dem neu geholten *Ancestral Recall* oder *Accumulated Knowledge* wieder nachzuholen. Counterspells können fast alles eliminieren, was in T1 so gespielt wird. Das macht sie ebenfalls enorm vielseitig; ihr Manko ist, dass sie reaktiv sind und man Mana offen halten muss. Es bedeutet auch, dass man kaum mono-blau spielen kann, weil ein resolvter *Slith Firewalker* oder *Hypnotic Specter* schnell das Aus bedeuten kann, wenn man keine Farbe hat, mit denen man auch Permanents loswird, die schon liegen, *Powder Keg* und *Nevinyrral's Disk* ausgenommen, die jedoch auch nicht immer die ultimative Lösung sind.

2.1.5. Win Conditions

Win conditions müssen trotz totaler Kontrolle und dem ganzen Firlefanz relativ schnell und billig sein. Sie dürfen nicht allzu schwer zu beschützen sein und müssen, wenn sie liegen. Dabei hilft *Mana Drain* enorm.

Einen weiteren Vorteil haben Win-Conditions, die man als Instant spielen kann, da man sich einerseits nicht so arg austappen muss, andererseits warten kann, bis der Gegner ausgetappt ist. Auch hier gilt das Credo der Vielseitigkeit. Der schon behandelte *Morphling* etwa kann mit genügend Mana gleichzeitig für fünf angreifen und so große Kreaturen blocken, wie man Mana frei hat.

Decree of Justice
   
Sorcery
Put X 4/4 white Angel Creature tokens with flying into play.
Cycling  .
When you cycle Decree of Justice, you may pay . If you do, put X 1/1 white Soldier tokens into play.

Decree of Justice hat im Keeper *Morphling* abgelöst. Das hat mehrere Gründe. Einer davon ist, dass man nur mit *Stifle* rechnen muss, wenn man es spielt, anstatt mit der ganzen Plethora an Counterspells, die ein Control-Deck haben kann. Auch *Decree of Justice* wäre kaum spielbar ohne *Mana Drain*. Die Tokens können nicht mit einer einzigen Karte eliminiert werden, mit der Ausnahme von Board-Sweepers, die je nach Art mindestens genauso leicht gecountert werden können wie pinpoint-Removal (ausgenommen *Slice and Dice*).

Was *Decree of Justice* aber so attraktiv macht ist dessen Vielseitigkeit. Man kann in einer sicheren Situation Engel herstellen, die die gegnerische Armee einfach überfliegen und bessere Blocker sind. Man kann gegen Weenies mit Instant-Speed Chump-Blocker herabregnen lassen. Und selbst wenn all das nicht der Fall ist, kann man es zumindest am Ende der gegnerischen Runde cyclen (und bekommt gegebenenfalls zumindest ein paar Tokens). Hinzu kommt, dass selbst *Stifle* entweder das Kartenziehen oder die

Token-Ability countert, aber nicht beides; im schlimmsten Fall verliert man also , der Gegner  und eine Karte.

2.1.6. Spielweise

Nachdem die Pflicht nun erledigt ist, können wir zur Kür schreiten, nämlich wie man ein Control-Deck eigentlich spielt. Dies ist keinesfalls einfach, denn Control Decks verlangen von ihrem Nutzer eine Menge Entscheidungen. Das Problem hierbei ist, dass viele Spielsituationen ein spezifisches Spielverhalten erfordern.

Trotzdem will ich im Folgenden versuchen, ein paar allgemeine Tipps zusammenzufassen.

Regel Nummer eins:

Bluffen. Hört sich vielleicht ein wenig komisch an, ist aber des Öfteren schon die halbe Miete. Gerade gegen unerfahrene Spieler kann es sehr nützlich sein, einfach mal zwei Duals/Islands ungetappt zu lassen. Die Spieler werden ihre starken Kreaturen vermutlich nicht ausspielen, was wiederum Zeit bringt. Manchmal kann es auch nützlich sein, sich auszutappen. Wenn der Gegner auf die Falle reinfällt und eine wichtige Schlüsselkarte spielt, kann man diese per alternativer Casting Cost countern (*Daze*, *Force of Will*), oder im Nachhinein eliminieren (*Swords to Plowshares*).

Daze



Instant

You may return an Island you Control to its owner's hand rather than pay Daze's Mana Cost.

Counter target Spell unless its controller pays .

Force of Will



Instant

You may pay 1 life and remove a blue Card in your hand from the game rather than pay Force of Will's Mana Cost.

Counter target Spell.

Des Weiteren sollte man niemals aufgeben! Immer locker bleiben, die passende Antwort auf den Threat eines Gegners kann man meist noch finden, und man sollte sich, sofern möglich, auch nichts anmerken lassen, wenn man mal keine Antwort im Ärmel hat.

Kommen wir nun zum wichtigsten Teil, nämlich welche Zaubersprüche man countern sollte. Auch dieser Punkt ist keinesfalls einfach zu beantworten, denn Magic ist nun einmal sehr situationsabhängig. Ich denke, dass gerade dieser Umstand Magic so faszinierend für uns macht.

Das wichtigste ist wohl, die gegnerischen Schlüsselkarten zu countern. Zwar sehr einfach zu sagen, aber mitnichten so einfach zu realisieren, schließlich muss man die gegnerischen Schlüsselkarten erst einmal identifizieren. Bei bekannten Decks ist dies zwar meist kein Problem, bei verrückten Eigenkreationen bisweilen schon. Es hilft aber auf jeden Fall, sich erst einmal die gängigen Type 1 Decks anzugucken. Karten, die für das jeweilige Deck sehr wichtig sind und für eben dieses synergetisch essentiell sind, sollte man auf jeden Fall countern. Prominente Beispiele wären *Goblin Welder* oder *Survival of the Fittest*. Meist entscheidet ein aktives Survival oder der Goblin für seinen Herrn das Spiel. Ergo müssen diese Karten von dem Control-Spieler schnellst möglich beseitigt werden, wenn sie das Licht der Welt erblicken.

Goblin Welder



Creature -- Goblin

1/1

: Choose target Artifact a player controls and target Artifact Card in that player's Graveyard. If both targets are still legal as this Ability resolves, that player simultaneously sacrifices the Artifact in play and puts the other Artifact from his or her Graveyard into play.

Survival of the Fittest



Enchantment

, Discard a Creature Card from your hand: Search your Library for a Creature Card, reveal that Card, and put it into your hand. Then shuffle your Library.

Zudem sollte man versuchen, dem Gegner so wenig wie möglich Kartenvorteil zu gewähren. Kartenzieher sollten bei massivem Effekt besser gecountert werden, ebenso ist es unumgänglich, brokene Spells wie *Yawgmoth's Will* oder *Balance* zu neutralisieren, da jene meist das Spiel entscheiden. Gegen Combodecks sollte man eigentlich immer die Draw 7 countern, um zu verhindern, dass der Gegner sein Go-Off hinbekommt.

Yawgmoth's Will



Sorcery

Until end of Turn, you may play cards in your Graveyard as though they were in your hand.

If a Card would be put into your Graveyard this Turn, remove that Card from the game instead.

Man sollte keine Tutoren (Bsp.: *Demonic Tutor*) countern, es sei denn der Gegner spielt ein auf der Fähigkeit Storm basierendes Deck, schließlich kann man die Karte, die sich der Gegner gesucht hat, neutralisieren. Es gibt noch weitere Ausnahmen, z.B. wenn man vermutet, dass der Gegner auf ein gefährliches Land wie die *Library of Alexandria* oder den *Bazaar of Baghdad* tutort.

Demonic Tutor



Sorcery

Search your Library for a Card and put that Card into your hand. Then shuffle your Library.

Dennoch muss man immer darauf achten, seine Ressourcen richtig einzuteilen. Dafür muss man ein Gefühl finden, und auch dieser Punkt ist, wie könnte es auch anders sein, keinesfalls einfach. Es ist empfehlenswert, Permanents nicht zu countern, wenn sie keine Bedrohung darstellen. Karten, die Lifegain produzieren, sollte man beispielsweise nie countern, einfach weil sie die Situation nicht zu Gunsten des Gegners verändern, sondern nur einen gewissen, sehr kleinen, Zeitvorsprung garantieren. Kreaturen sollte man resolve lassen, wenn sie nicht gerade eine Combo vervollständigen oder einen sehr starken Effekt haben. Es ist kein Problem, mal ein wenig Schaden zu nehmen. Solange man nicht auf 0 Life ist, hat man nicht verloren. Wenn die Situation bedrohlich wird, kann man alle Kreaturen des Gegners auf einmal per *Powder Keg* ins Grab schicken, was einen massiven Kartenvorteil verursacht.

Eine weitere heiß diskutierte Frage ist die, ob man erste Runde *Dark Ritual/Black Lotus* countern sollte. Dies hängt von vielen Faktoren ab. Decks, welche mit dem generierten Mana höchstwahrscheinlich nur einen Spell spielen werden, sollte man die Mana Acceleration gewähren. Im Kampf gegen schnelle Combodecks kann es aber bisweilen recht nützlich sein, Manaquellen zu countern, wenn sich der Gegner gerade im Combo Modus befindet. Es ist auch gegen Suicide in 80% der Fällen besser, ein 1st Turn Ritual zu countern, wenn man Control spielt, da man sonst *Duress* und *Sinkhole/Hymne* abbekommt, der 1st Turn Hyppie ist ziemlich aus der Mode gekommen.

Es ist sinnvoll, nicht alle Länder, die man im Lategame zieht, auszuspielen. Dieses Vorgehen hat mehrere Vorteile: Erst einmal wird man dadurch nicht so sehr von Spells wie *Balance* oder *Mind Twist* betroffen; ein weiterer netter Nebeneffekt ist, dass der Gegner vermuten wird, dass man auf der Hand Removal oder Counterspells hält - auch eine getopdeckte *Library of Alexandria* wird auf einmal viel besser..

Ein erfahrener Gegner wird versuchen, einem langsam aber sicher die Counter aus der Hand zu ziehen. Er wird einen scheinbar wichtigen Spell vorschieben und hoffen, dass man mit einem Counter auf eben diesen reagiert und dann erst die für ihn wirklich wichtige Karte ausspielen. Passt also immer auf, damit ihr nicht in eine Falle tappt!

Eine weitere potenzielle Fehlerquelle ist das Aktivieren von *Wasteland/Strip Mine*. Zuerst schauen wir uns an, welche Funktionen die Strips in einem Control Deck erfüllen:

- a) Zerstörung der *Library of Alexandria*
- b) Vernichtung anderer gefährlicher Länder, wie *Bazaar of Baghdad*

- c) Schwächung oder komplette Lahmlegung der gegnerischen Manabasis oder einer bestimmten Farbe
- d) Zerstörung von Ländern, um eigene Spells an Countern vorbeizuschleusen

Im Control-Mirrormatch gewinnt eine aktive Library das Spiel. Deswegen spielen fast alle Control Decks zumindest ein paar Karten mit Strip-Effekt. Wenn man ein *Wasteland* zur Verfügung hat, dann sollte man es sofort einsetzen, wenn eine Library das Spielfeld betritt. Trotzdem kann man nicht sagen, dass es in jedem Fall gut ist, eine Library zu zerstören. Wenn der Gegner nicht in der Lage ist, seine Library einzusetzen – z.B., weil man ihm gerade einen *Mind Twist* an den Kopf geschleudert hat – dann wäre es sinnvoll, mit den *Wastelands* seine Manabase zu disrupten, schließlich wird er die Library nicht mehr einsetzen können, wenn er nicht ausreichen Card Advantage generieren kann.

Es macht auch keinen Sinn, *Wastelands* unnötig zu vergeuden. Wenn der Gegner 10 Lands im Spiel liegen hat, dann wird ihn der Verlust eines einzigen Landes auch nicht groß schmerzen, es sei denn, man kann ihm eine komplette Farbe nehmen. Das ist auch der Hauptpunkt, der die *Wastelands* so gut macht. Man hat einen fast uncounterbaren Landzerstörer, der dem Gegner spezielle Farben nehmen kann und somit einen beträchtlichen Zeitvorteil mit sich bringen kann. Es lohnt sich auf jeden Fall, die gängigen Vintage Decklisten zu studieren, um zu schauen, welche Farben man gegen bestimmte Decks ausschalten sollte. Man kann meistens nicht alle Länder des Gegners zerstören, und sollte sich deshalb auf das gezielte Ausschalten bestimmter Farben beschränken.

Weiterhin ist es mit einem Control-Deck nicht sinnvoll, ein *Wasteland* in der ersten Runde einzusetzen, schließlich weiß man nicht, wie die Hand des Gegners zu diesem Zeitpunkt aussieht und ob man sich selber womöglich mehr schadet. Einen Gegner, der vier Länder auf der Starthand hält, wird ein einzelner Verlust nicht sonderlich schmerzen, und man weiß zudem auch nicht, ob das Ausschalten des einen Landes den Gegner hinsichtlich einer ganzen Farbe berauben würde.

Zu guter Letzt ist für einen Control Spieler ein bekanntes Metagame sehr wichtig, denn nur so kann man die richtigen Silver Bullets ins Deck packen und sich auf die gegnerischen Decks einstellen.

2.2. Aggro-Control

Die beiden Aggro-Control-Decks par excellence sind Suicide Black und Gay/r. GAT zählt man trotz einiger Unterschiede (später dazu mehr) auch dazu, ebenso wie UG-Madness. Control-Decks können manchmal sehr schnell in den Angriffsmodus übergehen (*Exalted Angel* in 4C-Control), aber das macht sie nicht zu Aggro-Control. Analog spielen manchmal Aggro-Decks reaktive Spells gegen Silver Bullets, must-Counter und Combo.

Der Grund, warum ich gerade Suicide und Gay/r als archetypisch betrachte ist, weil sie drei Gemeinsamkeiten erfüllen:

- Sie haben Wege, mit allen möglichen Spells fertig zu werden, auch wenn die Zuverlässigkeit dieser Wege manchmal fraglich sein mag.
- Sie bauen auf Mana Denial, es sei denn, sie haben drei oder mehr Moxe.
- Sie sind aggressiver Natur, aber weniger schnell als reines Aggro.

Aus diesem Aufbau folgern vor allem zwei wesentliche Grundzüge der Strategie:

- Sie verlangsamen das Spiel, während sie möglichst gleichzeitig Beatdown machen.
- Sie bauen auf frühen Druck auf zwei Ebenen; auf der einen Seite durch Angriff, auf der anderen durch Einschränkung der Handlungsfreiheit des Gegners.

Die im Folgenden genannten Decks sind sehr verschieden, aber die noch zu behandelnden Gemeinsamkeiten machen die Aggro-Control-Strategie aus. Als Archetypen werden wir uns Gay/r, Suicide Black, UG-Madness und GAT ansehen. Obwohl nur die ersten zwei wirklich schon in die postulierte Definition passen, kann man der Betrachtung sehr ähnlicher Deck-Konzepte einige Relevanz abgewinnen.

Es ist einleuchtend, dass kaum ein Aggro-Deck keine Control-Komponente hat, und dass sich auch typisch aggressive Decks wie Ankh-Sligh in eine rudimentäre Art Aggro-Control umbauen lassen, etwa wenn man *Null Rod* und *Blood Moon* zusätzlich zu *Gorilla Shaman* und den Strips spielt (eigentlich hat man schon eine Control-Komponente, wenn man Burn hat, der Utility-Creatures loswird.) Was diesen Zugang aber von Aggro-Control unterscheidet, ist das Fehlen der Vielseitigkeit und der Card Advantage. Das gegnerische Mana anzugreifen ist schön und gut, aber Aggro-Control ist fähig, sich auf allen Ebenen zu wehren, sei es reaktiv (Counter-Spells, Spot Removal) oder proaktiv (Discard, Mana Denial), während reine Mana-Denial-Decks nur die Basis angreifen.

2.2.1. Die Decks

2.2.1.1. Suicide Black

Steht hier für alle Sui-Arten inklusive W- und G-Splash. Sui hat schwere und effiziente Disruption sowie Creatures, die sehr schnelle Clocks sind. Wie billig die Disruption

aber auch ist, sie hat einen entscheidenden Nachteil: sie muss gespielt werden, bevor man seine Threats legt, oder knapp nachher, wobei vorher besser ist. Wenn der Gegner aber trotz Disruption etwas legen kann, kann der splashlose Sui-Player nicht viel dagegen machen. Der völlige Mangel an reaktiven Spells bedeutet, dass das Deck sehr Topdeck-anfällig ist.

Davon abgesehen hat es abseits von *Necropotence* keinen Draw und muss sich darauf verlassen, dass der virtuelle Card Advantage durch Mana Denial und der quantitative und qualitative Abtausch Discard/Spells ausreicht.

Des Weiteren hat Sui zwar starke, aber wenige Threats, was bedeutet, dass ein einzelnes *Swords to Plowshares* es ordentlich zurücksetzt. Zusätzlich ist einer der zwei besten Sui-Fatties (*Phyrexian Negator*) sehr anfällig gegen Aggro, aber auch *Fire/Ice* (Control), *Flametongue Kavu* (Sideboardkarte für UR-Phid und Gay/r) und *Grim Lavamancer* (Gay/r).

2.2.1.2. Gay/r

steht hier stellvertretend für alle Fish-Abarten (WTF, UW-Fish, meinetwegen auch mono-U und Tribal).

Der wichtigste Unterschied zu Discard ist hier, dass man dank den Pitch-Spells und *Manlands/Cloud of Faeries* gleichzeitig Threats legen und countern kann. Außerdem haben die Critter in Fish so gut wie immer mindestens zwei Anwendungsgebiete; Fish hat eine Unmenge Utility-Creatures. Eben deswegen braucht es auch keine großen Threats, auch weil die meisten Fish-Critter gleichzeitig Control-Elemente mit viel Deck-Synergie sind. *Spiketail Hatchling* ist gleichzeitig Mana Denial; *Grim Lavamancer* tötet Weenies und Utility-Creatures; *Gorilla Shaman* frisst Moxe und kleinere Artifacts. Und wir wollen auch nicht vergessen, dass an die sechs Länder im Deck auch noch Threats sind.

Fish hat abseits von *Library of Alexandria* zwei effiziente Draw-Engines; *Curiosity* und *Standstill*. *Curiosity* ist – effizienter Schutz vorausgesetzt – besser. *Standstill* erzeugt oft virtuelle Card Advantage dadurch, dass sich der unerfahrene Gegner nicht entschließen kann, es zu brechen. *Crucible of Worlds* ist ebenfalls eine Engine; ob man gerade gegnerische Lands zerstört (*Strip Mine*, *Wasteland*), seine Mana Base ausbaut (Fetchies) oder getötete Manlands reanimiert. Gegen gute Spieler wird der virtuelle Card Advantage eher durch das Mana- und Color-Denial erzeugt (*Strips*, *Null Rod*, *Spiketail Hatchling*).

Gay/r hat (wie alle zweifärbigen Fish-Decks) eine eher wackelige Mana Base, die zu seinem Großteil aus nonbasic Lands besteht, und braucht im Spielverlauf mehr Mana als ein gesplashedes Sui; noch dazu braucht man das rote Mana dringender und schneller als Sui das weiße oder grüne. Die Mana Base ist eine der Schwachstellen von Gay/r.

2.2.1.3. UG-Madness

Steht nicht stellvertretend für alle Madness-Decks. In den meisten anderen fehlt *Null Rod* als Mana Denial; des Weiteren sind sie zum größten Teil weit aggressiver, auch wenn sie mit Bazaar/Squee die weit bessere Draw-Engine haben. Dort dient der kleine Control-Apparat mehr zur Absicherung gegen Silver Bullets als zur Verlangsamung des Spiels. Wie im guten alten Zoo.

Ohne Mana Denial ist Aggro-Control einfach kein richtiges Aggro-Control. Ich möchte auch gleich erwähnen, dass Strips im UG-Madness nicht gespielt werden und *Null Rod* auch optional ist.

Hier wird die Madness-Strategie mit Draw und mit Control-Elementen komplettiert, sodass UG im Unterschied zu Fish- und Suicide-Decks keine allzu argen Probleme mit Fattie-Aggro hat, dafür auch kein rot, um Utility-Critter loszuwerden. Darin, dass es Enabler-Karten braucht, ist es GAT ähnlich.

Die Disruption ist im Kern identisch mit der von Fish, was keineswegs überrascht. *Daze* ist dank *Mana Leak* unnötig; sie hätte auch, wie *Spiketail Hatchling*, hier keine so große Synergie mit dem Rest des Decks. Grün bietet Enchantment- und Artifact-Removal, vor allem *Ray of Revelation* und *Naturalize* im MD oder SB.

Der Card Advantage (und Card Selection) erfolgt einfach über *Brainstorm*, *Careful Study* und *Quiet Speculation*. *Careful Study* ist gleichzeitig ein Discard-Enabler und bringt deshalb meistens keinen Card-Disadvantage. Des Weiteren ist die Card Selection nicht unwesentlich. Wenn man etwa mit *Careful Study* nur eine Karte discardet, die im jetzigen Matchup oder der Situation unnötig ist, und sie durch etwas Nützlicheres ersetzt, hat man zwar netto eine Karte verloren, aber real kaum etwas. Selbst wenn man nur zwei schlechte Karten von der Library entfernt, hat man etwas Card Quality gewonnen. Außerdem erhöht das Filtering die Konsistenz des Draws was Enabler angeht.

Die Mana Base des Decks ist äußerst minimalistisch, wenn man bedenkt, dass ein Teil von ihr aus nicht wieder verwertbaren Mana Sourcen besteht (*Elvish Spirit Guide*, *Lion's Eye Diamond*) und trotzdem in der Lage sein muss, vier Mana für *Roar of the Wurm* hinzulegen. Das machen nur *Brainstorm* und *Careful Study* wirklich möglich. Die billige Flashback-Cost von *Deep Analysis* hilft aber auch.

Quiet Speculation ist besonders gut. Als extrem billiger Flashback-Tutor mit eingebautem Card-Advantage tutort sie entweder Fatties (*Roar of the Wurm*), Draw (*Deep Analysis*), oder Sideboard-Karten (*Ray of Revelation*, *Krosan Reclamation*) – oder eine beliebige Kombination der drei. Gegen Control und vor allem Spell-reiche Combo-Decks boardet UG-Madness gelegentlich *Mystic Remora* (nach ein paar Spells hat man dann meist ein *Force of Will* oder ein *Stifle*, um die Win Condition zu countern).

2.2.1.4. GAT

GAT hat eine etwas andere Deck-Philosophie; in Suicide und Gay/r hat jede Karte ihren eigenen Wert und kann alleine gespielt werden (auch wenn die Synergie sehr weiterhilft), während *Quirion Dryad* ohne den komplementären Draw komplett sinnlos ist. Das *Berserk* im Sideboard gibt dem Deck auch noch eine Combo-Qualität. Dank der Konsistenz (man zieht kaum jemals zuwenig Cantrips), kann man es trotzdem zu Aggro-Control zählen, wenn auch das Mana Denial fehlt – es wird hier durch den erhöhten Druck ersetzt, den die überlegenen Creatures und vor allem auch die Moxe ermöglichen.

Die Disruption-Basis hat nicht nur *Force of Will*, sondern auch *Counterspell* und *Duress* – das, was „normales“ Control auch spielt. *Stifle* und *Misdirection* nur nach Metagame. Virtueller Card Advantage bezieht GAT nicht aus Mana Denial, sondern vor allem aus seinem schnellen. Dabei hilft das wishbare *Berserk* aus dem Sideboard oder doppel-Dryad natürlich enorm.

Die Taktik ist recht einfach: Dryade(n) legen, Cantrips und Draw-Spells spielen, angreifen, gleichzeitig die Dryade vor Removal verteidigen und must-Counter countern. Die wenigen Business-Creatures (in der Regel vier *Quirion Dryads* und zwei bis drei *Psychatogs*) lassen sich dank dem generell reaktivem Charakter der Disruption, vielen Hardcounter-Slots und der Filter-Eigenschaft der Cantrips weit besser verteidigen als die Sui-Fatties und haben außerdem größeres Damage-Potential und keine Drawbacks. Dank der Cantrips und dem Draw kann das Deck seine Mana Base drastisch reduzieren. Die Cantrips haben auch den Vorteil, dass man seine sowieso reichliches Counter-Magic rasch nachzieht (der Filter-Effekt ist vergleichbar mit dem obsoleten 8-Fetch-Sligh, aber noch stärker – teurer, ja, aber er pumpt auch die Dryads).

2.2.2. Grundsätzliche Gemeinsamkeiten – Card Advantage

Card Advantage ist für jedes Deck, das nicht auf einen sehr schnellen Sieg (oder zumindest einen starken Lock) ausgelegt ist, unverzichtbar. Aggro-Control kann aufgrund fehlendem Tempos keinesfalls eins zu eins Karten mit Aggro abtauschen; ebenso wenig gegen Control, diesmal dank der besseren Disruption des Gegners. Gegen Combo hilft Draw, den Gegner vor dem Setup seiner Combo quasi zu racen – sprich Counterspells oder Silver Bullets zu ziehen.

In Aggro-Control werden, wie überall sonst, Karten bevorzugt, die Synergie mit dem Deck haben. *Ancestral Recall* zum Beispiel, haha ... jetzt im Ernst, ich erwähne hier zunächst ein paar Möglichkeiten, die in den meisten Aggro-Control-Decks gespielt werden oder gespielt werden können.

Da wäre zunächst einmal *Null Rod* (das ich hier erwähne, weil es massiven virtuellen Card Advantage schaffen kann). Ihr primärer Wirkungsbereich sind die Mana Artifacts, allen voran die Moxe. Dass sie *Mindslaver*, *Pentavus*, *Masticore*, *Goblin Charbelcher*, *Memory Jar* und *Powder Keg*, *Engineered Explosives* und anderes ausschaltet, ist ein netter und gewichtiger Bonus. Aggro-Control spielt grundsätzlich

keine off-color-Moxe (GAT ausgenommen) und kann *Null Rod* schmerzlos maindecken.

Crucible of Worlds ist für Aggro-Control ebenfalls wie geschaffen (vorausgesetzt, dieses spielt von vornherein Strips). Besonders zweifarbige Decks mit Fetchlands können davon profitieren. Und Decks mit Manlands. Aber auch nur mit Strips ist *Crucible* in einem langsameren Metagame sehr gut. Mit Artifact-Mana lässt sich ein *Crucible-Lock* umgehen, aber Mox-Killer Spielen wir ja sowieso.

Es fällt vielleicht schwer, *Misdirection* in die mentale Sparte „Card Advantage“ zu stellen. Man verliert zwei Karten und bekommt ... was? Man kann einen *Counterspell* countern. Das ist sehr gut in den controllishen Metagames, in denen Aggro-Control am besten ist. Aber *Misdirection* ist auch extrem gut gegen Creature Removal (wenn der Gegner eigene Creatures hat; gegen *Diabolic Edict* auch so), Direct Damage (*Lightning Bolt* auf *Jackal Pup* – oder *Fireblast*) und Suicide Black (*Sinkhole*, *Hymn to Tourach*). In diesen Beispielen verliert der Gegner meist mindestens ebenso viele Karten wie der Caster von *Misdirection*. Welcher aber für seinen Spell null Mana bezahlt hat. Achja, *Ancestral Recall* ist targeted.

2.2.2.1. Card Advantage - Fish

Fish hat zwei sehr situationelle Draw-Engines; die eine setzt eine ungeblockt Creature oder einen Pinger und deren effizienten Schutz voraus (*Curiosity*), die andere einen kleinen Vorsprung im Damage Race (*Standstill*). Dieser Vorsprung ist oft, vor allem gegen Decks mit Instant-Removal und Strips, schwer einzuschätzen, und schwer verlässlich zu halten.

Standstill ist eine echte Engine, wenn es einmal am Laufen ist, da man *Standstills* und *Curiosities* nachzieht. Man zieht mehr Karten als der Gegner und setzt ihn mit den gezogenen Karten unter Druck, baut seine Mana Base aus und muss sich nicht overextenden.

Interessantes und wesentliches Faktum von *Standstill* ist, dass der Gegner selbst dann mit *Force of Will* und ähnlichen Tricks rechnen muss, wenn der Fish-Spieler überhaupt nichts auf der Hand hat, weil der trigger immer ganz oben auf dem Stack liegt.

Crucible of Worlds macht hier nicht nur die gegnerische Mana Base tot, sondern baut auch die eigene auf; und Fish ist mit Leichtigkeit das Mana-intensivste Aggro-Control-Deck. Mit Fetchlands und *Crucible* kann man gleichzeitig sein Deck ausdünnen und sich so viele Länder holen, wie man Land-Drops und Leben hat. Was bedeutet, dass man einen sehr realen Card Advantage generiert und gleichzeitig die Anzahl an Karten, die man nicht spielen kann, deutlich reduziert.

Eine Erwähnung verdient auch die Creature Base. Diese besteht zum überwiegenden Großteil aus Creatures, die gleichzeitig Control-Elemente oder Länder sind. So wenige Slots wie möglich werden auf reine Angriffs-Creatures „verschwendet“. Das ist so deswegen so, weil sich teure Fatties mit der *Standstill*-Taktik nicht vertragen und was Rot und Blau in der Hinsicht zu bieten hat auch einfach nicht überzeugt.

2.2.2.2. Card Advantage - Suicide

Necropotence. Mehr ist da an Draw nicht vorhanden, wenn man nicht gerade *Night's Whisper* in den überfüllten zwei-Mana-Slot der Mana Curve presst und dadurch das Aggro-Matchup sowie die eigene Necro verschlechtert. Selbst in teil-weißen Varianten mit *Exalted Angel* sollte man sich die Mana Curve nicht zusammenschmeißen.

Wie also schafft Suicide Card Advantage? Da wäre einmal das Mana Denial. *Null Rod* und *Sinkhole* haben beide ihre Vor- und Nachteile, ergänzen sich aber teilweise. *Crucible of Worlds* könnte aber *Sinkhole* ganz aus Suicide verdrängen (leider würde das nur in high-powered Metas möglich sein – und dort ist Sui kaum spielbar).

Kommen wir zum Discard. Während *Duress* „nur“ qualitativ so etwas wie Card Advantage schafft, bieten *Hymn to Tourach* und *Hypnotic Specter* qualitativ mehr. Sie ergänzen in den ersten Runden auch das Mana Denial, wenn der Gegner noch Mana auf der Hand hält.

2.2.2.3. Card Advantage - UG-Madness

Da wäre einmal *Quiet Speculation*; eine Karte, die nicht schwer zu verstehen ist. Sie tutort und erzeugt gleichzeitig Card Advantage. In Kombination mit *Deep Analysis* sogar noch mehr. Wegen seiner Tutor-Natur können spezialisierte Flashback-Spells als one-ofs im Sideboard gespielt werden (*Ray of Revelation*), was Slots offen macht.

Es mag widersinnig erscheinen, *Careful Study* bei Card Advantage aufzuzählen, wenn man doch ganz offensichtlich eine Karte verliert. Das lässt sich jedoch leicht kompensieren und sogar in einen großen Vorteil verwandeln, wenn die „verlorene“ Karte erst dadurch nützlich wird, dass man sie „verliert“. *Wonder* und sämtliche Flashback-Spells, zum Beispiel. Der *Arrogant Wurm* ist nicht so der geeignete Kandidat, weil  sehr viel ist, aber *Basking Rootwalla* ist ebenfalls ideal. Selbst wenn nur einer der Discards auf diese Weise ausgenutzt wird, hat man seine Karteninvestition schon drin. Man hat eben ein *Levitation* oder einen Rootwalla gratis gespielt oder *Roar of the Wurm* erst T1-spielbar gemacht. Oft zieht man auch eine Karte nach, die man gleich discarden will, sei es, weil sie gut ist, sei es weil sie schlecht ist – wenn man nur *Careful Study* auf der Hand hat, spielt man es auch.

2.2.2.4. Card Advantage - GAT

Draw Engine ist entweder *Accumulated Knowledge* oder neuerdings *Night's Whisper*. GAT hat keine Mana Denial. Seine ein bis zwei Strips, so überhaupt vorhanden, sind eher für lästige non-Mana-Lands (*Bazaar of Baghdad*, *Maze of Ith*, etc) oder extrem-Mana-Lands (*Tolarian Academy*, *Mishra's Workshop*) gemeint.

Virtueller Card Advantage erfolgt durch Tempo, an dem die Moxe maßgeblich beteiligt sind. Auch spielt GAT nur Creatures und Länder als Permanents. Das bedeutet, dass Maindeck *Naturalize*, *Seal of Cleansing* und ähnliches tote Karten sind.

Zu guter Letzt zur eigentlichen Engine des Decks, zu den Cantrips und dem billigen Draw. *Brainstorm* ist ein no-Brainer, daneben wird *Sleight of Hand* oder *Serum Visions* gespielt (eine vergleichende Diskussion würde hier zu weit führen). Auch *Accumulated Knowledge* und *Night's Whisper* sind billig genug, um dazugezählt zu werden. Die Cantrips machen in diesem Deck weit mehr als in anderen. Zum ersten haben sie Synergie mit *Quirion Dryad* und *Psychatog*. Dadurch machen sie nicht nur einfach die beiden erst spielbar, sondern sorgen dafür, dass der von ihnen ausgehende Druck immer größer wird, ohne dass man darauf neue Creatures darauf verschwenden muss (während *Phyrexian Negator* etwa immer gleich groß bleibt). Zweitens gibt es da den Filter-Effekt; ein Cantrip reduziert die Kartenanzahl im Deck effektiv um eins, auch wenn man dafür zahlen muss. Die Library-Manipulation ist auch per se sehr brauchbar. Dieser Filter-Effekt hat zur Folge, dass man die Anzahl der anderen Karten reduzieren kann, bei gleichzeitig erhöhter Wahrscheinlichkeit, diese zu ziehen (ein wenig offenes Mana vorausgesetzt). Das bedeutet freie Slots; Cantrips schaffen sich so ihren Platz im Deck quasi selbst. Man könnte auch die Mana-Base reduzieren, wenn man in GAT nicht viele Spells auf einmal spielen müssen würde.

2.2.3. Grundsätzliche Gemeinsamkeiten - Damage

Es reicht, die Listen zu überfliegen, um zu sehen, dass Suicide und Fish Probleme mit Aggro haben. Aggro ist einfach schneller. UG-Madness und GAT haben in dieser Hinsicht dank ihrer Combo-artigen Natur mehr Erfolg; das wird weiter unten noch erwähnt.

Zunächst sollte man wissen, dass Aggro-Control-Decks vor allem für Control-Metagames gebaute Decks sind, auch wenn GAT budget-Aggro überrennt. Man nimmt an, dass sich die Anzahl der Aggro-Decks dank gutem Control und auch Combo in Grenzen hält. Gegen Control reicht aber geringeres Tempo. Was zählt, ist seine Angreifer zu verteidigen. Budget Aggro beißt sich an *Balance*, *Engineered Explosives* und *Exalted Angel* die Zähne aus. Aggro-Control versucht diese Schwäche zu überwinden, kann aber nicht für jede Eventualität vorsorgen wie 4C-Control, weil es nicht mehr genug Druck entwickeln könnte. Deshalb spielt es Karten, die den Gegner auf einer anderen Ebene unter Druck setzen. Dazu zählen alle proaktiven Möglichkeiten der Disruption. Der Gegner darf sich nicht stabilisieren, denn er hat dank besserer Draw Engine und besseren Spells oder besserem Tempo auch eine bessere Chance, stabilisiert zu bleiben.

2.2.3.1. Damage - Suicide Black

Eigentlich ist Suicide Black in seiner klassischen Form nichts anderes als ein Teil Mana Base, ein Teil Fatties, ein Teil Discard, ein Teil Mana Denial. Der Charakter der Fatties ist leicht erklärt: schnell und billig; falls ein Drawback vorhanden ist, verschmerzbar halten oder – im falschen Meta – etwas anderes spielen. Da wären also *Nantuko Shade* und *Phyrexian Negator*.

Selbst das originale Sui hatte aber als Utility-Creatures immerhin *Hypnotic Specter*. Inzwischen hat sich *Withered Wretch* hinzu gesellt, eine willkommene, maindeckbare Antwort auf die nicht gerade wenigen Decks, die den Graveyard als Ressource entdeckt haben.

Trotz dieser Abweichungen ist das Herz des Beatdowns immer noch der Fattie. Der Negator ist eine four-Turn-Clock und *Nantuko Shade* ist ähnlich schnell. Sollte der Gegner bössartiges Removal haben, hat man immer noch einige Fatties in petto, aber nicht den Draw, um sie konsistent nachzuziehen und immer einen im Spiel zu behalten. *Fire/Ice* oder *Burn* auf *Phyrexian Negator* kann ebenfalls das Tempo stark zurücksetzen, schon deshalb, weil man weniger Mana frei haben wird, um Druck auf der Disruption-Ebene auszuüben, oder gar gleich gezwungen ist, Creatures zu opfern. *Nantuko Shade* ist auch deswegen interessant, weil sie überschüssiges Mana effizient ausnutzt und so kein Swamp zu einem dead-Draw werden lässt.

Einer der Fatties, in gelegentlicher Verbindung mit den kleinen Crittern und gegnerischen Fetchland-Aktivierungen, sollte eigentlich reichen, um den Gegner umzunieten. Da die Fatties so wichtig sind, und wir auch nicht so den hammermäßigen Draw haben und der Gegner früher oder später mit einem Topdeck das Spiel herumreißt, sollte man auch mindestens einen auf der Hand behalten. Auf diese Art reduziert man gegnerische Board-Sweeper oft im Wesentlichen zu Pinpoint-Removal. Auch wenn man auf diese Weise sein Anfälligkeit gegen *Balance* und *Mind Twist* etwas erhöhen kann.

2.2.3.2. Damage - Gay/r

Fish-Decks spielen eine Plethora an kleinen Creatures, deren primäre Verwendung nicht im Angriff liegt. Ausnahme bilden *Cloud of Faeries* (und *River Boa* in WTF). Bei *Cloud of Faeries* kommen weitere Kriterien zum Tragen, nämlich die Synergie mit dem Rest des Decks und das Tempo. *Spiketail Hatchling* wäre kaum spielbar ohne die sowieso vorhandene Mana-Denial-Maschinerie. *Cloud of Faeries*, *Faerie Conclave* und *Mishra's Factory* sind gratis-Creatures und somit tolle pre-*Standstill*-plays.

Standstill ist ein integraler Bestandteil des Decks. Wenn man sie herausnimmt, fällt es auseinander. Der Game-Plan ist einfach erklärt: einen kleinen Vorsprung an Creatures schaffen, dann *Standstill* drüber und den Gegner zwingen, es in ein *Ancestral Recall* umzuwandeln.

Weil die Fish-Creatures so fest mit dem Deck zusammenspielen, kann man sie auch nicht einfach durch andere ersetzen, wie es etwa im Suicide Black prinzipiell ginge.

2.2.3.3. Damage - UG-Madness

Die Threats von UG-Madness haben einiges mit Combos gemeinsam. Die Win-Conditions brauchen Enabler. Kein Wurm-Token ohne *Wild Mongrel*, *Careful Study* oder *Lion's Eye Diamond*. Wieso sollte man also UG-Madness zu Aggro-Control zu zählen? Das Prinzip der Eigenständigkeit der Karten wird verletzt. Wir verschwenden Slots für Enabler, die wir für Disruption und billigere Creatures verwenden könnten.

Die Antwort darauf ist weniger einfach. Man kann etwa anbringen, dass man genug untereinander austauschbarer „Combo-Pieces“ spielt (Discard Enabler auf der einen, Flashback- und Madness-Spells auf der anderen), um Konsistenz zu erreichen, die ausreicht, sie mit dem einfachen Spell-auf-Spell-Spielen von Sligh oder dem Synergie-Apparat von Gay/r zu vergleichen.

Die Verwendung dieser Mini-Combos anstatt effizienter Weenies bringt einen entscheidenden Vorteil mit sich: Fatties. Madness und Flashback erlauben es, auf konsistente Art und Weise die Mana Cost starker Spells zu umgehen, deren größtes Manko ihre Mana Cost ist. Die Ersparnis wirkt sich vor allem bei der Creature Base aus. Mit seinen großen Creatures hat UG-Madness ein besseres Matchup gegen Aggro als Gay/r oder Sui. Es kann seine Creatures zwar nicht schneller, aber regelmäßiger als Sui ausspielen.

Dank der Qualität der Enabler verlieren wir dadurch auch keine Slots an alleine unbrauchbare Karten (wie Combo) – aber es wird etwas anfälliger gegen Disruption wie *Stifle*, *Graveyard Removal* oder schlechten Draw. Funfact: Mono-Black übernimmt manchmal den Part der Enabler ... ebenso 4C-Control mit *Balance* und *Mind Twist*.

2.2.3.4. Damage - GAT

Bei GAT gilt der oben erwähnte Combo-Vergleich in stärkerem Maß, insofern als die eine Combo-Komponente die andere mehr braucht als umgekehrt. Cantrips ohne Creatures holen immerhin die Creatures. Die Creatures sind ohne Cantrips hingegen eher nutzlos. Wieder gilt, dass die Konsistenz dieser „Combo“ leicht über ihren Charakter hinwegtäuscht. Und wieder ist eine leicht erhöhte Verletzbarkeit gegenüber Disruption gegeben, ebenso wie ein stark erhöhtes Damage-Potential.

Dieses Potential ist direkt abhängig von seinem Cantrip- und Draw-Apparat. Dieser ist eigentlich sehr verlässlich, sodass die Hauptsorge darin besteht, *Quirion Dryad* oder *Psychatog* früh genug ins Spiel zu bekommen, damit man sie mit den Cantrips auch pumpen kann, statt damit nach ihnen suchen zu müssen.

Ähnlich wie Suicide sind die Fatties in GAT sehr wichtig und man will sie nicht dauernd verlieren. GAT ist aber sehr viel besser gerüstet, seine Win Conditions zu beschützen und auch zu ziehen.

Sehr zu beachten ist die schon erwähnte Tatsache, dass die Creatures von GAT mit der Zeit immer mehr Druck machen. Man muss das in seine Kalkulationen klarerweise

miteinbeziehen. Spielt der Gegner eine eigene Creature, muss man sich immer fragen, ob man sie eliminieren soll. Dabei zieht man nicht nur in Betracht, dass man vielleicht nächste Runde eine Creature legt, sondern dass die schon gelegte leicht zwei, drei Einheiten stärker sein wird.

Ebenfalls wichtig ist die Eigenschaft des *Psychatog*, gleichzeitig ein lächerlicher 1/2er und eine riesengroßes Threat zu sein. Der Gegner traut sich oft nicht in den Tog anzugreifen, weil dieser schnell mythische Proportionen annimmt und sich sein Controller eher schnell von einem leeren Graveyard erholt. Mit *Cunning Wish* auf *Berserk* ist ein Tog nicht nur sehr schnell tödlich, sondern kann auch nicht mehr chumgeblockt werden. Anders als mit den Dryads kann man allerdings den Tog nicht auf einen mittelgroßen Fattie hochpumpen und mit diesem dann Runde auf Runde angreifen.

2.2.4. Grundsätzliche Gemeinsamkeiten - Disruption

Wenn Aggro-Control keine Disruption hätte, wäre es Aggro. Die Aggro- und Control-Komponente lassen sich nicht immer einwandfrei trennen und sind oft nur innerhalb der Synergie spielbar. Das Parade-Beispiel wäre hier *Spiketail Hatchling*, der gleichzeitig angreift, Synergie mit *Curiosity* hat und Mana-Screw verstärkt. Dennoch lassen sich die meisten Karten so gut wie immer einem primären Aufgabenbereich zuordnen.

Die Art der Disruption variiert zwischen den Decks, aber die universelle Einsetzbarkeit ist enorm wichtig. Aggro-Control hat keine Slots für Silver Bullets und andere spezialisierte Spells, die die Konsistenz und die Mana Curve stören würden; die Slots, die damit für Control-Elemente übrig bleiben, sind begrenzt und man will möglichst immer brauchbare Karten auf der Hand haben. Weiter kommt hinzu, dass Aggro-Control nach Möglichkeit nicht nur durch Creatures Druck ausüben will, sondern auch mit seiner proaktiven Disruption (GAT weitgehend ausgenommen) und diese dann stärker in seine Mana Curve einbeziehen muss. Das geht nicht mit allzu spezialisierten Spells.

Die vier Arten der universellen Einsetzbarkeit wären

- Counterspells (reaktiv)
- Mana- und Color-Denial (proaktiv, *Null Rod* jedoch proaktiv und reaktiv)
- Discard (proaktiv)
- *Meddling Mage*, *Chalice of the Void* und ähnliche Karten (proaktiv)

Die kontrollische Natur von Aggro-Control verstärkt das Control- und das Combo-Matchup enorm. Das mag zwar dank der hyperschnellen Storm-basierten Decks und Belcher nicht so scheinen, aber gerade da ist *Force of Will* alleine mehr wert als Weenies oder Fatties, deren Tempo ja sowieso nicht ausreicht. Andere Spells sind ähnlich hilfreich (*Stifle*, *Null Rod*, etc).

2.2.4.1. Disruption - Suicide

Der Hauptunterschied zu den anderen Decks ist in Sui die allumfassende Proaktivität. *Duress* ist eine Qualitätskarte, während *Hymn to Tourach* und *Hypnotic Specter* nur im Deck-Konzept spielbar sind. Das hat mehrere Gründe. Zum einen bedeutet „discard at random“, dass der Gegner nicht unbedingt das discardet, was man eliminieren will, und die Karten sind als gezielte Disruption somit unzuverlässig. Außerdem kann es leicht sein, dass der Gegner Flashback- oder Madness-Spells, welder-bare Artifacts oder einen *Worldgorger Dragon* discardet – von *Yawgmoth's Will* ganz abgesehen. Hinzu kommen die komplizierten Mana-Anforderungen. Des Weiteren kann Suicide in Reinform nicht viel gegen Enchantments und Artifacts machen; das größere Problem ist jedoch, dass der Gegner unbehelligt alles spielen kann, was auf seiner Hand verblieben ist oder was er topdeckt. Deshalb kann Sui seine Fatties auch nur sehr indirekt beschützen.

Es wirkt sich auch der brachiale Mangel an Draw aus, der zur Folge hat, dass man seine Disruption nach der Anfangsphase nur topdecken kann. Wenn der Gegner etwa Draw hat, der mit dem eigenen Discard mithält, oder wenn er sofort spielt, was er zieht, gibt es nichts, was Sui dagegen machen könnte.

Hymn to Tourach und *Hypnotic Specter* unterstützen die Mana-Denial-Strategie, indem sie, wenn früh gelegt, Länder discarden lassen können. Das eigentliche Mana Denial, *Sinkhole*, *Null Rod* und *Crucible of Worlds* mit den Strips ist eine Geschichte für sich. Sui ist das einzige Deck, in dem man eine Alternative zu *Null Rod* hat. *Sinkhole* ist misdirectbar, hat eine aufwendige Mana Cost und zerstört nur ein Land; dieses Land kann aber auch *Mishra's Workshop*, *Library of Alexandria*, *Bazaar of Baghdad* oder ähnliches sein. *Null Rod* hingegen schaltet alle Mana Artifacts aus und nebenbei *Mindslaver*, *Pentavus*, *Goblin Charbelcher*, etc. ab und das sowohl proaktiv als auch reaktiv.

2.2.4.2. Disruption - Gay/r

Gay/r hat reaktive Spells und Mana Denial. Die Hard-Counter beschränken sich allerdings auf *Force of Will* (wenn man *Voidmage Prodigy* nicht zählt), man sollte also gegebenenfalls sparsam damit umgehen und nicht sofort countern, was so des Weges kommt. Die große Lücke in der Disruption von Gay/r sind Enchantments und Fatties; Artifact-Hate lässt sich bei Bedarf leicht maindecken. Der große Vorteil gegenüber der mono-blauen Version ist Fish's Fähigkeit, einerseits Artifact Removal und *Red Elemental Blast* zu boarden und andererseits Utility-Creatures und Weenies loszuwerden.

Etliche Creatures von Gay/r sind disruptiv. Die meisten haben darüber hinaus irgendeine Form von Evasion und sind dadurch nicht nur in der Lage, Stalemates zu brechen und *Curiosity* zu tragen. Nein, sie werden selten geblockt und überleben so, woran man dank ihrer speziellen Fähigkeiten besonderes Interesse hat.

Wenn eine Control-Karte mehr als zwei Mana kostet, sollte sie schon *Crucible of the Worlds* heißen; selbst zwei Mana sind schon ein Happen. Der Grund dafür ist einerseits, dass man seine Disruption vor *Standstill* spielen können will; andererseits fällt es schwer, mit Gay/r gleichzeitig Druck zu machen und zwei Mana für eine derart reaktive Spell wie *Mana Drain* offen zu halten. Das Mana für *Fire/Ice* hingegen braucht man ja nicht unbedingt sofort.

Stifle, *Daze*, *Voidmage Prodigy* und *Misdirection* bedürfen besonderer Erwähnung. *Stifle* ist in Fish eine Ideal-Karte. Sie unterstützt gleichzeitig das Mana Denial gegen Fetchies und beschützt das eigene Mana, das man bitter nötig hat, vor Strips. Außerdem ist sie die einzige Karte im Deck, die *Gempalm Incinerator* countern kann, und seine Brüder *Decree of Justice* und *Tendrils of Agony*. Mit einem offenen ♣ kann man *Stifle* weit leichter vorbluffen als *Mana Drain*. *Daze* ist vor allem als psychologische Barriere nützlich, aber auch im Zusammenspiel mit Mana-Denial. Leider wirkt sie sich ungünstig auf die Entwicklung der Mana Base aus und kann Lands nur vor *Sinkhole* beschützen. *Voidmage Prodigy* ist deshalb besser als Counterspells derselben Preisklasse, weil man sie legen kann, wenn man eben mal ♣♣ frei hat. Später kann man dann wahlweise ♣♣ offen lassen oder auch nicht, einen gewissen Nutzen hat *Voidmage Prodigy* als 2/1er immer. Des Weiteren hat sie auf unerfahrene Spieler einen ähnlichen Einfluss wie *Standstill*. *Misdirection* ist sehr nützlich gegen eine Reihe von Budget-Decks, allen voran Sligh, Suicide Black und Gay/r selbst – und absolut nutzlos gegen FCG. Es ist mangels *Mana Drain* aber auch counter Nr. 5 gegen Control.

2.2.4.3. Disruption - UG-Madness

Hier ist der Vorrang ebenfalls auf billiger Disruption, sprich *Force of Will* und *Mana Leak*. *Elvish Spirit Guide* macht hier für *Mana Leak* dasselbe wie off-color-Moxe in Draw-Go-Decks: First-Turn-Spielbarkeit. Diesmal braucht man die Effizienz vor allem, weil die Creatures einfach Mana-intensiver sind als die der anderen Aggro-Control-Decks. UG-Madness hat ebenfalls reaktive Spells und gegebenenfalls Mana Denial, aber keinen direkten Weg, mit lästigen Creatures fertig zu werden. Dafür hat es Artifact- und Enchantment-Hate.

Was größtenteils fehlt sind Creatures mit spielrelevanten Abilities. *Waterfront Bouncer* und *Viridian Zealot* sind auch schon alles, und werden eher gar nicht im Maindeck gespielt. Dadurch verlangsamt UG-Madness das Spiel auch nicht dermaßen wie Fish. Das wird durch die erhöhte Geschwindigkeit ausgeglichen.

UG-Madness hat sieben bis acht Slots mit Counterspells und hat Artifact-/Enchantment-Removal und kann somit leichter countern als Fish. *Mana Leak* ist zwar situationell, aber eigentlich sollte man genug Tempo aufbauen, um das auszugleichen. Außerdem countert es auch später immer noch teurere Spells – besonders wenn man in seinem Build auch *Null Rod* inkludiert hat.

2.2.4.4. Disruption - GAT

GAT übernimmt, wie schon erwähnt, 4C-Controls Rückgrat an Disruption im Wesentlichen unverändert, nur dass *Mana Drain* hier durch *Counterspell* ersetzt wird, weil GAT nicht viel off-color-Mana braucht und es schon genug in seinen Moxen hat. *Duress* ist neben *Null Rod* die beste proaktive Control-Maßnahme des Spiels. *Force of Will* und *Counterspell* schützen nicht nur effizient den Beatdown des Decks, sondern können dank ihrer acht Slots und des Draw-Apparats auch mal Spells countern, mit denen Fish auf eine andere Weise fertig werden müsste.

GAT hat eine eher enge Mana Base, vor allem insofern die blauen Cantrips alle  benötigen und man oft möglichst viele spielen will. Das fällt nicht immer leicht, wenn man gleichzeitig  offen halten will. *Brainstorm* hilft dabei, weil es am Ende der gegnerischen Runde spielbar ist. *Force of Will* bildet eine willkommene alternative Disruption-Möglichkeit, mit der man je nach Situation -lose Turns riskieren kann.

2.2.5. Grundsätzliche Gemeinsamkeiten in der Strategie

Wurden zum größten Teil schon behandelt und sollen hier nur mehr kurz zusammengefasst werden.

- Die grundlegende Philosophie ist es, wie bei reinem Aggro, Druck zu machen. Allerdings nicht nur Druck aufs Life Total, sondern auch auf die Handlungsfreiheit des Gegners, und das möglichst ebenso schnell oder noch schneller (das kann proaktiv erfolgen – oder dadurch, dass der Gegner seine Spieloptionen einschränken muss, weil er weiß, welche Disruption wir spielen). Deshalb ist es auch widersinnig, die völlige Kontrolle anzustreben. Man will das Spiel nur so lange verlangsamen, wie man braucht, um zu gewinnen. Der Verlust an Tempo (gegenüber reinem Aggro) wird dabei von einer radikal erhöhten Flexibilität begleitet.
- Gegen Control countert man Silver Bullets und *Exalted Angels*. Davon abgesehen spielt man Aggro. Gegen Combo hat man immer noch ein hohes Disruption-Potential. Gegen Aggro benutzt man seine Disruption, um sich zu verteidigen und greift erst an, wenn die gegnerische Kartenreserve zur Neige geht und man sich stabilisiert hat (je nach Draw, Deck und Situation kann das schon in der zweiten/dritten Runde sein, oder auch nie). Potentielle Chump-Blocker kommt auch vor - oder tradet jemand seinen *Goblin Lackey* gegen meinen Spiketail?
- Aggro-Control hat eine aggressive Mana Curve, in der sich Threats und Disruption den Platz teilen müssen. Anders als in 4C-Control oder EBA braucht man keine brokene Mox-Hand oder *Mana Drain*, um seine Threats früh zu spielen, sondern man macht von Anfang an Druck. Wenn man die freie Wahl hat (das Board ist ausgeglichen), spielt man zuerst die proaktive Disruption, dann Threats.

- Aggro-Control will sich gar nicht hundertprozentig stabilisieren (auch wenn das ein netter Bonus wäre). Man baut sich gleichzeitig auf, während man den Gegner abstuft, und erzeugt daraus einen hoffentlich ausreichenden Vorsprung. Man sagt, Aggro-Control verlangsamt das Spiel; das stimmt insofern, als es das gegnerische Spiel soweit verlangsamt, bis die eigene, inhärente Langsamkeit ausgeglichen ist.

2.3. Combo-Decks

2.3.1. Was machen Combo Decks?

Combo Decks haben nur ein Ziel, und das heißt so schnell wie möglich zu gewinnen. Die meisten Combo Decks sind so etwas wie selbsttätige Maschine, die sich um ihren Gegner nicht kümmern, sie enthalten lediglich die Combo, also die Gewinnkombination, die Tutoren, die Bestandteile der Kombination heraussuchen, Manabeschleunigung und zu guter Letzt noch Karten, die die Combo beschützen sollen. Dies ist vor allem gegen Control-Decks wichtig, besteht hier das Ziel doch darin – eben darauf beruht die Strategie der Combo-Decks – die eigene Combo sicher durchzubringen.

Im Grunde entsprechen die Combo-Decks einem Grundsatz der Kriegsführung, bei dem der Angriff blitzartig erfolgen muss, während jeder Geschwindigkeitsverlust massive Gefahr bedeutet.

Gegen Decks aggressiver Natur gilt es, die Combo so schnell wie möglich ins Spiel zu bringen und ihre Stärke wirksam werden zu lassen. Auch hier heißt das Prinzip: Geschwindigkeit. Will ein Combodeck im Type 1 bestehen, muss es sehr schnell sein, dies ist die einzige Chance, um gegen die anderen Decktypen bestehen zu können. Die Gewinnaussichten sind nur dann groß, wenn das Spiel schnell und zügig beendet werden kann. Wenn man ein Combo Deck spielen möchte, sollte man sich gut mit den Regeln auskennen und genau wissen, wie die Combo verläuft. Insgesamt sind Combo-Decks aber ein wenig einfacher zu spielen als Control-Decks, da man, im Gegensatz zu jenen, das gegnerische Spiel bisweilen ignorieren kann und somit weniger wichtige Entscheidungen treffen muss.

2.4. Aggro-Decks

Aggro ist einfach zu bauen. Man schmeißt ein paar four-ofs zusammen und versucht dann stumpfsinnig, den Gegner zu töten, ohne dass man irgendeinen Game-Plan hätte. Wer bis jetzt eifrig mit dem Kopf genickt hat, hat es wirklich nötig, den Primer zu lesen ☺.

Es stimmt zwar, dass auch ein schlecht gebautes Aggro-Deck in einem Scrub-Meta gewinnen kann, aber wir sind ja schon groß und versuchen mit gut gebauten Decks gegen voll gepowerte Decks zu bestehen.

2.4.1. Tempo und virtueller Card Advantage

Card Advantage dürfte jedem ein Begriff sein. Unter virtueller Card Advantage verstehe ich, Karten des Gegners nutzlos zu machen, ohne sie gleich bösartig zu countern oder zu zerstören.

Ein gutes Beispiel wäre *Circle of Protection: Red*. Effektiv countert sie für ein Mana einen roten Burn-Spell. Andere wären *Ankh of Mishra*, *Standstill* oder die Sleeper-Enchantments aus *Urza's Saga*, die dafür Sorgen können, dass der Gegner seine Optionen einschränken muss oder sich nicht traut, sie auszunutzen.

Die generelle Ansicht ist, dass einfaches Aggro auf Kartenvorteil zugunsten der Geschwindigkeit verzichtet. Man kann sich das Tempo jedoch leicht als Strategie vorstellen, die zum Ziel hat, dass der Gegner stirbt, bevor er seine Karten ausnutzen kann. Die Theorie ist, dass jede Karte, die der Gegner nicht spielen kann, bevor er verliert, eine tote Karte ist.

Natürlich gibt es da nicht nur die Möglichkeit, seine Optionen offen zu halten und zu beschleunigen, sondern auch, die des Gegners einzuschränken und zu verlangsamen. Mehr dazu findet man im Control-Deck-Kapitel unter ähnlicher Überschrift.

2.4.2. Mana Curve, Konsistenz, Redundanz

Unter diesem etwas unhandlichen Titel will ich eigentlich den Deck-Bau behandeln. Ein einfaches Sligh-Deck zu bauen mag noch verhältnismäßig einfach scheinen, aber wenn man sich so ein paar Builds ansieht, die hier und auch anderswo in Foren gepostet werden, kommen einem manchmal Zweifel.

Der Begriff der Mana Curve sollte jedem ein Begriff sein. Die Mana Curve ist aus einem einzigen Grund sehr wichtig: Wegen des Tempos und der dadurch erreichten virtuellen Card Advantage. Das Idealszenario ist es, sein Mana jede Runde voll ausnutzen zu können, um Spells zu spielen, während der Gegner noch nach der richtigen Farbe für sein *Demonic Tutor* sucht, um sich *Balance* zu holen.

Die Kehrseite der Medaille ist, dass gewöhnliches Aggro seine Hand schnell leert und sich nach einer Silver Bullet oder einem Board Sweeper nicht leicht erholt.

Die Mana Curve beschränkt sich keinesfalls auf Aggro-Decks, aber wurde zuerst auf sie angewandt. Jedes Deck hat aber Interesse daran, seine Spells dann spielen zu können, wenn es sie am wahrscheinlichsten braucht. Dieses “wahrscheinlich” lässt sich aber bei Aggro leichter vorhersagen als bei Control zum Beispiel, eben weil die Strategie relativ einfach ist – im Prinzip muss man nur entscheiden, ob man Disruption spielen oder Damage machen will und wie viele Creatures man gegen Board Sweeper auf der Hand behält.

Redundanz heißt eigentlich nur, dass die Karten untereinander in hohem Maß austauschbar sind, respektive (fast) alle demselben Zweck dienen. So ist es zwar nicht egal, ob man *Incinerate* statt *Lightning Bolt* zieht, oder *Su-Chi* statt *Juggernaut*, aber man kann nicht sagen, dass das Deck sofort nutzlos ist, nur weil es nicht die optimale Spell topdeckt (anders als etwa Combo, das ohne die Combo-Komponente aufgeschmissen ist).

Redundanz ist ebenfalls bei jedem Deck wichtig; Control verlässt sich auf Counterspells, Hulk Smash auf Draw-Spells, und so weiter. Bei einem Aggro-Deck kann das nach build aber weit extremer ausfallen.

Extreme Redundanz nicht situationeller Spells spielt sehr gut mit der Mana Curve zusammen; man kann dann die Spells, die man zieht, nämlich nicht nur spielen, sondern will es auch. Redundanz lässt sich mit verschiedenen Mitteln auch effektiv simulieren; mit zwölf Cantrips und Draw-Spells bei GAT beispielsweise reichen sieben Threats völlig, und TnT kommt mit seinen acht ebenfalls aus; mit *Survival of the Fittest* zieht man sowieso gerade die Creatures, die man gerade braucht; und *Bazaar of Baghdad* dünnt nicht nur effizient das Deck aus auf der Suche nach immer neuen Threats, sondern ist gleichzeitig ihr Sprungbrett ins Spiel.

Konsistenz ist ebenfalls im Prinzip logisch, einfach und auf jedes Deck anwendbar. Es bedeutet einfach, dass das Deck so funktioniert, wie man geplant hat. Da reicht Goldfishen nicht aus, man muss die einzelnen Matchups in den Deckbau einbeziehen.

Aggro interagiert – wie Combo – so wenig wie möglich mit den Karten des Gegners und kann so den Game-Plan meistens sehr verlässlich ausführen. Die Frage ist nur, inwiefern dieser Game-Plan ausreicht, insbesondere gegen überlegenen Draw.

Besonders gegen Combo, aber auch gegen Decks mit Silver Bullets und generell gefährlichen Spells hat es sich als vorteilhaft erwiesen, etwas von der Konsistenz für Utility und Removal zu opfern. Ein *Viridian Shaman* mag im Angriff weit schlechter sein als *Skyshroud Elite*, aber es hält den Gegner davon ab, *Standstill* oder ein Reanimation-Enchantment zu spielen; oder schon Gelegtes zerstören, was sehr oft besser ist als zwei Damage die Runde.

Diese Tendenz rüttelt natürlich an der Mana Curve – man weiß ja nicht, wann man die  für die Zealot-Ability brauchen wird – und an der Redundanz, auch wenn man manche (wie den Zealot) gelegentlich als offensive Instrumente benutzen kann.

In komplexeren Aggro-Builds wie etwa TnT gelten diese Regeln genauso. Beide haben aber zusätzlichen Draw und Tutor in der Squee/Survival-Engine, und es ist einleuchtend, dass man da das Deck anpassen muss. Diese Decks werden noch behandelt.

Sie stellen heute den größten Anteil an Aggro-Decks dar, da sie weit flexibler sind als das prototypische Sligh und nicht selten ihre geringfügig verschlechterte Konsistenz nicht nur gegen Vielseitigkeit, sondern auch schnelleres Tempo austauschen. Vor allem eine gewisse Chance gegen Combo, den Nemesis aller Aggro-Decks, und Widerstandskraft gegen Board-Sweeper helfen ihnen stark.

2.4.3. Damage

Es gibt viele verschiedene Damage-Quellen. Ich teile sie einmal ein in:

2.4.3.1. Permanent

Darunter fallen in erster Linie Creatures, aber auch *Black Vise*, *Cursed Scroll*, *Ankh of Mishra*, *Pyrostatic Pillar* und ähnliche.

Der Vorteil liegt auf der Hand: *Jackal Pup* hat das Potential, für dasselbe Mana viel mehr Damage zu machen als *Lightning Bolt*. Der Nachteil ist, dass gerade Permanents relativ leicht umspielt oder eliminiert werden können. Direct Damage etwa kann man meistens nur countern (und oft auch misdirecten); Creatures kann man countern, blocken, zerstören, ihnen *Moat* oder *Academy Rector* in den Weg stellen, usw.

Diese Unzuverlässigkeit muss individuell abgewogen werden. Da spielen das Metagame und der eigene Build eine große Rolle. *Slith Firewalker* mag toll sein, wenn man genug Spells hat, um die potentiellen Blocker wegzuschießen. Wenn man sie nicht hat, ist er nur sehr bedingt einsetzbar. *Ankh of Mishra* ist gegen ein anderes Aggro-Deck ein potentieller Schuss ins eigene Bein, und Control kann sich gelegentlich mit Moxen aushelfen.

Grundsätzlich sollte man permanente Damage-Quellen zeitlich vor Direct Damage spielen, selbst wenn der Gegner Blocker hat, einfach weil der Gegner dann ein neues Permanent hat, das er in seine Überlegungen einbeziehen muss – und weil er vielleicht selbst noch etwas legt, dass wir in unsere Überlegungen werden einbeziehen müssen, zum Beispiel *Ophidian* oder *Goblin Warchief*. Davon abgesehen haben die meisten Creatures Summoning Sickness, und so ist *Jackal Pup* ausreichend bedient, wenn man den Blocker erst abknallt, wenn er auch angreifen kann.

Es gibt natürlich ein paar Ausnahmen: vor allem, wenn der Gegner bereits in Burn-Range ist und wahrscheinlich nicht alles countern kann, kann man ihm lieber Direct

Damage an den Kopf werfen, um ihm keinen zusätzlichen Draw zu ermöglichen, der ihm vielleicht *Circle of Protection* oder das fehlende Combo-Piece bringt.

2.4.3.2. One-Shots

One-Shots (nicht permanente Damage-Quellen) sind auf kurze Distanz weit effizienter als permanente Damage-Quellen und haben den weiteren Vorteil, dass man sie dem Gegner direkt an den Kopf werfen kann (zumindest die spielbaren).

One-Shots verwendet man primär, um Utility-Creatures oder lästige Blocker wegzuschießen. Trotzdem ist es so wichtig, auch den Gegner targeten zu können, dass alles Burn, das nur Creatures targetet, unspielbar ist. (manche Karten sind aber trotz fehlender Flexibilität einfach zu gut, um sie nicht zu spielen, *Price of Progress* wäre ein gutes Beispiel).

Wenn der Gegner Counterspells spielt oder *Moat* im Spiel hat und man mit seinen Creatures nichts mehr ausrichten kann, muss man den Gegner tot-burnen. Das kann sich durch den gegnerischen Draw und sein Counter-Shield recht schwierig gestalten. Am besten ist die Methode, einfach über ein paar Runden Draw-Go zu machen. Dann spielt man seine Instants möglichst alle am Ende einer gegnerischen Runde. Der Gegner wir viele davon countern. Dann untappt man zum Auftakt seiner eigenen Runde (der Gegner natürlich nicht) und spielt alle seine Sorceries und Weenies. Auf diese Weise erschwert man es dem Control-Spieler, effizient zu countern; alle Counterspells sind auf die eine (Mana) oder andere (Pitch-Karten) Art teurer als die meisten Burn-Spells, und können nicht alle einschließen, wenn sie in einem Cluster gespielt werden. Dieser Taktik wird von *Exalted Angel* ordentlich heimgeleuchtet.

2.4.3.3. Virtueller und reeller Card Advantage

Card Advantage führe ich bei Damage auf, um klarzumachen, dass nicht jedes Control-Element automatisch das Deck verlangsamt. Spielt man in der ersten Runde *Juggernaut*, in der zweiten *Trinisphere*, kann der Gegner keinen Chump-Blocker legen, kein Removal spielen, keinen Board Sweeper, nicht einmal *Circle of Protection* – entsprechend macht man dann mehr Damage. Ähnlich kann man *Viridian Zealot* gegen Board-Sweeper oder *Moat* spielen, oder *Gorilla Shaman* gegen Moxe, auch wenn diese beiden als Damage-Quellen nicht so effizient sind; und so de facto das Deck trotzdem beschleunigen.

Eine andere Art der virtuelle Card Advantage wären Karten, die mit wiederholbaren Abilities Spells simulieren. Ich nenne sie Spellshaper. Darunter fällt nicht nur das Gesocks aus dem Masque-Block, sondern vor allem *Grim Lavamancer* und *Cursed Scroll*. Diese beiden sind wie eine zusätzliche Karte jede Runde, mit der Einschränkung, dass es eine Burn-Spell ist und somit willkommene “Lösungen” für Slighs mid- und late-Game-Kartenlosigkeit.

Reelle Card Advantage hingegen verlangsamt ein Deck sehr wohl. Draw kostet Mana, und wie viel Damage ein Aggro-Deck mit nur zwei, drei Mana potentiell machen kann, brauche ich wohl nicht zu sagen. Weiters rüttelt der Draw an der Konsistenz und hilft dabei per se nicht gegen Silver Bullets.

Natürlich macht gewöhnlicher Draw Damage. Wenn ich aber ein blaues Mana verwende, um mit *Ancestral Recall* *Lightning Bolt*, *Lightning Bolt*, Land zu ziehen, habe ich für  sechs Damage gemacht, nur soviel wie *Ball Lightning* und weniger als *Price of Progress*, wenn auch auf eine weit effizientere Art – das war *Ancestral Recall*. Man kann generell sagen, dass nur sehr effizientes Draw in reinen Aggro-Decks sinnvoll – und meistens einen Splash nicht wert ist. In Decks mit viel Disruption und/oder Utility-Karten sieht das schon anders aus.

2.4.4. Die Decks

Diese unterscheiden sich doch recht stark. Wenn ich sie einteilen müsste, würde ich drei Kategorien einführen. Ich möchte darauf hinweisen, dass das keine „offiziellen“ Namen sind:

Mana-Curve-Aggro: Ein schlechter Name, ich weiß. Er beschreibt Decks, die ihre Schnelligkeit und ihre Stärke primär aus der Effizienz ihrer Spells bezieht. Hier ist die gegenseitige Unabhängigkeit der Karten besonders wichtig. Die prototypischen Aggro-Decks Stompy, Sligh, White Weenie und RG-Beatz gehören hierher.

Aggro-Combo: Auch wenn man den Namen etwa mit GAT in Verbindung bringen könnte, meint er eigentlich ein Deck, das primär aggressiv ist und bei Gelegenheit einfach auscomboen kann. Wichtig bei der Definition ist auch das Fehlen von massiver Disruption. Zurzeit gibt es da nur FCG.

Draw-Aggro: Hier wäre eine Art Combo-Artigkeit hervorzuheben. Damit meine ich etwas, das über bloße Synergie hinausgeht, aber nicht so weit reicht, das Spiel in einer Runde zu gewinnen. Etwa die vielen Mini-Combos, die man mit *Survival of the Fittest* oder mit *Madness* durchführen kann. Draw-Aggro deshalb, weil diese Decks die eine oder andere Art von Card Advantage haben, um einerseits ihre leicht verringerte Konsistenz mehr als nur auszugleichen, andererseits, um ihre weit zahlreicher vorhandenen Utility-Karten zu ziehen. Dazu zählen TnT, alle *Madness*-Abarten und *Affinity*.

2.4.4.1. Ankh Sligh

Mr. Mana Curve himself. Wegen seiner Simplizität und Billigkeit gegenüber anderen Decks ist Sligh immer populär geblieben, auch wenn es Dank seiner extremen Engstirnigkeit, leicht mit *Chalice of the Void*, *Trinisphere*, *Engineered Explosives*, *Pernicious Deed*, *Circle of Protection*, *Humility* oder *Exalted Angel* meistens zumindest soweit verlangsamt werden kann, dass es sich nicht mehr erholt. Combo so gut wie unüberwindbar und gegen die moderneren, teureren Aggro-Modelle sieht Ankh-Sligh auch nach entsprechendem Tuning alt aus.

Sligh besteht aus vier verschiedenen Sparten: One-Shot Damage, permanent Damage, Mana Denial und Ländern. Dementsprechend ist hier die geplante Mana Curve relativ leicht einzuhalten.

Die Taktik ist ebenfalls einfach – zumindest wirken sich Spielfehler nicht so fatal aus wie in anderen Decks (nicht so fatal wie die Entscheidung, Sligh im falschen Metagames zu spielen). Also einfach permanente Damage Sources spielen, damit Damage machen, Blocker entfernen, Spieler totburnen. Dazwischen nach Bedarf Moxe und nonbasic Lands zerstören, um sein Position zu stärken.

Ankh Sligh leert seine Hand fast so schnell wie das obsolete Goblin Sligh. Es benutzt *Cursed Scroll*, um im „late“-Game auch noch Chancen zu haben, und Circles zu umgehen.

Je nach Metagame kann man in Ankh Sligh *Null Rod* oder *Blood Moon* maindecken, auch wenn es dem Prinzip der engstirnigen Effizienz scheinbar zuwiderläuft. Für extreme Control-Metas gibt es den eight-Blast-Plan: einfach vier *Red Elemental Blasts* und vier *Pyroblasts* ins Sideboard. Auch das hilft nicht gegen *Engineered Explosives* oder *Exalted Angel*.

2.4.4.2. RG-Beatz

Rot hat Burn, aber sowohl die Creature Base als auch Utility ist in Grün weit überlegen. Aus dieser Überlegung wurde RG-Beatz entwickelt, auch wenn es mittlerweile eher GR-Beatz heißen sollte.

Dieses Deck ist etwas langsamer als Sligh, hat aber mit *Viridian Zealot* und/oder *Naturalize* flexible Maindeck-Karten dazubekommen. Auch gegen Board Sweeper ist das Deck dank *River Boa* und *Troll Ascetic/Call of the Herd* weit besser gerüstet. Seien wir ehrlich: Burn (und *Red Elemental Blast* sowie *Blood Moon*) ist das einzige, was Rot besser kann als Grün.

Grün bietet auch weit mehr spielbare Alternativen und deshalb kann man RG-Beatz leichter metagamen. Bei viel Fish spielt man *Hidden Herd* und *Hidden Gibbons*, gegen viel Control *Blurred Mongoose*, in Scrub-Metas weniger Burn und mehr Pump-Spells, weniger Utility- und mehr starke Vanilla-Creatures, Zealot und *Naturalize* nach Bedarf.

Wichtig zu erwähnen ist hier *Rancor*; es macht – Träger vorausgesetzt – zwei Damage pro Runde, ohne Summoning Sickness und, was wichtiger ist, ohne Card Disadvantage. Optimal ist es, sie auf *River Boa* oder *Troll Ascetic* zu spielen um damit gefahrlos angreifen zu können oder einen großen Blocker zu schaffen, der den Gegner vom Angriff abhält.

2.4.4.3. Food Chain Goblins

Nichts ist populärer als Decks, die sowohl die Spike- als auch die Timmy-Seele ansprechen. Hier ist etwas Johnny auch noch dabei.

FCG ist ein Aggro-Combo-Deck. Die Combo besteht aus *Food Chain* und *Goblin Recruiter*. Man stackt sich mit dem Recruiter die Library mit ungefähr sechzehn Goblins, davon sind vier *Goblin Ringleader*. Man removet den Recruiter für drei Mana, spielt einen Ringleader, removet ihn, wiederholt das, dann wieder, dann wieder, und spielt mit Warchiefs verbilligte Goblins nach Bedarf. Für eine detaillierter Beschreibung der Combo seht euch den FCG-Primer auf www.themanadrain.com an; es reicht wenn ich sage, dass FCG in der Combo 100-250 Damage macht. Selbst gegen *Moat* schießt man mit der Combo *Skirk Prospector*/*Goblin Sharpshooter*/*Siege-Gang Commander* leicht den Gegner aus dem Spiel.

Der wesentliche Vorteil liegt bei FCG in seiner dualen Natur – man spielt Aggro, bis man in die Combo gehen kann. Die Vorteile dieser Strategie liegen auf der Hand; gegen Fattie-Aggro kann man recht gemütlich Chumpblocken und auf die Combo warten, gegen Control nur dann in die Combo gehen, wenn es gerade geht, und gegen (langsames) Combo kann man seine eigene einsetzen. Eine Doppel-Konstruktion dieser Art ist nur machbar, wenn sie das Deck kaum beeinträchtigt. Zugegeben, dass Deck ist auf seiner Aggro-Spur nicht ganz so schnell wie Goblin-Sligh und spielt mehr *Mana Drain*-anfällige Spells. Ebenso ist die Draw-Tutor-Engine nicht optimal.

Die Flexibilität gleicht diese Nachteile aus. Man kann vor – oder sogar während eines Spiels – mehrmals den Kurs wechseln; Aggro spielen, bis der Gegner *Moat* legt, oder die Combo vorbereiten, bis der Gegner *Seal of Cleansing* spielt. Außerdem kann man auch auf beiden Ebenen gleichzeitig Druck machen. Besonders Aggro-Control hat Schwierigkeiten, sowohl mit einer potentiellen Combo als auch mit einer auch kleinen Goblin-Armee fertigzuwerden.

Der besondere Aufbau des Decks erfordert so viele Goblins wie möglich. Das Deck besteht nur aus Mana, *Food Chain* und Goblins. Um die dreißig Goblins sind die Regel, viel weniger sollten es nicht sein. Die Mana Acceleration wäre in einem Sligh-Deck absolut überflüssig; sie erlaubt, schnell in die Combo zu gehen, Ringleader hardzucasten, und nicht zuletzt seine *Null Rods* und *Blood Moons* aus dem Sideboard schnell zu spielen. Da es sowohl bei fast Mana als auch bei Goblins relativ leicht zu ergründen ist, welche gut und welche schlechter sind, und wie viel das Deck braucht, ist die mögliche Varianz des Decks minimal.

Zwei der Goblins sollte man noch behandeln; da wäre zum einen *Goblin Recruiter*. Viele Spieler sind darauf fixiert, ihn als Combo-Piece zu sehen, aber er kann weit mehr. Mit einem ungeblockten Lackey im Spiel kann man sich zum Beispiel einen Ringleader, einen Warchief und drei Piledriver holen. Man kann ihn auch einfach als Goblin-Tutor verwenden, um sich etwa *Gempalm Incinerator* zu holen. Wenn man dabei den Recruiter nicht verlieren will, kann man ja einen neuen unter den Gempalm legen. Womit wir beim zweiten Goblin wären. Der Gempalm ist nur deshalb spielbar, weil er ein Goblin ist. Wenn es ihn nicht gäbe, würde FCG anderweitig kompensieren müssen, durch mehr Sharpshooter und/oder *Mogg Fanatics*. Er hat den üblichen Vorteil des Cycling Triggers (nicht counterbar, nur ineffizient stifelbar) und massig Synergie mit den Goblins, vor allem *Goblin Warchief*, *Goblin Piledriver* und *Goblin Recruiter*.

Letzterer kann etwa zwei Gempalms (für einen Fatties) holen, macht aber auch andere Tricks möglich. Man kann so *Food Chain* spielen, dann mit dem Recruiter die Library stacken. Wenn man jetzt zwei normale Mana frei und einen Gempalm auf der Hand hat, kann man sofort in die Combo gehen, statt eine Runde zu warten.

Eine der heiß diskutierten Punkte in FCG ist der Draw. Gängige Combo-Decks erhöhen ihre Chance, die Combo-Pieces zu ziehen, ausnahmslos mit Draw und Search. Bei den Goblins geht das mit *Goblin Matron* (die mit *Food Chain* auch noch ein Mana netto bringt) und *Goblin Ringleader*, sogar *Gempalm Incinerator*, recht gut. Nur die *Food Chains* lassen sich irgendwie nicht tutoren. Hier eine kurze Auflistung aller Strategien, die versucht und beiseite gelegt wurden: Schwarz-Splash für die drei Tutors, *Gamble*, *Sylvan Library*, *Mirri's Guile*, *Skullclamp*, *Glimpse of Nature*. *Wheel of Fortune* ist nahe liegend, aber generell ist davon eher abzuraten, weil der Gegner seine Karten zuerst ausnutzen kann – es sei denn, man hat *Food Chain* bereits liegen.

2.4.4.4. Tools 'n' Tubbies

Hier betreten wir schon eine komplexere Domäne. Sieht man sich eine TnT- und eine Sligh-Liste an, bemerkt man zuerst die Unterschiede, nach Gemeinsamkeiten muss man suchen.

Zunächst einmal bemerken wir hier die Tutor- und Draw-Engine *Survival of the Fittest/Squee*, *Goblin Nabob*; mit Leichtigkeit die beste grüne Card Advantage. Survival ermöglicht es dem TnT-Spieler, eine Menge situationeller One-Ofs zu spielen, die dann aber spielentscheidend sein können, wie *Uktabi Orangutan*. Gleichzeitig kann man eben diese Karten bei Bedarf mit Survival discarden, damit sie nicht sinnlos auf der Hand sitzen. Mit *Anger* fungiert Survival als *Fervor*, mit *Wonder* als *Levitation*. Survival macht es außerdem erst möglich, mit nur acht offensiven Creatures zu spielen – es sind zwar nur acht, aber man zieht sie. Und last but not least ...

Goblin Welder ist der zweite wichtige Unterschied. Die Synergie mit Survival ist nicht augenscheinlich, aber man kommt beim Spielen sehr schnell drauf. Zuerst einmal zieht man mit Survival zuverlässig Welder. Dann kann man sie verwenden, um mit Survival discardete, einfach nur zerstörte Tubbies oder teurere Creatures, wie *Platinum Angel*, zu reanimieren. Und man setzt sie klarerweise auch gegen gegnerische Artifacts ein.

Diese beiden Karten bieten auch eine starke Abwehr gegen Board Sweeper, da man sich selten overextenden muss – und mit *Mishra's Workshop* und *Goblin Welder* kann man sich billig (= schnell) erholen.

Mishra's Workshop mit den Tubbies bedeutet gegenüber reinem Aggro eine quantitative Aufwertung des Damage-Potentials. Sie sind dank ihrer Mana Cost anfällig für *Mana Drain*, sind aber resistenter gegen *Engineered Explosives*, *Powder Keg* und gelegentlich *Pernicious Deed*.

TnT hat eine leichte Mana-Denial-Komponente. *Trinisphere* oder *Crucible of Worlds* sind die zwei besten Optionen. Beide lassen sich mit Workshop in der ersten Runde spielen. *Trinisphere* ist weit besser gegen Combo, während *Crucible of Worlds* weit

besser gegen feindliche Crucibles und Control ist, und mit *Wastelands* eine „gewisse Synergie“ hat.

Der Nachteil der anderen Herangehensweise ist ebenfalls klar: die Karten hängen in höherem Maße voneinander ab. Die Vorteile werden klar, wenn man in der ersten Runde einen *Juggernaut* spielt statt *Jackal Pup*, nach *Balance* mit einem gehasteten Welder einen Mox gegen ein *Su-Chi* austauscht oder jede Runde für  genau die Creature zieht, die man will.

2.4.4.5. Bazaar Madness

Hier sehen wir ein Deck, dass durch die auf Long abzielende restriction von *Lion's Eye Diamond* einiges an Explosivität verloren hat, kaum dass man einen optimal-Build angefertigt hatte.

Bazaar Madness kann wahnsinnig schnell sein, verlässt sich aber stark auf seine Discard-Outlets *Wild Mongrel*, *Bazaar of Baghdad* und *Lion's Eye Diamond*.

Dieses Deck hat mit *Bazaar of Baghdad/Squee*, *Goblin Nabob* eine starke Draw-Engine, die immer dann gespielt wird, wenn man damit auch Karten discarden will. Madness hat derer genug; von *Circular Logic*, *Wonder*, *Fierly Temper*, *Anger* über *Basking Rootwalla*, *Arrogant Wurm* bis *Roar of the Wurm*. Ein ungetappter Bazaar bedeutet deshalb – auch wenn man keine einzige Karte auf der Hand hat – einen potentiellen Counterspell, einen Instant-Blocker, End-of-Turn-Burn, oder einem Wurm-Token für die nächste Runde. Man sollte den Bazaar klarerweise auch dann aktivieren, wenn man nichts auf der Hand hat und völlig ausgetappt ist.

Lion's Eye Diamond ist mit Vorsicht zu genießen; man will nicht mit first-Turn Rootwalla und *Arrogant Wurm* in einen *Exalted Angel*, *Su-Chi*, *Swords to Plowshares* oder ähnliches Laufen. So sehr nämlich die Draw-Engine Bazaar-Madness vor dem Overextenden bewahrt, so sehr schränkt *Lion's Eye* die Möglichkeiten ein. Der Clou ist, dass mit einem Bazaar im Spiel und mehreren Squees auf der Hand der Wert des *Lion's Eye* im Mid-Game keineswegs schwindet, da die Card-Disadvantage leicht negiert werden kann, wenn es zu solcher überhaupt kommt.

Bazaar Madness braucht, ähnlich wie TnT, Mana Acceleration. Vier Mana für Wurm-Tokens müssen schon mal drin sein, aber auch drei Mana sind nicht einfach zu erreichen, da der Bazaar einen Land-Drop kostet. Ebenfalls wie in TnT hilft die Draw-Engine, die Anzahl eigentlicher Damage-Quellen zu reduzieren, andererseits indem man sie schnell zieht.

Das Ausnutzen von Flashback und Madness bedeutet eine enorme Mana-Ersparnis. Dafür sind Madness-Creatures stifelbar, Flashback-Spells generell anfällig auf Graveyard Removal (wenn man einmal die Priority abgegeben hat) und allesamt *Mana Drain*-Futter par excellence.

2.4.4.6. UG-Madness

Dieses Deck ist ein Grenzfall; je nach Build kann es schon Aggro-Control sein oder noch Aggro; die Grenzen sind verschwommen. Im Kapitel Aggro-Control finden sich weitere Informationen.

UG-Madness ist Bazaar-Madness sehr ähnlich, hat aber keine Bazaars und ergo eine schlechtere Draw-Engine. Dagegen lässt UG-Madness mehr Maindeck-Variation zu – und lässt sich budgetär spielen.

2.4.4.7. Affinity

Ist nicht zuletzt wegen *Null Rod* relativ gesehen weit schwächer als sein T2-Counterpart, und das, obwohl quasi jede Komponente durch etwas Besseres ersetzt wird. *Skullclamp* ist hier nicht gebannt und wir haben Zugriff auf Draw 7s. Das T1-Artifact-Mana ersetzt die kümmerlichen *Chrome Moxe*, hinzu kommen *Mishra's Workshop* und *Tolarian Academy*.

Affinity ist das einzige Aggro-Deck, das von Draw 7s profitiert. Da man seine Creatures früher oder später gratis oder fast gratis spielen kann, leert man seine Hand sehr schnell und hat auch noch genug Mana frei. *Thoughtcast*, *Skullclamp* mit *Genesis Chamber* oder *Arcbound Ravager* und die Draw 7s schließen sich zusammen zu doch recht respektablem Draw. *Tinker* ist gelegentlich auch ein Draw 7, kann aber auch für Tricks mit *Arcbound Ravager* verwendet werden.

Affinity hat auch nur acht wirklich aggressive Creatures, *Myr Enforcer* und *Arcbound Ravager*, die aber einerseits schnell gezogen werden, andererseits von *Disciple of the Vault* und *Frogmite* unterstützt werden. Wir wollen nicht vergessen, dass *Skullclamp* auch pumpt – und der Gegner sich scheut, einen 3/1er chump zu blocken, wenn eine Klampe draufhängt.

Arcbound Ravager/Skullclamp ist eine besondere Draw-Engine, da sie gleichzeitig das Deck abholt und den Druck auf den Gegner erhöht. Auch wenn Affinity keine wirklichen Utility-Karten hat, zahlt sich hier das Mana für den Draw aus, weil die Creatures so billig und der Draw so massiv ist. Ohne Draw 7s würde das Deck auseinander fallen. Ohne *Skullclamp* allerdings auch.

So klingt das Deck also eigentlich sehr spielstark. Allerdings können die meisten Builds nichts gegen *Null Rod* ausrichten und diese schaltet ganz schön was ab: Artifact Lands, Artifact Mana, Ravager, *Skullclamp*, *Memory Jar*; immerhin ein Drittel des Decks. Auch gegen *Mana Drain* fehlt Affinity das Instrumentarium. Wie bei Madness- und Flashback-Spells gilt auch bei Affinity-Spells als Mana Cost das, was in der oberen rechten Ecke steht.

2.4.4.8. Grundlegende Gemeinsamkeiten in der Strategie

Das wird ein kurzes Kapitel.

- Immer Druck machen. Druck führt zu eingeschränkter Handlungsfreiheit des Gegners und hat gegenüber Nicht-Profi-Spielern einen starken psychologischen Effekt. Wenn möglich, Druck sukzessive erhöhen.
- Gegen Decks mit Board Sweepern nicht overextenden, es sei denn, es bleibt einem nichts anderes übrig. Wie zum Beispiel mit Sligh, das kaum fähig ist, in zwei Anläufen zu gewinnen.
- Je besser man das Deck des Gegners kennt, desto besser kann man auch einschätzen, ob man jetzt Damage oder Disruption spielen sollte. Disruption bedeutet Tempo-Verlust, hindert aber oft genug den Gegner am Gewinnen. Dieser Punkt ist mit Leichtigkeit der schwerste.
- Mit den optimalen verfügbaren Karten Damage machen. *Ankh of Mishra* macht früher mehr Damage, *Price of Progress* eher später.
- Stellt sicher, dass ihr wisst, wie man euer Deck in der Defensive spielt. Das kommt nicht so selten vor. Aggro-Decks tendieren zwar dazu, in der Defensive eher schlecht dazustehen, aber hoffnungslos ist es nie.

2.4.5. Aggro-Control

Es gibt kein Deck, das keine Control-Elemente beinhaltet. Selbst Stompy hat *Elvish Lyrists* und *Scrapper*. Sogar wenn man einen engstirnigen Sligh-Build hernimmt, so hat er doch mindestens ein paar Strips, *Gorilla Shaman* (in einem gepowerten Meta) und Direct Damage, die zu Utility wird, sobald man sich damit lästiger Creatures entledigt. Ich sage das hier, um die Illusion von einem völlig reinen Aggro-Deck zu zerstören. So sehr sich der Aggro-Spieler aus taktischen Gründen wünscht, mit dem Gegner nicht interagieren zu müssen, kommt es dennoch meistens vor. Wer sich mit dem einfachen Hinweis “aber die macht keine Damage” von Utility fernhält, hat dieses Prinzip nicht verstanden.

Sidenote: Während es relativ einfach ist, intuitiv die Grenze zwischen Aggro- und Aggro-Control zu ziehen, ist es schwer, dafür Definitionen zu finden, aus Gründen, die hier zu weit führen würden. Man kann Combo mit Disruption als Aggro-Control betrachten, das früh keinen Druck aufbauen muss, weil die Power der Combo den Tempo-Verlust kompensiert; man kann Combo als hyperschnelles Aggro-Deck betrachten, das nicht auf Redundanz basiert; Aggro als sehr langsames Combo-Deck mit vielen verschiedenen Gewinn-Möglichkeiten, und so weiter.

Wenn also ein Wanderer des Weges kommt und sagt: “Hey, Bazaar Madness ist Aggro-Control”, kann ich ihm sagen aus welchen Gründen ich UG-Madness mit *Null Rod* für Aggro-Control halte, aber nicht Bazaar Madness. Ich kann ihm aber nicht sagen, dass er Unrecht hat. Tatsache ist, jedes Deck würde einen eigenen Archetyp-Name verdienen, nur wäre das etwas umständlich.

Wichtige Archetypen

In diesem Teil des Buches wollen wir uns einmal mit den aktuellen Top-Decks des T1 und deren Spielweisen befassen. Grundlage hierfür stellt eine Liste von www.starcitygames.com dar, welche die aktuellen Decks to Beat enthält.

So, dann lasst uns beginnen:

2.5. 4Color Control

von Steve O'Connell aka Zherbus

4 Flooded Strand	4 Mana Drain	2 Exalted Angel
3 Tundra	4 Brainstorm	1 Decree of Justice
3 Underground Sea	3 Cunning Wish	
2 City of Brass	1 Ancestral Recall	<u>Sideboard:</u>
2 Volcanic Island	1 Fact or Fiction	3 Red Elemental Blast
4 Wasteland	4 Skeletal Scrying	3 Flametogue Kavu
1 Strip Mine	1 Demonic Tutor	2 Rack and Ruin
1 Library of Alexandria	1 Mystical Tutor	2 Crucible of Worlds
1 Sol Ring	1 Yawgmoth's Will	1 Disenchant
1 Black Lotus	1 Mind Twist	1 Vampiric Tutor
1 Mox Jet	1 Time Walk	1 Swords to Plowshares
1 Mox Sapphire	2 Swords to Plowshares	1 Blue Elemental Blast
1 Mox Ruby	1 Fire/Ice	1 Gush
1 Mox Pearl	1 Balance	
4 Force of Will	1 Gorilla Shaman	

4Colour Control ist auch unter den Namen Exalted Keeper oder Germbus bekannt. Exalted Keeper sagt auch direkt aus, woher dieses Deck abstammt, und zwar vom „klassischen“ Keeper.

Keeper ist ein Deck, welches für jedes Matchup eine Antwort parat hatte und dem Control Feld zuzuordnen ist. Wer sich einmal eine ältere Keeper Decklist anschaut - eine findet sich hier (inklusive sonstiger Primer Leistungen): <http://www.mtgworld.de/showthread.php?t=78> - wird die Verwirrung beim Aufkommen der ersten Decklists verstehen können. Es sieht so aus, als ob man einfach jede restricted Karte neben ein paar Business Spells ins Deck gepackt hat. Es wirkt im Ganzen relativ random. Aufgrund des enormen Kartenvorteils den „das Deck“ generieren konnte, hatte es eben genau diese Angewohnheit, immer zur rechten Zeit das passende spielen zu können.

Im Gegensatz dazu sieht eine Exalted Keeper Liste schon etwas konstruierter aus.

Das klassische Keeper hatte als Kill Option meist 1-2 *Decree of Justice* und/oder *Power Artifact* plus *Grim Monolith* Combo im Zusammenhang mit *Stroke of Genius*.

Exalted Keeper hat, wie der Name schon sagt, *Exalted Angel* als Win Option, der im Gegensatz zu den früheren Win Conditions ein wenig schneller ist. Der Engel hat dank dem Lifegain den er bietet den Vorteil, dass Sligh eigentlich schon Autowin ist und man

ein Matchup schon mal getrost vergessen darf zumal der Engel mit einer Widerstandskraft von 5 auch außerhalb der Bolt- und FTK-Range ist.

Ein *Decree of Justice* wird jedoch zusätzlich in den meisten 4C-Control Decks gespielt, weil:

Swords to Plowshares, *Diabolic Edict* und selbst *Terror* flott Kleinholz aus dem Engel machen können, von *Counterspells* mal gänzlich abgesehen. Des Weiteren ist der Engel wohl so ziemlich die einzige populäre Kreatur im T1, die auch gemorpht gespielt wird, da er somit besser in die Mana-Kurve passt und somit zusätzlich noch verwundbar gegen z.B. *Fire/Ice* ist.

Das Decree hat den Vorteil, dass man ihn am Ende des gegnerischen Zuges cyclen kann, welches dem Gegner lediglich die Option *Stifle* freihält und man während seiner eigenen Runde noch das übrige Mana nutzen kann. Des Weiteren sind fünf Soldier Token im Mirror weitaus schwieriger wegzubekommen als ein Engel.

Ein weiterer Spruch, der meist End of Turn gespielt wird, ist *Skeletal Scrying*. In den meisten Decks ist eine Karte die zwar enormen Card Draw auf Kosten von Lebenspunkten geben kann kaum spielbar, aber der Engel macht es möglich.

Außerdem befinden sich die Spruchkosten mit ☒☒ im verträglichen Rahmen für Keeper, im Gegensatz zu z.B. *Necropotence*.

Der Großteil der Karten sollte offensichtlich sein. Wer die Power hat, spielt sie auch und die Business-Spells sind eben dafür da dass man seine Control Rolle nicht nur aufs countern beschränkt.

Das einzige was man an der oberen Decklist kritisieren könnte wären 2 Karten:

- *Mind Twist*: Die Karte ist absoluter Card Advantage (sobald ☒ > 1) mit *Drain Mana* oder Lotus echt broken, zum einen ist sie jedoch misdirectbar, was man nie verachten sollte. Des Weiteren hat man ohne besagten Mana-Vorteil oftmals nicht bzw. zu spät die Möglichkeiten ihn zu spielen von daher ist es fraglich ob er wirklich seine Berechtigung im Deck hat.
- *Library of Alexandria*: Ebenfalls unter bestimmten Bedingungen unschlagbar, jedoch wird sie meist gewasted/-stripped oder man kann sie gar nicht benutzen. Da Germbus nun mal etwas aktiver vorgeht als das klassische Keeper hat man oftmals gar nicht die 7 Karten auf der Hand um sie zu aktivieren. Im Control Matchup ist sie natürlich wieder Gold wert, zumal das Spiel dann eh in eine Art Draw-Go ausartet. Der Gegner spielt eben kaum etwas wofür man seine Sprüche bräuchte.

Im Sideboard vermisste ich ebenfalls noch *Tormod's Crypt* (gegen Dragon und Tog), sowie *Deep Analysis* welche ebenfalls das Combo- bzw. das Tog-Matchup verbessern. Was man der Decklist anmerkt bzw. vielleicht aus dem Text ersehen hat: Das Deck ist unpowered bzw. ohne *Mana Drains* nicht turniermäßig spielbar. Zwar kann man damit sein kleines Scrub Meta aufmischen aber mit einem Budget-Keeper, sei es nun

klassisch oder Exalted, gewinnt man in einem powered Meta so gut wie nichts. Aggro und Combo sind einfach zu schnell als das man sie ohne Power schlagen könnte, zumindest nicht mit diesem Deck.

2.6. 7/10 Split

von Steven Stoots

1 Memnarch	1 Wheel of Fortune	2 Glimmervoid
4 Goblin Welder	1 Memory Jar	2 City of Brass
2 Triskelion	4 Gilded Lotus	2 Ancient Tomb
3 Sundering Titan	1 Sol Ring	1 Gemstone Mine
1 Duplicant	1 Mana Vault	1 Tolarian Academy
4 Chalice of the Void	1 Mana Crypt	
1 Tinker	1 Black Lotus	<u>Sideboard:</u>
4 Brainstorm	1 Mox Ruby	3 Red Elemental Blast
4 Thirst of Knowledge	1 Mox Emerald	1 Duplicant
1 Mystical Tutor	1 Mox Jet	2 Viashino Heretic
1 Shattering Pulse	1 Mox Pearl	2 Blue Elemental Blast
1 Ancestral Recall	1 Mox Sapphire	4 Trinisphere
1 Fact or Fiction	4 Mishra's Workshop	3 Rack and Ruin
1 Timetwister	4 Shivan Reef	

7/10 – Split ist eine Art Metagame Deck. Es ist natürlich entstanden als die Karte erschien, nach der das Deck benannt ist: *Sundering Titan*. Das Deck ist aber auch nur dann wirklich gut, wenn das Metagame stimmt, denn der Titan greift hauptsächlich Decks mit einem sehr hohen Anteil an Doppelländern an (diese sind zwar keine Basics aber sie haben die Basic Types, sonst würde das mit den Fetchländern ja ebenfalls nicht klappen).

Die Decks, die einem da einfallen werden wohl unzählige sein, da fast jedes T1 Deck Duals spielt, von Sui, Sligh und ähnlichem einmal abgesehen.

Sinn und Zweck des Decks ist es, einfach Druck zu machen und entweder den Titan zu hardcasten oder ihn via Thirst und Welder ins Spiel zu bringen. Die erste Variante ist, auch wenn es auf den ersten Blick nicht so scheint, oftmals schneller als der „Umweg“ über Welder.

Das Deck ist voll gepackt mit Artefakt-Mana und vier Workshops sowie die beiden *Ancient Tombs* sorgen für eine Menge Mana in den ersten Runden, sonstige Power wieder mal außen vor gelassen. Sollte der Titan jedoch gecountert oder gar gedrainet werden (was ganz übel enden kann), hat man als Alternative meist immer noch den Welder und tauscht mal eben einen Mox mit dem Titan. Daher sollte man in einem Control Matchup auch immer versuchen scheinbar wichtige Sprüche vorzuschieben und die teuren Sprüche mit einem Welder ins Spiel zu „schummeln“. Ein wichtiger Spruch ist zum Beispiel Chalice. Das Deck hat keinen Spruch, der 2 Mana kostet. Welche Sprüche sind gefährlich? *Counterspell*, *Mana Leak*, *Mana Drain*, *Fire/Ice* (Welder), *Diabolic Edict*, *Swords to Plowshares*, *Disenchant*, *Naturalize*... Die meisten haben eine CCC von 2. Bei Chalice stört es meist gar nicht wenn es gecountert wird da man sich so meist eine Tür für Welder, Titan oder *Tinker* geöffnet hat. Falls Chalice liegt, stört es uns auch weniger als den Gegner.

Triskelion wird meist als Weenie Killer (Shade, kleine Dryade, Tog, Lavamancer) oder aber als alternativer Kill benutzt (bei 2 *Triskelion* im Friedhof sind es immerhin schon 3 Schaden pro Runde, bei einem Welder).

Die eigentlichen Schwachpunkte des Decks sind:

- Dass man keine Counter spielt wie es z.B. Control Slaver tut. CS ist etwas langsamer aber auch viel konsistenter. Da es nicht ganz so leicht ausgehebelt wird oder gar ohne Zwischenfälle von einem Combo Deck geschlagen wird.
- Die auf *Wasteland* und *Null Rod* anfällige Manabasis. Zwar schützt man sich selbst durch den Wegfall von Duals vor dem Titan, allerdings hat man des Öfteren mal kein rotes/blauess Mana und da man keine Fetches spielt, hinkt man ab und an hinterher (mittlerweile werden aber *Volcanic Islands* gespielt, da der Wegfall einer oder zweier Mana Quellen im Vergleich zum Konsistenzgewinn vernachlässigbar ist).

Was mich persönlich an der Decklist etwas stört ist:

- *Memnarch*. Ja, er ist sehr stark. Aber oftmals habe ich einfach nicht genügend Mana um ihn effektiv einsetzen zu können, stattdessen liegt er meist recht flott rum und mit 4/5 ist er auch nicht so kräftig. Außerdem zerstört ein *Rebuild* oder *Hurkyl's Recall* sehr schnell eine scheinbar unschlagbare Board Position.
- *Gemstone Mine*. Einer der Gründe warum man sie spielt ist aus Angst das man 1. Turn *Glimmervoid* ohne 0 bzw. 1 Mana-Artefakte hat. Jedoch ist es mir nicht sehr oft passiert und ich hab sie einfach durch ein drittes *Glimmervoid* ersetzt und die Entscheidung nie bereut. Artefakte hat man in dem Deck einfach immer. Und Void ist länger als drei Runden da.
- "Meta"-Choice 1 *Duplicant*. Ich würde von vornherein mit zwei *Duplicants*, bzw. drei *Triskelions*, je nach Meta, im Maindeck spielen. Es läuft einfach zu viel rum wo man die Kreaturen nicht mal eben liegen lassen sollte (Angel, Dryad, Titan, Darksteel Colossus, Welder...). Mit einem eigenen Welder im Spiel hat man Swords mit Flashback 0 und ohne Lifegain.

Obwohl der blaue Anteil bei diesem Deck recht niedrig liegt (was ja meist ein Indiz für eine günstige Variante ist), lebt dieses Deck von der Power die es hat und ist ohne kaum spielbar. Es gibt immer mal wieder Versuche aber:

In einem kompletten Scrub Meta wo nur jeder Dritte überhaupt Duals hat ist das Deck schon einmal Müll, weil der Titan seine Stärken dort nicht ausspielen kann.

Und competitive in einem Powered Meta geht es nur mit Power oder *Null Rod*. Zumindest die Workshops sind Pflicht in diesem Deck. Aber dann würde ich euch dennoch eher von 7/10 abraten. Es ist ein Deck wo der Verlust von teuren Karten drastisch auffällt. Wenn man dann beginnt, Artifact Lands als Ersatz für welder-bare Mana Sourcen zu spielen, so wird ein *Null Rod* sehr schnell zum Game Over.

2.7. Affinity

von Marco Ardonio

1 Tolarian Academy	4 Arcbound Ravager	1 Crop Rotation
4 Mishra's Workshop	4 Arcbound Worker	4 Thoughtcast
4 City of Brass	4 Myr Enforcer	
2 Gemstone Mine	4 Frogmite	<u>Sideboard:</u>
2 Seat of the Synod	2 Disciple of the Vault	3 Pyrostatic Pillar
1 Mox Pearl	1 Time Walk	1 Stifle
1 Black Lotus	1 Demonic Tutor	1 Fire/Ice
1 Mox Sapphire	1 Timetwister	3 Tormod's Crypt
1 Mox Emerald	1 Ancestral Recall	2 Naturalize
1 Mox Jet	1 Yawgmoth's Will	1 Hurkyl's Recall
1 Mana Vault	1 Memory Jar	1 Rack and Ruin
1 Mox Ruby	4 Skullclamp	1 Oxidize
1 Mana Crypt	1 Tinker	1 Red Elemental Blast
1 Sol Ring	2 Genesis Chamber	1 Blue Elemental Blast
1 Lotus Petal	1 Cunning Wish	

Nach dem Ban von *Skullclamp* im T2 versucht dieses Deck in den anderen Formaten zu überleben. Im Gegensatz zu vielen anderen Decks, die dieses versucht und nicht geschafft haben, ist Affinity mittlerweile recht erfolgreich und funktioniert nach dem simplen Prinzip: T2 sehr gut + T1 Power = gut.

Das Spielgeschehen des Decks sollte wohl den meisten bekannt sein. Die Schlüsselkarte schlechthin ist die *Skullclamp*. Ohne Clamp wäre das Deck einfach zu inkonsistent, weil der nötige Draw, um den Druck aufrechtzuerhalten, nicht vorhanden wäre. Daher auch der Griff zu zwei Draw 7s und Recall. Dank Affinity spielt man viele Kreaturen gratis bzw. für sehr wenig Mana aus und produziert mit der *Genesis Chamber* somit fröhlich Tokens, welche man Clampen kann um neue Kreaturen nachzuziehen.

Da das Deck ursprünglich aus T2 stammt, ist es auch ohne Probleme mit T2 Karten möglich nachzubauen. Jedoch wird man dann feststellen das Aggro ohne Power meist zu langsam für das heutige Vintage Meta ist. Workshops und Academy sind Pflicht, um es am Laufen zu halten, bzw. einen schnellen Start zu ermöglichen. Des Weiteren ist *Thoughtcast*, unabhängig von den tatsächlich bezahlten Spruchkosten, ein *Mana Drain*-Opfer sondergleichen (wie *Mind Twist*) und man sollte das im Hinterkopf behalten.

Es gibt im T2 mittlerweile Varianten mit *Atog* und ohne Ravager die fast genauso, wenn nicht sogar schneller, killen können. Diese sind auch etwas unabhängiger von der Power im T1. Leider heißt das jedoch auch dass man diese Varianten nicht so gut umwandeln kann. Jedoch habe ich mit einem unpowered Deck schon einmal recht alt dagegen ausgesehen. Das größte Manko des Decks ist es, dass es extrem von einem *Null Rod* gestört wird.

2.8. Belcher

von Aurel Bokermann

1 Black Lotus	1 Necropotence	<u>Sideboard:</u>
4 Chromatic Sphere	1 Tendrils of Agony	1 Ancient Tomb
1 Chrome Mox	1 Vampiric Tutor	1 Bone Shredder
4 Goblin Charbelcher	1 Yawgmoth's Will	1 City of Brass
1 Grim Monolith	1 Ancestral Recall	1 Coretapper
1 Lion's Eye Diamond	2 Brainstorm	1 Deconstruct
1 Lotus Petal	1 Timetwister	1 Elvish Lyryst
1 Mana Crypt	1 Tinker	1 Gilded Drake
1 Mana Vault	1 Windfall	1 Goblin Welder
1 Memory Jar	1 Channel	1 Mishra's Workshop
1 Mox Emerald	4 Elvish Spirit Guide	1 Naturalize
1 Mox Jet	4 Land Grant	1 Oxidize
1 Mox Pearl	2 Living Wish	1 Scavenger Folk
1 Mox Ruby	4 Tinder Wall	1 Tolarian Academy
1 Mox Sapphire	2 Xantid Swarm	1 Uktabi Orangutan
1 Sol Ring	3 Goblin Welder	1 Xantid Swarm
4 Dark Ritual	1 Wheel of Fortune	
1 Demonic Consultation	1 Bayou	
1 Demonic Tutor	1 Tropical Island	

Belcher wurde in Extended zuerst gespielt, wo man seine überschüssigen Länder mit *Mana Severance* entfernt hat. Im T1 ist das ganze Deck auf 1. Turn, spätestens 2nd Turn Kill ausgelegt. Durch die Möglichkeiten, die einem T1 offeriert, nämlich nahezu ohne Länder zu spielen, kann man sich *Mana Severance* sparen. Das Deck versucht einfach nur die benötigten 7 Mana schnellstmöglich zusammen zu bekommen. Gekoppelt mit ein wenig Draw ist dieses Deck immer für ein spannendes Matchup gut, zumindest wenn man kein Aggro spielt, denn dann wird es etwas eintönig.

Eigentlich müsste das Deck 2-Land-Belcher heißen. Findige Leute haben sogar ein 0 Land Belcher gebaut, welches noch unberechenbarer als das gepostete ist, jedoch auch sehr viel inkonsistenter.

Belcher ist ein Deck, wo der Spruch „Force of Will is the glue that keeps T1 together“ wieder einmal voll aufgeht. Wenn man diesen Free Counter nicht hätte gäbe es wohl eine Academy.dec ähnliche Situation, wie es sie damals im Block gab, bzw. ein weiteres Long.dec, welches man nur durch Bannings einschränken kann.

Die Welder sind als Backup Plan gedacht, falls man einmal alle Belcher gecountert bzw. vor der Aktivierung zerstört bekommt. Swarms sind aufgrund des Metas mittlerweile ins Maindeck gewandert und wurden zu Beginn nur im Sideboard gespielt. *Lion's Eye Diamond* erfüllt in diesem Deck meist nur die Rolle des Aktivierers des Belchers oder aber er wird Response zu einem Draw 7 gespielt.

Zumindest ein 2-Land Belcher ist unpowered nur sehr schlecht möglich. Man darf gespannt sein, wie sich Belcher im T1.5 entwickelt, da es dort im Moment sehr gehyped wird.

2.9. Control Slavery

von Richard Shay

2 Pentavus	1 Yawgmoth's Will	4 Flooded Strand
4 Goblin Welder	1 Demonic Tutor	4 Volcanic Island
3 Duress	1 Mana Crypt	3 Island
4 Mana Drain	1 Mox Sapphire	
4 Force of Will	1 Mox Emerald	<u>Sideboard:</u>
4 Thirst for Knowledge	1 Mox Ruby	2 Fire/Ice
4 Brainstorm	1 Mox Pearl	2 Echoing Truth
1 Fact or Fiction	1 Mox Jet	2 Rack and Ruin
1 Ancestral Recall	1 Sol Ring	4 Blue Elemental Blast
1 Mind's Eye	1 Black Lotus	3 Flametongue Kavu
2 Mindslaver	1 Library of Alexandria	2 Red Elemental Blast
1 Tinker	2 Darksteel Citadel	
1 Time Walk	4 Underground Sea	

Control Slaver ist ein recht fieses Deck welches den Goblin Welder als Schlüsselkarte nutzt.

Den Sieg erringt das Deck im optimalen Fall durch:

2 *Goblin Welder*

Pentavus

Mindslaver

Und einem Minimum von 5 Mana.

4 Davon benötigt man, um den Slaver zu aktivieren. Für ein weiteres macht man sich einen Pentavite Token und opfert dieses nächste Runde via Welder für einen Slaver. Man benötigt 2 Welder weil *Pentavus* irgendwann stirbt und man dann die Wahl zwischen *Pentavus* und Slaver hätte. Mit beiden Weldern geht das Spielchen dann so lange bis man ihn mit den Pentavites getötet hat, dazu benötigt man logischerweise ein weiteres Mana. Auch wenn sich die Kombination aus 4 Karten grundsätzlich schlecht anhört, gilt hier die Prämisse, dass jede der Combo-Karten alleine gut ist, und auch eine einzige Aktivierung des *Mindslavers* ohne Welder oder *Pentavus* durchaus den Sieg bedeuten kann. Ein *Pentavus* alleine reicht auch aus, um Fish (ohne *Null Rod* am Tisch) oder FCG für einige Zeit beschäftigt zu lassen, und über den Welder braucht man wahrscheinlich auch nicht mehr besonders viele Worte verlieren.

Der Lock an sich existiert meist schon bei einem Welder und Slaver im Grave Situation. Da man die volle Anzahl an Moxen, und eventuell Artefaktländer spielt, sollte das reichen um den Welder so lange zu füttern das man sich einen *Pentavus* oder zweiten Welder holen kann. Thirst hilft einen dabei, *Pentavus* oder Slaver in den Graveyard zu bekommen, zum hardcasten sind beide meist zu teuer (jedoch wird dies durchaus zur Option, wenn man eine Tolarian Academy in die Deckliste übernimmt).

Inkludiert ist die komplette Jewellery, *Tinker* ist ein würdiger *Timetwister*-Ersatz (*Memory Jar* und hilft vor allem *Mindslaver*, *Pentavus* oder ähnliches zu finden), *Demonic Tutor*, LoA und FoF runden die B/R-Kollegen ab.

FoW und Drain als Control Elemente: Drain hilft einem ungemein, einen ersten Slaver Run zu starten, ohne auf Welder zurückgreifen zu müssen. Es ist ein typisches „just good Deck“. Wenn man dagegen spielt sind es meist recht interessante Spiele zumal es dem Slaver Spieler gelingen kann ein schier aussichtsloses Spiel noch einmal zu kippen. Dem Gegner bleiben wenig Möglichkeiten nebst Spontanzaubern um das Blatt erneut zu wenden. Und diese kann man ihn dann mal eben dank dem Slaver direkt nach den Zug dieser entsorgen lassen.

Unpowered ist jedoch auch dieses Deck zu langsam. Des Weiteren fehlen durch Mox-Mangel auch ausreichende Ziele für den Welder.

2.10. Dragon

von Marco Mauri

4 Force of Will	1 Ancestral Recall	<u>Sideboard:</u>
3 Stifle	1 Time Walk	1 Xantid Swarm
3 Xantid Swarm	4 Bazaar of Baghdad	2 Verdant Force
4 Squee, Goblin Nabob	4 Underground Sea	2 Pernicious Deed
3 Worldgorger Dragon	4 Polluted Delta	2 Naturalize
1 Ambassador Laquatus	1 Bayou	1 Stroke of Genius
3 Animate Dead	2 Tropical Island	1 Chain of Vapor
2 Dance of the Dead	1 Island	1 Stifle
3 Necromancy	1 Swamp	1 Rebuild
2 Cunning Wish	1 Mox Sapphire	1 Coffin Purge
1 Demonic Tutor	1 Mox Jet	1 Tranquil Domain
1 Vampiric Tutor	1 Mox Emerald	1 Blue Elemental Blast
1 Entomb	1 Sol Ring	1 Hurkyl's Recall
1 Crop Rotation	1 Black Lotus	
2 Intuition	1 Mana Crypt	
2 Deep Analysis		

Ebenfalls ein Deck, was zu seiner Zeit einen Großteil des Metas ausmachte. Es ist mal wieder ein Combo Deck, welches in der ersten Runde killen kann, in der Regel jedoch erst in der zweiten den Sieg erringt.

Man sollte wissen, wie die Combo funktioniert und wo ihre Schwachstellen liegen, und derer sind nicht wenige, vor allem, wenn man die Regeln etwas besser beherrscht. Also zuerst der Ablauf der Combo (der Dragon ist im Graveyard; alle Spells, Cards und Permanents gehören Spieler A, d.h. alles läuft glatt):

- 1) *Necromancy* (oder eines der anderen Reanimier-Enchantments) resolvst, kommt ins Spiel – cip (*Necromancy*) triggert.
 - 2) cip (*Necromancy*) resolvst – Dragon kommt ins Spiel, *Necromancy* verzaubert ihn – cip (Dragon) triggert.
 - 3) cip (Dragon) resolvst – alle anderen Permanents (inklusive *Necromancy*) werden entfernt – lp (*Necromancy* triggert).
 - 4) lp (*Necromancy*) resolvst – Dragon stirbt – lp (Dragon) triggert.
 - 5/1) lp (Dragon) resolvst – alle Permanents werden returnt (inklusive *Necromancy*) – cip (*Necromancy*) triggert.
 - 6/2) cip (*Necromancy*) resolvst – Dragon kommt ins Spiel, *Necromancy* verzaubert ihn – cip (Dragon) triggert.
- usw.

Die removeten Länder kommen immer ungetappt zurück, sodass man beliebig viel Mana produzieren kann. Die Win-Condition ist meistens *Ambassador Laquatus*, alternativ *Sliver Queen* oder *Caller of the Claw* (weil diese Tokens einen *Goblin Sharpshooter* überleben), selten *Cunning Wish* auf *Stroke of Genius*. Dazu muss man eine von diesen Creatures entweder schon im Graveyard haben, wenn man das

Reanimation-Enchantment spielt, oder *Bazaar of Baghdad* benutzen, um so viele Karten aus der Library in den Graveyard zu packen, bis eine von ihnen (die bevorzugte) im Graveyard ist. Dabei tappt man Bazaar bei jedem Durchlauf, genauso wie die anderen Lands – allerdings benutzt Bazaars Ability den Stack.

Dann lässt man irgendwann Necromancy in Schritt 5/1) die cip (*Necromancy*) den *Ambassador Laquatus* im Graveyard targeten, den man dann in Schritt 6/2) statt dem Dragon bekommt. Zu diesem Zeitpunkt hat man einen Haufen Mana und millt den Gegner, der am Anfang seiner nächsten Draw Step verliert (oder man macht eine Million Tokens mit der *Sliver Queen*).

Es gibt eine Menge Hate gegen Dragon. Darunter fällt Instant-Speed Enchantment- und Creature-Removal, Bounce, Graveyard-Hate und die üblichen anti-Combo-Karten. Namentlich wären das also noch *Naturalize*, *Disenchant* (plus *Allay* und *Dismantling Blow*), *Blue Elemental Blast*, *Diabolic Edict*, *Swords to Plowshares*, *Capsize*, *Rushing River*, *Stifle*, *Cursed Totem*, *Damping Matrix*, *Tormod's Crypt*, *Coffin Purge*, *Ebony Charm* und neuerdings noch *Ground Seal* und *Root Maze*.

Es gilt:

- Sobald die Combo gespielt worden ist, können nur mehr Instants und Abilities gespielt werden.
- Wenn keine Möglichkeit besteht, die (automatisch laufende) Combo-Kette zu unterbrechen, ist das Spiel unentschieden. Dragon ist das einzige Deck, das diese Regel regelmäßig und willentlich ausnutzt. Es schadet daher nicht, eine Creature im Graveyard zu haben, damit die Kette unterbrochen werden kann (die Reanimation-Enchantments können auch Creatures aus feindlichen Graveyards holen).
- Mit *Necromancy* ist Dragon das einzige Combo-Deck, das in Instant-Geschwindigkeit losgehen kann. Das wird meistens nicht der Fall sein, weil man die Combo so früh wie möglich spielen will. Relevant ist es jedoch, da der Gegner in Reaktion auf etwas Beliebiges das Spiel eventuell zu einem Unentschieden machen kann. Kann auch gegen Prison-Decks relevant werden, da der Lock typischerweise am Anfang des Upkeeps einsetzt (*Smokestack*, *Tangle Wire*).
- Creature-Removal gegen den Dragon kann so getimet werden, dass der Gegner alle seine Permanents verliert:
 - 1) *Necromancy* resolvvt, kommt ins Spiel – cip (*Necromancy*) triggert.
 - 2) cip (*Necromancy*) resolvvt – Dragon kommt ins Spiel, *Necromancy* verzaubert ihn – cip (Dragon) triggert.
 - 3a) Gegner spielt in Response auf cip (Dragon) *Swords to Plowshares* auf den Dragon.
 - 4a) *Swords to Plowshares* resolvvt – der Dragon verlässt das Spiel – lp (Dragon) triggert.
 - 5a) lp (Dragon) resolvvt (nichts passiert).

6a) *lip* (*Dragon*) *resolvt* – alle *Permanents* werden entfernt – *lip* (*Necromancy*) *triggert*.

7a) *lip* (*Necromancy*) *resolvt* (nichts passiert).

Man kann *Swords* auch in Schritt 3 spielen, d.h. wenn die *lip* (*Dragon*) schon *resolvt* ist. Der Effekt ist dann, dass der Gegner nur den *Dragon* und *Necromancy* verliert (bzw. ein anderes *Enchantment*).

- Karten, die den *Dragon* auf diese Weise entfernen können, sind *Blue Elemental Blast*, *Diabolic Edict*, *Swords to Plowshares*, die Kombination mehrerer *Burn-Spells* und –*Abilities* und jeglicher *Bounce* wie *Echoing Truth*, *Rushing River* und *Capsize*.
- *Enchantment-Removal* kann auch so getimet werden, dass der Gegner seine *Permanents* verliert, muss aber zu einem anderen Zeitpunkt gespielt werden:
 - 1) *Necromancy* *resolvt*, kommt ins Spiel – *lip* (*Necromancy*) *triggert*.
 - 2) *lip* (*Necromancy*) *resolvt* – *Dragon* kommt ins Spiel, *Necromancy* verzaubert ihn – *lip* (*Dragon*) *triggert*.
 - 3b) Gegner spielt *Disenchant* in Response auf *lip* (*Dragon*).
 - 4b) *Disenchant* *resolvt* – *Necromancy* verlässt das Spiel – *lip* (*Necromancy*) *triggert*.
 - 5b) *lip* (*Necromancy*) *resolvt* – der *Dragon* verlässt das Spiel – *lip* (*Dragon*) *triggert*.
 - 6b) *lip* (*Dragon*) *resolvt* (nichts passiert).
 - 7b) *lip* (*Dragon*) *resolvt* – alle *Permanents* werden entfernt.

Wenn man das in Schritt 1) macht, in Response auf die *lip* (*Necromancy*), verliert der Gegner *Necromancy* und alle *Permanents*, bekommt aber einen *Dragon*.

Unter *Enchantment-Removal*, mit denen man diesen Trick abziehen kann, befinden sich *Disenchant* sowie alle Abarten wie *Dismantling Blow*, *Orim's Thunder*, *Allay*, *Naturalize*, *Druid* und *Elvish Lyrism*, *Viridian Zealot*, sowie wiederum *Bounce*.

- Bei *Graveyard-Hate* ist es essentiell zu wissen, dass die *Ability* der *Reanimation-Enchantments* ein *Target* hat – und man somit weiß, welche Karte sich der Gegner am Schluss der ganzen *Rumhamperei* holen will:
 - X/1) (der *cycle* wurde schon X-Mal wiederholt) – *lip* (*Dragon*) *resolvt* – alle *Permanents* werden *returnt* (inklusive *Necromancy*) – *lip* (*Necromancy*) *triggert* (und *targetet* jetzt *Ambassador Laquatus*).
 - X/2c) der Gegner spielt in Response auf *lip* (*Necromancy*) *Coffin Purge*.
 - X/3c) *Coffin Purge* *resolvt* – *Ambassador Laquatus* wird aus dem Spiel entfernt.
 - X/4c) *lip* (*Necromancy*) wird Mangels *Target* *gecountert*.

Das ist natürlich mit *Instant*s viel leichter durchzuführen als mit *Tormod's Crypt*. Der Witz bei dem ganzen ist, dass der Gegner zu dem Zeitpunkt schon

viel Mana im Pool hat, und wenn er nicht *Stroke of Genius* als Backup-Plan hat, hat er verloren.

Kandidaten hierfür wären *Coffin Purge* und *Ebony Charm*, seltener *Tormod's Crypt*.

- *Stifle* ist ein ganz eigenes Kapitel:

- 1) *Necromancy* resolvst, kommt ins Spiel – cip (*Necromancy*) triggert.
- 2) cip (*Necromancy*) resolvst – Dragon kommt ins Spiel, *Necromancy* verzaubert ihn – cip (Dragon) triggert.
- 3) cip (Dragon) resolvst – alle anderen Permanents (inklusive *Necromancy*) werden entfernt – lp (*Necromancy*) triggert.
- 4) lp (*Necromancy*) resolvst – Dragon stirbt – lp (Dragon) triggert.
- 5/1) lp (Dragon) resolvst – alle Permanents werden returnt (inklusive *Necromancy*) – cip (*Necromancy*) triggert.
- 6/2) cip (*Necromancy*) resolvst – Dragon kommt ins Spiel, *Necromancy* verzaubert ihn – cip (Dragon) triggert.

Wenn man die cip (*Necromancy*) in 1) countert, hat der Gegner ein totes *Necromancy* im Spiel und sonst nichts.

Das Countern der lp (*Necromancy*) in 3) bewirkt, dass der Gegner den Dragon behält, dagegen alles andere verliert, ebenso das Countern der lp (Dragon) in 4). Ähnlich wie mit dem *Graveyard Removal*, kann man aber die cip (*Necromancy*) dann countern, wenn sie *Ambassador Laquatus* targetet, und den Gegner mit einem Haufen Mana zurücklassen.

Bazaar sorgt dafür, dass man den Drachen in den Friedhof bekommt. Wie oben schon erwähnt, kann man mit einem Bazaar auch abgehen, wenn man noch keine Win-Condition im Friedhof hat. Und mit *Squee* generiert er massig Card Advantage.

Drei *Stifle* Maindeck halt ich für übertrieben, da man mit ihnen nun mal nicht viel mehr vorhat als seinen Bazaar zu sichern. Man kann zwar auch die gegnerische Manabase stören, wenn diese sehr Fetchland abhängig ist, allerdings dienen sie mehr dem Selbstschutz. Immerhin handelt es sich um ein Combo- und nicht um ein Control-Deck.

Dieses bringt uns direkt zur nächsten Karte: *Xantid Swarm*. Soweit ich mich entsinne war Dragon eines der ersten Decks, welches den Swarm als günstigen *City of Solitude*-Ersatz benutzte, und das mit einem Erfolg, der den Swarm zu einer Standard-Karte im Sideboard nahezu aller Combo-Decks, welche Grün unterstützten, gemacht hat.

Wo wir dabei sind: *Verdant Force* dient dem Ersatzplan gegen Aggro- und Control-Decks. Force ist recht schwer zu beseitigen für Aggro und damit fast ein Autowin. Und gegen Control ist ein etwas aggressiveres Vorgehen meist von Vorteil.

Mir persönlich gefällt das Listing mit FoW und Drain weitaus besser da man nicht gänzlich darauf hofft, dass der Gegner nicht vor einem gewinnt und man auch mal

seinen Willen durchsetzen kann und nicht nur die Xantids zur Abwehr gegen Control einbringen kann.

Jedoch sollte man ja die aktuell erfolgreichste Variante diskutieren und nicht eine bereits ausgestorbene. Dragon ist nebenbei bemerkt auch noch in einer Budget Variante ein spielbares Deck. Auch wenn es ohne Power sicher nicht bzw. nur sehr schwer früh killen kann.

2.11. Draw7

von Koen van der Hulst

1 Memory Jar	1 Tinker	1 Mox Sapphire
1 Demonic Tutor	1 Windfall	1 Sol Ring
1 Necropotence	1 Crop Rotation	4 City of Brass
2 Tendrils of Agony	1 Fastbond	4 Gemstone Mine
1 Vampiric Tutor	1 Wheel of Fortune	2 Glimmervoid
1 Yawgmoth's Bargain	4 Elvish Spirit Guide	1 Tolarian Academy
1 Yawgmoth's Will	4 Dark Ritual	
1 Ancestral Recall	1 Black Lotus	<u>Sideboard:</u>
4 Brainstorm	1 Lion's Eye Diamond	1 Chain of Vapor
1 Chain of Vapor	1 Lotus Petal	2 Duress
3 Diminishing Returns	1 Mana Crypt	1 Gaea's Blessing
4 Force of Will	1 Mana Vault	3 Hurkyl's Recall
1 Hurkyl's Recall	1 Mox Emerald	2 Naturalize
1 Mind's Desire	1 Mox Jet	2 Oxidize
1 Time Walk	1 Mox Pearl	4 Xantid Swarm
1 Timetwister	1 Mox Ruby	

Das Listing sieht auf den ersten Blick ähnlich verwirrend aus wie das des Belcher Decks - und es ist viel schwieriger zu spielen, so meine Erfahrung. Den Sieg erreicht man durch *Tendrils of Agony* und, logischerweise damit verbunden, einem hohen Storm Count sodass Tendrils das Spiel beenden kann.

Im Grunde verfolgt Draw7 somit dasselbe Ziel wie das so erfolgreiche Long.dec, jedoch merkt man den Verlust von 4 Draw7s in Form der *Burning Wishes* dem Deck stark an und es wirkt sehr viel inkonsistenter als der typische TPS-Build. Es verrent sich einfach zu oft in Situationen, aus denen es keinen Ausweg mehr gibt.

Es spielt sich wie folgt: Draw, gefällt die Hand? Gefallen heißt hier: Genug Mana? Und vor allem: Ein Draw 7? Wenn diese Kriterien erfüllt sein sollten, oder man erwarten kann, dass dieses in der zweiten Runde funktioniert, spielt man einen Draw 7. Man zieht Mana in Form von Moxen, Rituals oder *Fastbond*, und hofft auf einen erneuten Draw 7. Dieses wiederholt sich dann bis man

- den Spruch aufgrund von Countern nicht durchbekommt.
- nur Müll gezogen hat ;)
- kein Mana mehr übrig ist.
- man gewonnen hat.

Das Deck ist relativ inkonsistent und auch recht einfach zu stören. Es hat jedoch einen Vorteil gegenüber vielen anderen Combo-Decks: FoW. Jedoch schmerzt es sehr wenn man einen Draw 7 für einen Counter pitch muss. Und auf viel anderes greift man nicht zu. Wenn man ein Topdeck-Meister ist, dann langt zu, weil bei jemandem mit solchen Tricks dieses Deck zum First-Turn-Kill-Monster wird. Aber wenn man wie ich mit einem gewissen Grad an Unglück behaftet ist, greife man lieber zu Belcher oder man schaut sich das etwas stabilere TPS an.

Alle drei Decks sind unpowered nicht wirklich competitive, wobei Draw7 beim Begriff unpowered direkt einen Draw 7 verliert. Und ohne Moxe kann man den Fluss nur sehr schwer aufrechterhalten. *Fastbond* alleine reicht aufgrund von Countern oder Enchantment Removal einfach nicht aus. Bei liegender *Trinisphere* ist, wie bei den meisten Combo Decks, Feierabend angesagt.

2.12. Food Chain Goblins/FCG

von Pat Kolson

4 Goblin Lackey	1 Mana Crypt	2 Ancient Tomb
4 Goblin Warchief	1 Sol Ring	4 Wasteland
4 Goblin Ringleader	1 Mox Ruby	
4 Goblin Recruiter	1 Mox Emerald	<u>Sideboard:</u>
4 Goblin Piledriver	1 Lotus Petal	3 Tormod's Crypt
3 Skirk Prospector	1 Black Lotus	3 Artifact Mutation
2 Siege-Gang Commander	3 Mountain	3 Blood Moon
2 Gempalm Incinerator	4 Taiga	3 Null Rod
4 Food Chain	4 Wooded Foothills	3 Red Elemental Blast
2 Goblin Matron	1 Forest	
2 Goblin Sharpshooter	1 Strip Mine	

(zz Vielleicht grob die Funktionalität der Combo erklären? Überleger Draw gegenüber GobSligh, wenig gutes Creature-Removal, von Sharpshooter gegen Weenies abgesehen.)

Ok mal was anderes... es ist kein Combo-Control.. und auch kein reines Combo-Deck, NEIN - es ist Aggro Combo! Einfache Regel: Aggro beats Control beats Combo beats Aggro. Man spielt Combo wenn man gegen Aggro spielt, oder gerade die Chance zum Combo sieht. Und geht dann auf die Aggro Schiene wenn Combo zu riskant oder aber schlichtweg nicht möglich ist.

FCG wurde an einigen Stellen ausgiebig diskutiert, unter anderem auch bei uns. Aber ich verweise nun auf einen Primer den ich persönlich sehr gut finde und der auch so gut wie alles klärt: <http://www.themanadrain.com/forums/viewtopic.php?t=15231>.

2.13. Grow a Tog/GAT

von Scott Limoges

4 Underground Sea
3 Tropical Island
3 Polluted Delta
3 Flooded Strand
2 Volcanic Island
1 Island
1 Strip Mine
1 Black Lotus
1 Mox Emerald
1 Mox Sapphire
1 Mox Jet
1 Mox Ruby
1 Mox Pearl
4 Quirion Dryad
2 Psychatog
4 Mana Drain

4 Force of Will
4 Brainstorm
4 Night's Whisper
3 Cunning Wish
2 Duress
1 Merchant Scroll
1 Fire/Ice
1 Vampiric Tutor
1 Demonic Tutor
1 Mystical Tutor
1 Yawgmoth's Will
1 Ancestral Recall
1 Time Walk
1 Mind Twist
1 Gush

Sideboard:

3 Red Elemental Blast
2 Fire / Ice
1 Artifact Mutation
1 Rack and Ruin
1 Fact or Fiction
1 Berserk
1 Smother
1 Ghastly Demise
1 Misdirection
1 Blue Elemental Blast
1 Naturalize
1 Oxidize

Bei diesem Deck handelt es sich mal um kein first Turn Monster, sondern um ein Aggro-Control Deck. GAT bedeutet „Grow-A-Tog“ welches sich auf die *Quirion Dryad* bezieht die dank der günstigen Instants wächst und wächst. Falls die Dryade alleine nicht reichen sollte spielt man meist noch 1-2 *Psychatogs* die ähnlich groß wie in Hulk Smash werden können.

Im Gegensatz zu Hulk Smash, welches eigentlich die ganze Zeit Control spielt und anschließend fast Combo-like gewinnt, versucht GAT, der Aggressor zu sein und dementsprechend ständig ein Threat auf dem Tisch liegen zu haben.

Die Counter sind in dem Deck auch mehr dazu gedacht, seine Kreaturen zu beschützen und weniger um den Gegner zu stören. Jedoch gibt es immer wieder Karten die man einfach nicht durchgehen lassen kann. Darunter zählen unter anderen Sprüche wie: *Ancestral Recall*, *Draw7s*, *Yawgmoth's Will*, *Trinisphere* und *Sundering Titan*; eben Karten die entweder das eigene Spiel zu sehr stören würden (*Trinisphere*) oder z.B. *Yawgmoth's Will*, welcher, wenn er denn durchkommt, oftmals den Sieg für den Spieler erbringt.

Zu den Card Choices an sich gibt es mal wieder recht wenig zu sagen. Dryad und Tog sind klar, da sie den Sieg bringen. Günstige Draw- und Disruption-Sprüche machen die Dryade groß und sichern das eigene Spiel. Counter in Form von FoW und *Daze* sind ebenfalls klar.

An der Decklist vermisst man jedoch zum einen *Daze* und *Accumulated Knowledge*, zum andern wundere ich mich etwas über *Mana Drains* welche das Spiel zwar beschleunigen, jedoch gibt es außer *Mind Twist* nicht viel wo man colorless Mana verbrauchen kann.

Die einzelne *Strip Mine* wird gespielt um Länder wie *Library of Alexandria*, *Bazaar of Baghdad*, *Tolarian Academy* und vor allem *Maze of Ith* aus dem Weg zu räumen. Man verzichtet auf die vier *Wastelands* da diese mit ihrem farblosen Mana dem Deck mehr im Weg stehen als nutzen würde.

Budget GAT Listen existieren zu Hauf, jedoch ist GAT, als Gesetz der Regel, unpowered nicht mehr das was es einmal war. Man kann auch hier den Fluss der günstigen Spells oftmals einfach nicht aufrechterhalten.

2.14. Hulk Smash/Tog

von Bjorn Ortmann

3 Psychatog	1 Pernicious Deed	<u>Sideboard:</u>
1 Gorilla Shaman	1 Black Lotus	1 Artifact Mutation
1 Demonic Tutor	1 Mox Emerald	1 Berserk
2 Duress	1 Mox Jet	1 Blue Elemental Blast
1 Mind Twist	1 Mox Pearl	2 Deep Analysis
1 Yawgmoth's Will	1 Mox Ruby	1 Diabolic Edict
4 Accumulated Knowledge	1 Mox Sapphire	1 Fact or Fiction
1 Ancestral Recall	1 Sol Ring	1 Naturalize
4 Brainstorm	1 Library of Alexandria	1 Psychatog
3 Cunning Wish	1 Flooded Strand	1 Rack and Ruin
2 Deep Analysis	4 Polluted Delta	2 Red Elemental Blast
4 Force of Will	2 Tropical Island	1 Snuff Out
3 Intuition	4 Underground Sea	1 Starstorm
4 Mana Drain	3 Volcanic Island	1 Vampiric Tutor
1 Time Walk	2 Island	

Hulk Smash spielt, wie bereits erwähnt, eine andere Rolle als GAT, obwohl man beide als Aggro-Control einstuft. Während GAT countern kann, versucht der Tog-Spieler die Rolle eines Control-Spielers zu übernehmen. Wenn man nicht gerade in den ersten beiden Runden über einen *Psychatog* stolpert, ist es auch oftmals fraglich, was sein Gegenüber da eigentlich spielt. Die ersten Runden Tog vs. Garmbus können auf beiden Seiten exakt gleich aussehen, nur das Spieler A einen (gemorphten) Engel und Spieler B einen *Psychatog* legt.

Da ist jedoch auch schon wieder Schluss mit den Ähnlichkeiten, denn während der Engel eine sichere 5 Turn-Clock darstellt, tötet der Tog meist in der ersten Runde, in der er angreift.

Möglich wird dieses durch einen Graveyard voller Fetchländer und günstigen Draw-Spells zuzüglich Counter. Und der Option *Cunning Wish* auf *Berserk*.

Dies ist auch ein Grund, warum Tog es sich erlauben kann, mehrere *Intuitions* zu spielen. Karten wie *Accumulated Knowledge* oder *Deep Analysis* rufen einfach danach, und es ist nützlich wenn mehr Karten auf den Friedhof kommen.

Ein GAT Spieler hat die *Berserk*-Option zwar auch, jedoch versucht er, seinen Win nicht zu verheimlichen und macht ständig Druck. Es kann auch vorkommen, dass man mit GAT „berserked“, ohne in der Runde zu gewinnen. Sei es um einen Exalted zu töten und dennoch Schaden zu machen oder ähnliches. Dahingegen versucht Hulk Smash nun mal alles um den Tog eine freie Bahn zu verschaffen oder „berserked“ dann einfach durch.

Diese Cardlist verzichtet gänzlich auf Wastes, was ich persönlich für etwas waghalsig halte. Jedoch, wenn man bedenkt, wie viele Decks *Maze of Ith* spielen und der Großteil der bereits bei GAT aufgeführten Länder, ist für den Tog als Control Spieler nicht so relevant, ist dieses ein Schritt vom Typus „Mut zur Lücke“. Außerdem ist es nicht

besonders schwer, um eine Maze herumzukommen, *Time Walk* oder *Fire/Ice* helfen, auch ein zweiter Tog mit einem fetten Graveyard ist eine Option.

Card-Choices sind ungefähr dieselben wie bei GAT, Mox Monkey als Zusatz um die gegnerische Manabasis etwas anzugreifen, in der Hoffnung, dass der Sieg ein paar Runden früher in greifbare Nähe rückt.

Ein Primer zum Deck befindet sich beispielsweise hier:

<http://www.mtgworld.de/showthread.php?t=6118>

2.15. Landstill

von Matt Grohnke

4 Mishra's Factory	1 Mox Sapphire	1 Ancestral Recall
4 Wasteland	1 Black Lotus	1 Time Walk
3 Faerie Conclave	4 Standstill	1 Regrowth
3 Tropical Island	4 Force of Will	
3 Volcanic Island	4 Mana Drain	<u>Sideboard:</u>
2 Flooded Strand	4 Fire / Ice	4 Red Elemental Blast
2 Polluted Delta	3 Brainstorm	4 Oath of Druids
1 Island	3 Annul	2 Darksteel Colossus
1 Strip Mine	2 Stifle	2 Hydroblast
1 Library of Alexandria	2 Chain of Vapor	2 Rack and Ruin
4 Nevinyrral's Disk	1 Counterspell	1 Gaea's Blessing

Landstill... Hardcore Control. Manchmal fragt man sich ob das Deck nur aus Disk, Manlands, Draw und Counter besteht... und die Antwort ist: JA.

Aus meiner Sicht eines der miesesten Matchups für die meisten Decks, weil es einfach alles wegcountern oder mit der Disk entfernen kann. Das Problem an Landstill: es verzeiht so gut wie keine Fehler. Einmal einen Spruch falsch eingeschätzt, bedeutet dies meist die Niederlage.

Landstill ist auch das Deck, mit dem ein Spiel wohl am längsten dauert, da der Sieg über *Faerie Conclave* und *Mishra's Factory* nun mal eine 10 Round Clock und damit alles andere als schnell ist (und in 10 Runden können in t1 sehr viele Sachen passieren). Zwar kann *Fire/Ice* das ganze etwas beschleunigen, man benutzt dieses aber meist für den zusätzlichen Draw oder aber um nervige 1-Toughness Creatures zu entfernen, wie etwa *Goblin Welder*, *Quirion Dryad* oder *Gorilla Shaman*. Nur wenn der Gegner komplett lahm gelegt ist oder einfach den Spaß am Spiel verloren hat, sind maximal 10 Runden auch schneller, als man denkt.

Die Schlüsselkarte von Landstill ist *Mana Drain*. Dieser ermöglicht es eine Disk ab der zweiten Runde zu legen oder aber Sprüche zu spielen und dennoch seine Manlands zu aktivieren. Dies bedeutet, dass das Deck zwar unpowered spielbar ist, jedoch aufgrund seiner Abhängigkeit von *Mana Drain* kaum ohne diese im Playset auskommt.

Disk ist auch klar auf der „Pflichtkartenliste“, da sie dafür sorgt, dass der Landstill Spieler nicht von den bösen Aggrohuben überrannt wird.

Ein ausführlich Primer zu dem Deck befindet sich hier:

<http://www.mtgworld.de/showthread.php?t=4599>

2.16. Bazaar Madness

von Luca Cereda

4 Wild Mongrel	1 Anger	3 Wasteland
4 Basking Rootwalla	1 Wonder	1 Strip Mine
3 Roar of the Wurm	1 Mox Ruby	
1 Darksteel Colossus	1 Mox Sapphire	<u>Sideboard:</u>
3 Careful Study	1 Mox Emerald	2 Chalice of the Void
1 Tinker	1 Black Lotus	2 Artifact Mutation
2 Cunning Wish	1 Sol Ring	1 Oxidize
4 Force of Will	4 Bazaar of Baghdad	2 Red Elemental Blast
4 Circular Logic	4 Tropical Island	1 Blue Elemental Blast
4 Squee, Goblin Nabob	1 Taiga	2 Tormod's Crypt
1 Time Walk	3 Volcanic Island	2 Pyrostatic Pillar
1 Ancestral Recall	4 Wooded Foothills	2 Ground Seal
1 Intuition	1 Forest	1 Rack and Ruin

Madness ist eines der wenigen echten Aggro Decks im aktuellen Format. Meist spielt man jedoch nicht die Aggro G/U/R Variante, sondern eine, wie die hier gelistete mit FoW und *Circular Logic*. Es rückt daher in Richtung Aggro-Control welches dem Deck zu gute kommt, da man so auch den Hauch einer Chance gegen 1. Turn Wunder a la TPS, LongDeath, Belcher o.ä. hat.

Bazaar Madness geht, wie der Name schon sagt, einen kleinen Umweg, der hauptsächlich aus Budgetgründen ermöglicht wird. Der Bazaar ist Madness Enabler #8-12, zusätzlich zu *Wild Mongrel* und *Careful Study*. Mit Squee bedeutet der Bazaar auch noch Kartenvorteil, dem es als Gegner was entgegenzusetzen gilt. Dragon benutzt den Bazaar aus denselben zwei Gründen: 1. unterstützt er die Strategie des Decks, und ist 2. Card Advantage.

Madness hat den Vorteil, dass die Madnesskosten niedriger liegen als die normalen Casting Costs - was das Deck zu einem recht flotten Kandidaten macht. Zwar noch kein Combo-Deck, aber immer noch zügig genug um Decks, die nicht schnell genug eine Antwort auf Bazaar und Squee bzw. Mongrel finden in Grund und Boden zu stampfen. Des Weiteren der normale „Aggro-Bonus“, dass man mehr Threats spielt als der Control-Spieler countern kann. Je nach Meta sieht man die *Pyrostatic Pillars* 2-3 mal im Maindeck. Und sie gewinnen Spiele ganz alleine. Man denke einfach an Decks wie GAT, welche nur so vor Sprüchen mit einer CC von 2 oder weniger triefen. Da benötigt man nicht mehr viel, um die Sache zu Ende zu bringen. Des Weiteren haben extreme viele gute Spells in Vintage eine CC von ≤ 3 . Besonders Combo-Decks haben damit ähnliche Probleme wie unter *Trinisphere*.

2.17. Stacker

von David Allen

2 Su-Chi	1 Wheel of Fortune	1 Tolarian Academy
1 Triskelion	1 Memory Jar	4 Volcanic Island
1 Duplicant	1 Mox Sapphire	3 Shivan Reef
1 Sundering Titan	1 Mox Ruby	2 Polluted Delta
4 Goblin Welder	1 Mox Emerald	
1 Gorilla Shaman	1 Mox Jet	<u>Sideboard:</u>
3 Trinisphere	1 Mox Pearl	1 Tormod's Crypt
3 Crucible of Worlds	1 Black Lotus	4 Chalice of the Void
4 Thirst for Knowledge	1 Sol Ring	1 Trinisphere
1 Tinker	1 Mana Vault	3 Red Elemental Blast
1 Time Walk	1 Mana Crypt	3 Rack and Ruin
1 Ancestral Recall	4 Mishra's Workshop	3 Hydroblast
1 Mystical Tutor	1 Strip Mine	
2 Fire / Ice	4 Wasteland	

Stacker ist eine Mischung aus TnT, 7/10 Split, und MUD. Ich denke, zu den Mechanics im Deck muss man, wenn man bis hier her gelesen hat, nicht mehr allzu viel sagen, Hauptänderung zum klassischen 7/10 sind die Duals, die man eigentlich nicht in Erwägung zog, da sie auch vom Titan getötet werden. Jedoch liegen meist passende Länder auch auf der gegnerischen Seite des Tisches, so dass es nicht zu sehr schaden sollte.

2.18. Long Death

von Steve Menedian

4 Gemstone Mine	4 Dark Ritual	1 Vampiric Tutor
4 City of Brass	2 Elvish Spirit Guide	1 Ancestral Recall
1 Glimmervoid	4 Death Wish	1 Time Walk
1 Underground Sea	1 Burning Wish	
1 Tolarian Academy	4 Duress	<u>Sideboard:</u>
1 Black Lotus	1 Hurkyl's Recall	4 Xantid Swarm
1 Chrome Mox	1 Tendrils of Agony	1 Diminishing Returns
1 Lion's Eye Diamond	1 Tinker	1 Time Spiral
1 Lotus Petal	1 Timetwister	1 Balance
1 Mana Crypt	1 Memory Jar	1 Hurkyl's Recall
1 Mana Vault	1 Wheel of Fortune	1 Primitive Justice
1 Mox Diamond	1 Windfall	1 Oxidize
1 Mox Emerald	4 Brainstorm	1 Regrowth
1 Mox Jet	1 Necropotence	1 Simplify
1 Mox Pearl	1 Mind's Desire	1 Hull Breach
1 Mox Ruby	1 Yawgmoth's Bargain	1 Yawgmoth's Will
1 Mox Sapphire	1 Demonic Tutor	1 Tendrils of Agony
1 Sol Ring	1 Mystical Tutor	
1 Crop Rotation	1 Demonic Consultation	

Der König ist tot! Lang lebe der König!

Ich glaube, so lässt sich das Deck am besten beschreiben. Nachdem das Long.dec durch die Restriktion von *Lion's Eye Diamond* und *Burning Wish* erst mal in der Versenkung verschwand, erfreut es sich mittlerweile wieder wachsender Beliebtheit.

Und das obwohl *Death Wish* als *Burning Wish*-Ersatz ein Mana und viele Lebenspunkte mehr kostet.

Ziel ist wie gehabt: *Tendrils of Agony* -> Game, und dieses Deck ist einfach unbestrittener König, was das betrifft. Immer wieder liest man von konstanten Kills bis maximal Runde 3, eher früher.

Sobald man den Würfelwurf verliert, sollte man also schon nach FoW mulliganen, da er die einzige Barriere darstellt. Im Gegensatz zu Draw7 sind TPS und Long.dec nicht von irgendwelchen Key-Karten derart abhängig. Klar sind *Yawgmoth's Bargain* und *Mind's Desire* der Weg zum schnellen Glück. Aber auch ohne diese kann man fröhlich weiterspielen und seinen Storm Count erhöhen und killen. Diese Variante des Long-Stammbaumes versucht mit Hilfe eines auf *Death Wish* „abgestimmten“ Sideboard immer eine passende Lösung zu haben um die Combo, sollte sie mal ins schwanken geraten, aufrecht zu halten.

Wenn man selbst beginnt, hat man natürlich ein paar Möglichkeiten mehr (*Trinisphere*, *Null Rod*, *Chains of Mephistopheles*). Aber es bleibt dabei, dass es das härteste Combo-Matchup im aktuellen Vintage Metagames darstellt.

Ansonsten zitiere ich mal aus einem FCG Primer, da dieses wohl auf die meisten Decks zutrifft: “Long/TPS : You've got no chance in this match. Have fun against a Deck which can consistently kill you on Turn 2.”

2.19. The Perfect Storm/TPS

von ???

1 Tolarian Academy	1 Mana Crypt	1 Timetwister
4 Underground Sea	1 Sol Ring	1 Fact or Fiction
4 Polluted Delta	1 Yawgmoth's Bargain	1 Windfall
2 Flooded Strand	1 Lotus Petal	1 Time Spiral
1 Library of Alexandria	1 Yawgmoth's Will	
2 Island	1 Chain of Vapor	<u>Sideboard:</u>
2 Swamp	4 Duress	1 Stifle
1 Demonic Tutor	4 Dark Ritual	1 Brain Freeze
1 Ancestral Recall	1 Mystical Tutor	1 Echoing Truth
1 Vampiric Tutor	2 Tendrils of Agony	3 Misdirection
1 Mox Pearl	4 Brainstorm	3 Blue Elemental Blast
1 Black Lotus	4 Force of Will	2 Rebuild
1 Mox Sapphire	1 Cunning Wish	1 Skeletal Scrying
1 Mox Emerald	1 Rebuild	1 Coffin Purge
1 Mox Jet	1 Time Walk	1 Ebony Charm
1 Mana Vault	1 Mind's Desire	1 Hurkyl's Recall
1 Mox Ruby	1 Necropotence	

Der Unterschied zwischen TPS und DeathLong basiert eigentlich nur darauf, dass TPS nicht so viele Sideboard Tricks hat wie die *Death Wish* abhängige Long.dec Variation. Es gewinnt nun mal mehr mit den Karten, die es hat. Ein entscheidender Vorteil auf Seiten von TPS ist mal wieder FoW. So kann man, nebst der 4 *Duress*, schon sicherer sein kann, dass die Combo durchkommt, bzw. auch dass man nicht vorher von *Trinisphere/Null Rod* oder ähnlichem disrupted wird.

Im Grunde ist TPS somit das planloseste der drei besten Combo-Decks, aber auch das konstanteste, da man nie sicher sein kann, ob man dem Deck nun mit der Karte mehr schadet oder mit der anderen... was bei DeathLong und Draw7.dec etwas leichter zu entscheiden ist, alleine am Beispiel *Meddling Mage* sollte dies einleuchten.

2.20. Trinistax

von ???

2 Sundering Titan	1 Mana Crypt	1 Strip Mine
4 Goblin Welder	1 Mana Vault	1 Tolarian Academy
4 Smokestack	1 Grim Monolith	4 Wasteland
4 Tangle Wire	1 Mox Emerald	
4 Trinisphere	1 Mox Jet	<u>Sideboard:</u>
4 Crucible of Worlds	1 Mox Pearl	3 Tsabo's Web
1 Ancestral Recall	1 Mox Ruby	2 Fire / Ice
3 Meditate	1 Mox Sapphire	1 Hurkyl's Recall
1 Tinker	1 Sol Ring	1 Triskelion
1 Demonic Tutor	1 Lotus Petal	1 Mindslaver
1 Wheel of Fortune	1 Darksteel Ingot	3 Red Elemental Blast
1 Balance	3 Gemstone Mine	2 Blue Elemental Blast
1 Hurkyl's Recall	4 City of Brass	2 Tormod's Crypt
1 Black Lotus	4 Mishra's Workshop	

Ein weiterer Vertreter der Workshop-Decks. Stax ist jedoch auf kompletten Lockdown ausgelegt und gibt sich nicht nur mit Mana Denial (*Wasteland/Crucible of Worlds/Trinisphere*) zufrieden, sondern spielt zusätzlich noch *Smokestacks* und *Tangle Wire* um das Spiel zu besiegeln. Der Workshop sorgt in diesem Deck für die nötige Geschwindigkeit um die Schlüsselkarten ab der ersten Runde spielen zu können und da er eben genau *Trinisphere* in gewisser Weise wieder nichtig macht, ist es den Stax Spieler möglich, in der zweiten Runde nachzulegen (*Tangle Wire*, *SmokeStack*) - und das bei einem relativen FoW-Schutz. Die Schlüsselkarten kann man auch beliebig austauschen, da man ja Zugriff auf 4 Welder hat. Diese wiederum sind auch der Schwachpunkt des Decks, denn ohne Welder läuft es nun mal nur noch halb so gut.

Der Sieg wird über *Sundering Titan*, eventuell auch Karn und *Mindslaver* errungen. Das ist mehr eine Frage des Geschmacks, wobei Karn schon seit Anbeginn der Stax-Ära die Drecksarbeit erledigt hat.

Meditates sind in diesem Deck Gold wert, da: 4 Karten ziehen und bei einem *Tangle Wire* mit 3 Marken und einem *Smokestack* mit 2en einfach mal den Zug überspringen ist schon etwas, was man gerne in Kauf nimmt. Das ist auch der Grund, warum in einigen Varianten sogar *Eater of Days* auftauchte. Jedoch muss man bedenken, dass zwei Runden (plus seine eigene) am Stück etwas zu viel des guten Willens sein können. Man denke da an Karten wie *Hurkyl's Recall*, damit hätte man sich eben das eigene Grab geschaufelt.

Und wie gehabt: Workshop hebt *Trinisphere* fast gänzlich auf. Daher ist auch das kein Problem. Nachteil des Decks ist der Mangel an Countern, d.h.: gegen Decks, die sehr Counter und oder Artefakt-Hate-lastig sind, ist man mehr oder minder seinem Glück ausgeliefert.

2.21. U/R Fish

von ???

4 Volcanic Island
4 Mishra's Factory
4 Wasteland
3 Flooded Strand
2 Polluted Delta
2 Faerie Conclave
2 Island
1 Library of Alexandria
1 Strip Mine
3 Null Rod
1 Mox Sapphire
4 Grim Lavamancer

4 Cloud of Faeries
4 Spiketail Hatchling
2 Voidmage Prodigy
1 Gorilla Shaman
4 Force of Will
4 Standstill
4 Curiosity
2 Daze
1 Misdirection
1 Stifle
1 Ancestral Recall
1 Time Walk

Sideboard:
3 Rack and Ruin
2 Fire / Ice
2 Red Elemental Blast
2 Maze of Ith
1 Stifle
1 Blue Elemental Blast
1 Energy Flux
1 Pyroblast
1 Null Rod
1 Crucible of Worlds

Fish, ursprünglich mal als billiger Combo- und Control-Killer gedacht (4 *Rootwater Thief* Main Deck), hat sich mittlerweile doch etwas gewandelt. Da die meisten Fish-Decks 4 *Null Rods* zwischen MD und SB spielen, passen sie wunderbar in das momentan sehr Workshop-lastige Metagame. Voraussetzung ist natürlich, dass man schnell genug ist.

Weil wenn Decks wie TnT erst mal laufen ist es schwierig einen *Juggernaut* oder noch größeres (*Darksteel Colossus*) wieder vom Tisch zu bekommen. Das ist auch das Problem an der Geschichte, wie man am Deck „The Man Show“ gut gesehen hat. Das Meta des Turniers bestand aus fast 50% Fish, und „The Man Show“ bestand aus Tubbies, und anderen Artefakt-Fatties wie *Razormane Masticore* und *Darksteel Colossus*. Da hatte Fish nicht viel zu lachen. Also sind random Aggro Decks wie auch Decks mit „vielen“ großen Kreaturen mit Vorsicht zu genießen.

Ansonsten hat dieses Aggro-Control Deck alles, was das Herz begehrt. Genug Counter um die gegnerische Strategie zu stören. Und es ist aggressiv genug, um einigen Control Decks einfach davonzulaufen.

Ein weiteres Problem neben dicken Kreaturen liegt in einer recht häufig gespielten Kombination: *Wasteland/Crucible of Worlds*. Fish spielt sehr viele Nonbasics, und daher passiert es recht oft, dass man dank *Wasteland* gescrewed wird. Die einzige Möglichkeit, die man da hat, ist *Crucible of Worlds/Trinisphere* zu countern, oder im Nachhinein mit den eigenen *Wastelands* die Workshops entsorgen. Aber wenn *Crucible* liegt hält das auch nicht mehr auf. Zusätzlich haben die meisten Decks, die CoW spielen, auch einen Welder, von 4-Color Control mal abgesehen. Somit ist es meistens noch nicht überstanden, auch wenn man CoW countern konnte. Aber immerhin hält es mindestens eine Runde auf. Eine gute Option gegen CoW ist es auch, selbst CoW zu spielen. Auch diese Taktik ist in einem Fish-intensiven Metagame entstanden, da man nebenbei auch eine ungemein gute Option für das Mirror gewinnt.

Des Weiteren hat sich im Laufe der Evolution die Kreaturen-Basis des Decks drastisch geändert, so dass man sich mittlerweile zu recht fragt, warum es immer noch Fish

heißt. *Lord of Atlantis*, *Rootwater Thief*, alle wurden mittlerweile durch aggressivere Varianten ersetzt. Das einzige Überbleibsel sind die *Cloud of Faeries*, die mit nahezu 0 CC immer noch gespielt werden. Daher findet man es auch unter Gay/r, oder Gay-Fish. Kartenvorteil wird mit *Curiosity* auf den Evasion Kreaturen oder aber durch Vorteil auf dem Tisch und *Standstill* generiert (auch durch *Manlands* a la Landstill).

Da Fish ursprünglich ein Budget Deck war, lässt es sich auch dann noch vernünftig spielen. Jedoch sind *Time Walk* und *Ancestral Recall* schon extrem hilfreich, aber wer hätte das gedacht :).

Eine Variante mit R/U/G nennt sich übrigens WTF (Worse than Fish) und schneidet eben gegen Fish recht gut ab, jedoch verschlechtern sich auch einige Matchups und andere werden wiederum besser, eine Metagame Choice eben.

2.22. Tools 'n Tubbies/TnT

von ???

4 Mishra's Workshop	1 Squee, Goblin Nabob	1 Blood Moon
1 Strip Mine	1 Flametongue Kavu	1 Mana Vault
4 Wasteland	1 Uktabi Orangutan	
3 Forest	1 Karn, Silver Golem	Sideboard
1 Mountain	4 Survival of the Fittest	3 Tormod's Crypt
4 Taiga	4 Trinisphere	2 Artifact Mutation
3 Wooded Foothills	1 Memory Jar	2 Naturalize
4 Goblin Welder	2 Crucible of Worlds	1 Viashino Heretic
4 Juggernaut	1 Sol Ring	1 Genesis
3 Su-Chi	1 Mox Emerald	1 Platinum Angel
1 Masticore	1 Mox Pearl	1 Duplicant
1 Triskelion	1 Mox Jet	2 Blood Moon
2 Sundering Titan	1 Mox Sapphire	2 Chalice of the Void
1 Duplicant	1 Mox Ruby	
1 Anger	1 Mana Crypt	

TnT ist ein weiterer Vertreter der Workshop-Deck-Familie. Allerdings versucht es nicht mit dem Mana-Vorteil andere Decks lahm zu legen (Stax, Slaver), sondern einfach zu gewinnen.

Es handelt sich um ein reines Aggro-Deck, was die *Trinisphere*s mehr zum Selbstschutz spielt (FoW, verlangsamen des Gegners, Combo), denn als Taktik. *Crucible*, *Wasteland* - wie bereits erwähnt, wird diese Kombination in vielen Decks gespielt, unterstützt diesen Plan enorm und bringt vor allem die zerstörten Workshops wieder ins Spiel.

Die Kreaturenauswahl sollte klar sein, alles was zügig viel Schaden machen kann und sich mit Workshop am besten in der 1. Runde spielen lässt: *Su-Chi*, *Juggernaut*, *Karn*, *Silver Golem*.

Survival of the Fittest ist eine weitere Schlüsselkarte, nebst Workshop und *Crucible*, da sie zum einen dafür sorgt, dass man die passende Utility Creature bekommt (*Uktabi Orangutan*, *Flametongue Kavu*, a la Recurring Nightmare Decks im Urza Block damals), zum anderen kann man damit auch gute Artefaktkreaturen in den Grave bringen und sich diese mit *Goblin Weldern* im Tausch gegen zum Beispiel einen Mox wiederholen. Und mit einem *Anger* im Graveyard geht das ganze noch eine Spur schneller, auch *Genesis* im SB hilft dann gegen Control. Man sollte allerdings Survival auch richtig nutzen und nicht auf pseudo-Card-Advantage aus sein. Damit meine ich im speziellen: Kreatur pitchen für Squee, damit man im Anschluss nichts weiteres mehr verliert. Nur reicht es oftmals nicht nur, eine Kreatur zu holen, und daran scheitert dieser Plan auch recht schnell. Zwar ist der Gang über Squee in einigen Hardcore-Control-Matchups vielleicht sogar sinnvoll, jedoch wäre es sinnvoller, wenn denn mal eine Lücke in der Counter-Wall des Gegners auftaucht, nicht auf „Kartenvorteil“ zu spielen wie etwa *Juggernaut* -> Squee -> Titan, ab dieser Runde konstant Squee holen und pitchen sondern eher *Juggernaut* -> *Anger* -> Titan = 7 Damage.

2.23. Workshop Slavery

von ???

1 Black Lotus	1 Pentavus	1 Library of Alexandria
4 Chalice of the Void	1 Sol Ring	4 Mishra's Workshop
3 Gilded Lotus	1 Ancestral Recall	4 Shivan Reef
1 Mana Crypt	4 Brainstorm	1 Tolarian Academy
1 Mana Vault	1 Fact or Fiction	4 Volcanic Island
1 Memory Jar	4 Force of Will	
2 Mindslaver	4 Thirst for Knowledge	<u>Sideboard:</u>
1 Sundering Titan	1 Time Walk	3 Tormod's Crypt
1 Mox Emerald	1 Timetwister	2 Rack and Ruin
1 Mox Jet	1 Tinker	1 Duplicant
1 Mox Pearl	1 Windfall	3 Red Elemental Blast
1 Mox Ruby	4 Goblin Welder	1 Triskelion
1 Mox Sapphire	1 Wheel of Fortune	2 Overload
1 Memnarch	1 Ancient Tomb	3 Blue Elemental Blast

Der letzte Vertreter des Workshop-Clans. Das Deck ist im Prinzip dasselbe wie Control Slaver, nur ohne so viele Control Elemente und dafür mit besagten Workshop. In diesem Deck ist die Wahrscheinlichkeit um einiges höher, dass man den Slaver hardcastet, da der Workshop einen enormen Mana-Vorteil bedeutet. Ziel ist es, möglichst schnell genug Mana zu sammeln und dann mit dem Slaver oder Titan das Spiel für sich zu entscheiden.

Schlüsselkarten sind wie gehabt: *Goblin Welder* x2, *Mindslaver*, *Pentavus*.

Thirst for Knowledge bringt permanent Card Advantage und räumt ungewollte Artefakte in den Graveyard. *Gilded Lotus* stützt die Manabasis weiter ab und hilft auch, falls der Titan einem geschadet hat oder man gegen andere Decks spielt, welche die Manabasis angreifen. Oftmals wird der Lotus auch vorgeschoben, um auszutesten, ob der Gegner counter hat. Wie bereits bei Fish angesprochen, sollte einen dieses aber dank den Weldern auch nur bedingt schaden.

Und wie gehabt ist dieses Deck unpowered nicht realisierbar.

2.24. Mono Blue

von Steve Menedian

4 Force of Will	4 Back to Basics	8 Island
4 Mana Drain	4 Wasteland	2 Flooded Strand
4 Mana Leak	1 Strip Mine	3 Polluted Delta
2 Counterspell	1 Library of Alexandria	
1 Misdirection	1 Mox Emerald	Sideboard
4 Ophidian	1 Mox Pearl	1 Counterspell
4 Impulse	1 Mox Jet	4 Energy Flux
3 Powder Keg	1 Mox Sapphire	4 Propaganda
2 Morphling	1 Mox Ruby	3 Blue Elemental Blast
1 Ancestral Recall	1 Sol Ring	3 Control Magic
1 Time Walk	1 Black Lotus	

Ein alter Bekannter, der mal wieder von sich reden gemacht hat. Im Grunde kennt man das Deck auch unter Draw Go, oder Mono-U-Phid. Variation: UR-Phid, wie der Name schon sagt mit Rot Splash (insbesondere für *Gorilla Shaman* und *Fire/Ice*, manchmal auch *Grim Lavamancer*). Ein weiteres Control Deck welches den Sieg über *Morphling* erreicht. Im Grunde ist es outdatet, aber das Metagame, welches nicht mehr aus Togs besteht, lässt wieder Platz für diesen Klassiker. Tog hatte gegenüber Draw-Go den Vorteil, dass es zwar ähnlich viel ziehen und countern konnte, jedoch auch viel schneller getötet hat und mit dem Zusatz von schwarz mehr Disruption (*Duress*, *Mind Twist*) und Power (*Demonic Tutor*, *Yawgmoth's Will*) hatte. Des Weiteren war eine Schwachstelle, dass sich Draw-Go recht einfach von einigen Aggro Decks an die Seite schieben ließ. *River Boa* und ähnliches haben dem Deck sehr geschadet und *Powder Keg* hilft gegen ein grünes Deck auch nicht sonderlich viel (*Oxidize*, *Naturalize*).

Zur Spielweise lässt sich nicht allzu viel sagen, da wie der Zweitname schon sagt außer Draw, Go, Counter... meist nicht viel passiert bis *Morphling* einschlägt. Powerless ebenfalls kaum spielbar, da erstens *Mana Drain* Pflicht für einen schnellen *Morphling* ist, *Ancestral Recall* und *Time Walk* wie immer Spiel entscheidend sein können, aber vor allem ein kompletter Satz Moxe *Ophidian* und *Mana Leak* spielbar machen.

Der Rot splash zu Ur-Phid hat das Deck relativ stark gemacht, da man mit *Fire/Ice* viele böartige Kreaturen entsorgen konnte oder aber der Lavamancer das ganze etwas beschleunigt hat. Eigentlich sollte man es mit Splash bevorzugen.

Dennoch sollte man das Deck nicht überschätzen, großen Erfolg konnte es in letzter Zeit nur verbuchen, weil die Masse der Spieler keine Optionen in ihren Decks hatten, um *Back to Basics* abzurüsten.

3. Trash and Treasure – der Cardpool

Im folgenden werden alle Karten, die in Type 1 spielbar sind, kurz abgehandelt, und einige oft gebrauchte Tricks und Synergien präsentiert, aber auch Missverständnisse und Unklarheiten, die auftauchen können. Weil nicht alles, was existiert, von großer Bedeutung ist, haben wir uns auch Karten zugewandt, die sich nicht bewährt haben – als Exempel dafür, wie und was man eher nicht spielen sollte.

Eine gewisse Kenntnis der Regeln wird allerdings vorausgesetzt.

Geordnet ist das ganze nach Farben (Green, White, Blue, Black, Red, Artifacts, Split, Lands) und dann alphabetisch. Wenn ihr der Ansicht sei, dass etwas fehlt oder einen Fehler entdeckt habt, mailt an uns. Das, was hier zu lesen ist, muss schließlich nicht der Weisheit letzter Schluss sein, sondern kann durchaus Verbesserungen vertragen.

3.1. Blau

Accumulated Knowledge

- Hat Synergie mit Intuition und Discardern wie Psychatog und Bazaar of Baghdad.
- Oft wird vergessen, dass nicht nur die Anzahl der Knowledges im eigenen Friedhof zählt, sondern auch die des gegnerischen. Aus diesem Grund sollte man mit im sehr vorsichtig mit den Knowledges umgehen, wenn man gegen ein Deck spielt, welches auch die Knowledges sein eigen nennt. Deshalb ist es sehr wichtig, beim Sideboarden darauf Rücksicht zu nehmen, d.h. evtl. eines im Main Deck zum tutoren zu lassen und den Rest für Cunning Wish ins SB; oder man extrem aggressiv mit dem Deck spielt.
- Sehr stark, wenn man sie irgendwie recyceln kann (Regrowth, Eternal Witness, Yawgmoth's Will). Es ist auch möglich, die Accumulated Knowledges irgendwie zu entfernen (z.B. mit Tog) und dann per Cunning Wish wieder auf die Hand zu holen.
- AKs können nicht misdirected werden, was ihnen einen wesentlichen Vorteil gegenüber anderen Draw-Effekten gibt.

Ambassador Laquatus

- Ist die primäre Win-Condition im Dragon, ansonsten auch nicht spielbar.

Ancestral Recall

- Ist ein Teil der Big Blue, dem blauen Teil der Power 9.
- Keine Karte liefert alleine für so einen billigen Preis einen derartigen einseitigen Card-Advantage, weswegen sich oft die ersten zwei Runden in einem Spiel darum drehen, den Ancestral in die Hand zu bekommen und zu casten.

- Es gibt kein Deck mit Zugriff auf blau, welches die Karte nicht spielen wollen würde. Vielmehr wird in vielen Aggro-Decks blau für Ancestral Recall und Time Walk gesplaszt, wie etwa im alten CF Mask, Goblins oder TnT.
- Kann misdirected werden, was einige Spiele für sich entscheidet.
- Ist restricted seit 25.1.1994.

Aquamoeba

- Ist dem Wild Mongrel weit unterlegen, dennoch hat auch die Aquamoeba ihre guten Seiten. Sie stellt gegen Aggro Decks einen guten Blocker da, ist ein weiteres Madness-Outlet und kann auch mal für 3 hauen gehen. Trotzdem eher mittelmäßig, wird dennoch im U/G Madness von JP Meyer gespielt.
- Hat auch den minimalen Vorteil über Wild Mongrel, dass er blau ist und dadurch guten Gewissens für FoW weggeworfen werden kann. Außerdem ermöglicht dies dem Madness-Deck überhaupt, FoWs zu spielen, da es dadurch auch genug blaue Karten hat.
- Man kann die Möbe pumpen, um einer Kreatur tödlichen Schaden zu machen, Damage auf den Stack gehen lassen, und dann die P/T nochmals umdrehen, um sie zu retten.

Arcane Laboratory

- Wird als Sideboard-Maßnahme gegen Combodecks benutzt, allerdings gibt es meist bessere Alternativen. (Null Rod, als Beispiel)

Arcanis the Omnipotent & Bringer of the Blue Dawn

- Fatties für klassisches Reanimator, die meist gegen Control eingesetzt werden. Ansonsten nicht spielbar.
- Der Bringer ist ein mittelmäßig großes Monster, das auch Beatdown liefern kann und von Damping Matrix nicht gestoppt wird, Arcanis jedoch kann gar nicht angreifen, wenn man Karten ziehen will, dafür bekommt man mehr karten. Insofern sollte hier jeder seine persönlichen Präferenzen haben.

Artificer's Intuition

- Ist eine Option für Auriok Salvager-Decks, um an die Win-Conditions heranzukommen sowie sich situationsabhängig ein Silver Bullet zu holen.
- Der Effekt erinnert sehr stark an Survival of the Fittest, ist aber schon etwas zu restriktiv, da es wenige Karten gibt, die man sich holen kann, die einen wirklich bahnbrechenden Effekt haben – sogar der Lotus ist zu diesem Zeitpunkt dann nicht mehr so toll wie er in der ersten Runde gewesen wäre.
- Hat eine Interaktion mit Myr Servitor, eine sehr langsame sogar.

Attunement

- Hat dieselben Interaktionen wie Bazaar of Baghdad, nur dass man dafür ein permanentes Mana-Investment braucht und Blau spielen muss.
- Wird gerne in Replenish-Decks gespielt, die allerdings selbst nicht so beliebt in t1 sind.

Back to Basics

- Hat viel seiner damaligen Stärke eingebüßt. Durch das Drucken der Fetchlands können sich viele Decks Basics suchen, und dann Back to Basics irgendwie abrüsten. Es gibt Quirion Ranger, der Basics enttappt, Gush und eine Vielzahl weiterer Karten, welche es einfach machen, sich von Back to Basics zu befreien. Auch Gilded Lotus ist eine gute Option gegen BtB.
- Trotzdem, immer noch eine Option für blaue Control Decks, wenn das Metagame wenig auf die Karte eingestellt ist.

Blue Elemental Blast/Hydroblast

- Ist die Standard-Antwort gegen Blood Moon.
- Nach Oracle sind beide Karten modal Spells. Das bedeutet, man kann ein BEB oder Hydroblast, das auf einen Spell zielt, nicht auf ein Permanent umleiten und umgekehrt.
- Es gibt einen wichtigen Unterschied zwischen den beiden: BEB kann nur rote Spells/Permanents targeten, Hydroblast auch blaue (auch wenn es sie dann nicht countert oder zerstört). Misdirection kann also Hydroblast auf sich selbst umleiten, aber nicht BEB. Äquivalent dazu kann es Hydroblast auf ein Land umleiten (und nichts passiert), BEB dagegen nur auf ein anderes rotes Permanent.
- In jedem Deck mit Cunning Wish ist zumindest ein Blue Elemental Blast im SB Standard, um im schlimmsten Fall, also Blood Moon, sich ein solches wishen kann. Normalerweise wird auch mindestens ein basic Island und Fetchländer gespielt, um diesen Plan noch mehr Kraft zu geben.

Brain Freeze

- Ist eine mögliche Win-Condition in Combodecks. Allerdings wird Tendrils of Agony meist bevorzugt, und das zu Recht. Einige Karten, wie z.B. Gaea's Blessing verhindern einen Sieg mit Brain Freeze, außerdem braucht man meist einen höheren Storm-Count und hat nicht die Option, einfach mal so für nur wenig Tendrils zu spielen, um sich etwas Zeit zu kaufen.
- In Combo-Decks mit unendlich Mana und Cunning Wish main kann man Brain Freeze im Sideboard spielen. Dann kann man mit einem Wish den anderen holen, das ganze wiederholen und mit Brain Freeze abschließen. Stroke of Genius kann dieselbe Aufgabe erfüllen. Stroke ist zwar misdirectbar, aber dafür braucht man auch nur ein Cunning Wish.

Braingeyser

- War früher die Kill-Option Nr. 1 in Combo-Decks mit unendlichem Mana, ist jedoch „bald“ von Stroke of Genius abgelöst worden.
- War früher auch ein toller Card-Drawer, vor allem in Kombination mit Mana Drain, und wurde deswegen auch gerne in Keeper gespielt. Seine Natur als Sorcery und vor allem auch die Präsenz von Misdirection haben den Braingeysir allerdings von der Bildfläche verschwinden lassen.
- War restricted seit 25.1.1994.
- Ist unrestricted seit 1.9.2004.

Brainstorm

- Ist herkömmlicherweise die beste Art an Library Manipulation, die blau hat, ohne Card Advantage zu generieren.
- Hilft in Response gegen Discard, indem es wichtige Karten vor Duress, Hymn to Tourach etc. versteckt.
- bildet eine gute Synergie mit Library Manipulation und Shuffle-Effekten, da man die schlechten Karten wegmischen kann. Am gängigsten sind dafür Fetchlands, seltener Tutor-Effekte und deren nahe Verwandten wie Survival of the Fittest. Hilft auch, schneller Treshold zu bekommen und Dryaden bzw. Psychatogs schnell zu pumpen.
- Etliche Tutors legen die gesuchte Karte nur auf die Library. Brainstorm ist eine billige Methode, sie sofort zu bekommen; auch wenn das nicht die Card-Economy rettet, so doch zumindest das Tempo).
- Wie alle ein-Mana-Cantrips dünnt Brainstorm das Deck aus – man spielt effektiv vier Karten weniger, vorausgesetzt man kann Brainstorm schnell und verlässlich spielen.
- Mit Brainstorm zieht man drei Karten, was ziemlich schlimm ist, wenn der Gegner Chains of Mephistopheles im Spiel hat.

Capsize

- War ein beliebtes Wish-Ziel, um eine Semi-Lock-Karte zu haben. Wurde aber von Chain of Vapor überholt, welches in den meisten Decks, welche eine Notwendigkeit für Bounce haben, eine bessere, spezialisiertere Alternative darstellt.
- Wurde gemeinsam mit Candelabra of Tawnos, Tolarian Academy und einen Haufen an Moxen verwendet, um unendlich Mana im Neo-Academy zu generieren.

Careful Study

- In Madness Decks nicht sehr viel schlechter als Bazaar of Baghdad. Während der Bazaar die Manabasis um eine Rund zurückversetzt, erlaubt Study im early game eine starke Verbesserung der Kartenqualität und bisweilen auch sehr schnelle Anfänge. Nur zu empfehlen weil sie in den ersten beiden Runden glänzt, was ein Bazaar ohne Mana Acceleration nicht unbedingt tut.

Chain of Vapor

- Kann dazu benutzt werden, gegnerische Permanents zu bouncen, und diese dann beim Wiederausspielen zu countern.
- Rettet aber auch mal eigene Permanents vor dem Verderben, wobei hier natürlich der Vorteil darin besteht, dass man Chain of Vapor so oft verwenden kann wie man will, vorausgesetzt man opfert genügend Länder. Dies wird gerne mit Nevinyrral's Disk in Landstill gemacht, welche brav auf die Hand zurückkehrt, um noch mal alle nonland Permanents vom Tisch zu räumen.
- Wird auch von Combo-Decks als billige Maßnahme gegen Silver Bullets gespielt, da es reicht, Null Rod, Ground Seal, Root Maze und ähnliches für eine Runde zu entfernen, wenn man in dieser einen Runde gewinnt.
- Sollte schnellstmöglich entsorgt werden, wenn ein Mindslaver liegt, am besten gleich auf diesen.

Chill

- Ist eine beliebte Sideboardkarte, vor allem gegen Food Chain Goblins, von dem die Combo mit einem Chill alleine schon disruptet wird und es über den Standard-Beatdown-Plan töten muss.
- Erhöht nur die Kosten, um die man rote Spells casten muss. Sie beeinflusst z.B. Goblin Lackey keineswegs.

Circular Logic

- Neben Force of Will ein weiterer Counterspell für Madness Decks. Nach der Restriction von Lion's Eye Diamond werden Logics in den meisten Madness Decks gespielt, schließlich ist das Deck nicht mehr so schnell wie früher, und somit werden ein paar reaktive Spells, die das gegnerische Deck stören, benötigt. Dank Fetchländer, Bazaars und der verschwenderischen Natur von t1 hat man meist auch genug Karten im Graveyard.
- Ist nur spielbar, wenn man genügend Madness-Outlets hat.

Cloud of Faeries

- Wird nur in Fish-Varianten gespielt.
- Synergie mit anderen Cloud of Faeries, Standstill, Curiosity, Mishra's Factory und Library of Alexandria. Außerdem mit Ländern, die mehr als ein Mana machen.
- Man kann auch gegnerische Länder untappen, oder weniger als zwei, sollte dies nötig sein. Die ungetappten Länder werden nicht getargetet. Man muss nach dem Oracle-Wording die Faeries aus der Hand spielen, wenn man die Länder untappen will.
- Cycling nicht vergessen! Vor allem wenn Standstill liegt, ist das keine abwegige Option, oder wenn man unbedingt ein Force of Will braucht.

Compulsion

- Erzeugt enorme Kartenqualität. Ist jedoch recht langsam, und erzeugt an sich erst einmal Kartennachteil, solange es nicht geopfert wird.
- Der Opfer-Effekt ist nicht sehr brauchbar, schließlich will man die Compulsion ja nicht opfern, wenn man sie ins Spiel gebracht hat. Sollte also nur benutzt werden, wenn jemand versucht, die Compulsion zu disenchanten.
- Wird in diversen Dragon-Builds verwendet, die eher Richtung Control gehen und nicht den Combo so schnell wie möglich brauchen, und funktioniert in der Combo genauso gut wie Bazaar of Baghdad, wenn man ein blaues Mana liegen hat.

Control Magic

- Eine eigentlich sehr gute Karte, welche für das momentane Metagame jedoch ein wenig zu langsam ist.
- Meist erlangt man gegen Aggro Decks Card Advantage, gegen viele andere Decks ist es jedoch virtueller Card-Disadvantage.

Copy Artifact

- Wurde „damals“ gerne gespielt, um eben brauchbare Artefakte zu duplizieren, was damals von Juggernaut über Ivory Tower bis hin zum Icy Manipulator reichte.
- Hat heutzutage kaum mehr Applikation, könnte aber früher oder später wieder Spiel sehen, wird aber immer in Konkurrenz mit Sculpting Steel stehen.
- Ist gleichzeitig ein Artifact und ein Enchantment, was die Anfälligkeit auf Removal erhöht.
- Copy Artifact kommt schon als Kopie ins Spiel und triggert somit etwa Arcbound Crusher. Es gelten auch alle Effekte, die das Ins-Spiel-Kommen modifizieren (come into play tapped, Counter, Phyrexian Dreadnought). Counter werden nicht kopiert.
- War restricted seit 23.3.1994.
- Ist unrestricted seit 1.10.1997.

Counterspell

- Mana Drain ist sehr stärker, weshalb der Counterspell eher eine Nischenkarte darstellt.
- In einigen Decks, welche kein off-color Mana benötigen, beispielsweise frühe GAT-Versionen, die noch mit 4 Gush unterwegs waren, war Counterspell besser.

Cunning Wish

- Der vielseitigste Wish, da viele Utility- und Removal-Spells Instant sind, wie Cunning Wish selbst. So ziemlich jedes Problem in t1 lässt sich mit einem Cunning Wish und genügend mindestens 1:1 lösen. Ausnahme der Regel wäre z.B. ein Chalice of the Void für 3.
- Man kann mit zwei wishes einen kleinen Loop erzeugen, welcher evtl. für Storm interessant ist, aber auch, um eine Quirion Dryad über die Zeit größer zu machen.

- Eine beliebte Karte in Wish-Boards ist ein Vampiric Tutor, wodurch man über den Wish nicht nur Zugang zu nahezu jeder Karte im SB hat, sondern auch zu jeder Karte im MD.
- Der beste unrestricted Tutor in t1 (obwohl man Lim Dul's Vault nicht vergessen sollte). Erfordert allerdings eine massive Anpassung des Sideboard sowie meist auch des Main Decks.
- Siehe auch „Wishes“.

Curiosity

- Besonders interessant für Budget Aggro Decks, weil diese mit Curiosity eine Karte bekommen, die Kartenvorteil generiert. Leider macht Curiosity von alleine nichts, die Kreatur muss mindestens einmal erfolgreich angreifen, damit die Investition sich gelohnt hat.
- Das einzige Deck, in das Curiosity derzeit passt, ist Fish. Dort hat es Synergien mit den Evasion-Creatures (Spiketail Hatchling, Cloud of Faeries, gegebenenfalls Merfolk mit Islandwalk oder Manta Riders) und mit Standstill. In Gay/r zusätzlich noch mit Grim Lavamancer.

Daze

- Ein weiterer Counter, der in der ersten Runde verfügbar ist.
- Wird in allen möglichen Gro-Varianten gespielt, ebenfalls in Fish und im Nischendeck Stasis.
- Man kann auch jedes beliebige Doppelland mit blau für die alternative Casting Cost zurückholen, wenn das nicht klar ist.

Deep Analysis

- Synergie mit Intuition, Bazaar of Baghdad, Psychatog und Wild Mongrel.
- Gewinnt vor allem Control gegen Control-Spiele, weil dort die Lebenspunkte relativ egal sind. Auch gegen die meisten Combo-Decks kann man sorglos mit Flashback spielen.
- Ist resistent gegen Counterspells und Discard.
- Kann misdirected werden.

Diminishing Returns

- Schreit gerade zu nach Combo, und ist auch wirklich nur da spielbar. Mit zwei Win-Options im Combo-Deck liegt die Wahrscheinlichkeit, sich beide mit einem Returns zu entfernen bei unter 3%.
- Hat eine eingeschränkte Synergie mit Wishes.

Disrupt

- Nützlich vor allem gegen Suicide, nicht viel mehr als ein reaktives Cantrip gegen die meisten anderen Decks, völlig nutzlos gegen FCG. Das kann aber nach Metagame

variieren, besonders in Scrub-Metas kann Disrupt leicht ein (vom Gegner dringend benötigtes) Wrath aushebeln.

Divert

- Ein situationelles Misdirection ohne Card Disadvantage. So viele targeted Instants oder Sorceries werden bei genauer Überlegung aber gar nicht gespielt. Somit ist Divert, wie Disrupt, eher etwas gegen Sui.

Domineer

- Eingeschränkte Sideboard-Karte gegen TnT und Mask-Decks. TnT hat jedoch Goblin Welder und viele Mask-Varianten „spielen“ den Dreadnought zumindest teilweise über Volrath's Shapeshifter, der sich alleine oder mit Survival of the Fittest ebenso leicht erwehren kann.
- In den meisten anderen Fällen ist Control Magic besser.

Donate

- Combo mit Illusions of Grandeur. Seit Rector-Decks Zugriff auf Tendrils of Agony haben, benutzen sie es meistens auch, da sie nicht so leicht ausgeschaltet werden und keine zweite Combo-Karte per se brauchen.

Echoing Truth

- Wird als Bounce-Effekt im Sideboard immer populärer, da man damit auch Decree of Justice gut stoppen kann. Wird aber in Combo-Decks kaum Chain of Vapor ablösen, da diese wohl nicht so oft ein Problem mit dem Decree haben sollten.

Energy Flux

- Ist eine beliebte Sideboard-Option gegen Workshop- und Slaver-Decks aller Art.
- Das größte Problem ist, dass die Karte mit einer CC von 3 schon relativ teuer ist, weswegen sie gegen manche Prison Decks nie ins Spiel kommt.
- Artefakt-Mana kann klarerweise für sich selbst bezahlen.

Ensnare

- Nachdem modernes Stasis, soweit vorhanden, auf Kismet gerne verzichtet und auf Root Maze zurückgreift, braucht es eine neue Karte, um Creatures loszuwerden. Ensnare macht nicht nur das, sondern bedeutet auch Mana für den Fall, dass man Stasis, aber nicht die Maze liegen hat.

Extract

- Sehr spezialisierter Spell gegen Combo mit nur einer Win-Condition. Immerhin hindert sie Combo-Decks daran, nur eine Win-Condition zu spielen. Zumindest war das so, bis Cunning Wish mit Brain Freeze eine neue Option erreichbar gemacht hat, die effektiv nicht mit Extract gehatet werden kann.

- Des Weiteren liefert die Karte Card Disadvantage, was nie ein Pluspunkt ist.

Fact or Fiction

- Ist eine beliebte Karte in den meisten Control-Decks, nur sehr wenige können sich eine derart hohe CC nicht leisten, wie etwa manche GAT-Versionen. Manchmal ist es auch im Wish-SB anzutreffen, wo es bei Bedarf Card Advantage liefert.
- War Grundlage eines mono-blauen Control-Decks, welches vor der Restriction von Fact or Fiction extrem Dominant war. Die Draw-Engine war ähnlich der von Necro-Decks bevor diese in allen Formaten restricted bzw. gebannt wurde.
- Mit der Karte wurde der Spruch EOTFOFYL – „End of Turn Fact or Fiction You Lose“ berühmt.
- Ist restricted seit 1.1.2002.

Flying Men

- Als eine der beliebtesten Karten aus Arabian Nights, ist sie der Nachfolger von Scryb Sprites und der direkte Vorgänger von Suntail Hawk.
- Wurde gerne mit Unstable Mutation gepaart.
- Wird heutzutage relativ selten gespielt, gelegentlich in manchen Gay/r-Versionen. Konventionelles Fish spielt lieber Utility-Creatures oder zum Tribal-Thema passend Manta Riders.

Forbid

- Hat eine Synergie mit Squee (entfernter auch Hammer of Bogardan und Shard Phoenix) und Ophidian/Shadowmage Infiltrator.
- Wird wegen seiner hohen Casting Cost selten bis gar nicht gespielt.

Force of Will

- Zwar bringt einem Force of Will Kartennachteil, trotzdem ist sie eine der wichtigsten, wenn nicht gar die wichtigste Karte in t1. Ohne Force of Will würden Combodecks das gesamte Format ruinieren, oder die b/r-Liste würde komplett anders aussehen.
- Man kann eine per Force of Will vom Spiel entfernte Karte mit Wishes zurückholen.
- Sollte eigentlich in jedem blauen Deck gespielt werden, welches genügend andere blaue Karten spielt, um realistischere Weise eine zweite blaue Karte im Fall des Falles in der Hand zu haben. Die korrekte Anzahl dafür ist von Deck zu Deck verschieden, aber es sollten *mindestens* zehn aufwärts sein.

Frantic Search

- Diente dazu, viele Combo-Decks am laufen zu halten und evtl. mit Tolarian Academy nebenbei massiv Mana zu produzieren. War auch in Enchantress sehr beliebt, jedoch war Enchantress in t1 nicht sehr beliebt.

- Hat Synergie mit Squee, Madness, Reanimator, Storm und allen Ländern, die mehr als ein Mana Produzieren oder profitable Abilities haben (LoA).
- Man muss vor dem Kartenziehen announce, welche Länder man untappt, wenn man dies verabsäumt, untappt nichts.
- Ist restricted seit 1.10.1999.

Future Sight

- Extrem starke Karte, die, insofern sie nicht schleunigst vom Gegner abgerüstet wird, Spiele entscheidet.
- Besonders gut mit Shuffle-Effekten (Fetchlands) und anderer Library Manipulation (Brainstorm). Weiters Synergie mit Exploration und Fastbond.
- Klarer Nachteil: Der Gegner weiß, was man alles so zieht, er weiß also nach einiger Zeit, wie die eigene Hand aussieht. Jedoch ist ein Mana Drain, der offen auf der Library liegt, ein ungemeiner psychologischer Vorteil.

Gilded Drake

- Nett mit Tradewind Rider, sowie alle anderen Arten von Bounce.
- Traditionelle Antwort auf klassisches Reanimator, was mittlerweile weitgehend an Relevanz verloren hat. Gegen Workshop-Aggro funktioniert diese Taktik wegen den Weldern nicht, gegen Oshawa Stompy ist ein gestohlener Wurm nicht so effizient gegen eine Armee von Flyern wie einfaches Removal oder Bounce.
- Der Tausch funktioniert nur, wenn sowohl die gewählte Kreatur als auch der Gilded Drake zum Zeitpunkt, wo die Triggered Ability resolved, beide im Spiel sind.
- Wird heutzutage gelegentlich im Sideboard von Venquer Masque gespielt.

Gush

- Schützt vor Land Destruction.
- Bringt eine Library of Alexandria schnell wieder online.
- Pumpt gratis Quirion Dryaden und Psychatogs.
- Erlaubt es mit 2 Ländern trotzdem 3 Mana zu produzieren.
- Ist mit Fastbond ein Dark Ritual mit Card Advantage.
- War aus genannten Gründen die Grundlage für eines der mächtigsten Decks aller Zeiten, GAT bis zu dessen Restriction.
- Ist restricted seit 7.1.2003.

Hibernation

- Starke Sideboard-Karte gegen Stompy und RG-Beatz (dessen Creature-Base grün ist), ebenfalls verwendbar gegen Madness, da es nicht nur die Madness-Creatures bounced, sondern den Outlet (Wild Mongrel) gelegentlich gleich mit, und außerdem die Wurm-Tokens völlig eliminiert.
- Dank seiner Eingeschränktheit eher ein Wish-Target.

High Tide

- Mana-Erzeuger für blaue Combodecks, die mittlerweile jedoch ausgedient haben. Das Format ist viel zu schnell geworden, als dass man es sich in einem Combodeck erlauben könnte, mehrere Runden Länder zu legen und dann erst in den Combomode zu gehen.
- Die klassischen Combos waren mit Palinchron, oder, vor der Restriction von Time Spiral die Verwendung eben dieser gemeinsam mit dem damals ebenfalls viermal erlaubtem Frantic Search, Turnabout und Thawing Glacier für sehr konstante 3rd Turn-Kills.

Hurkyl's Recall

- Sideboardkarte gegen Artefaktdecks, vor allem Workshop-Prison.
- Combokarte in Decks, welche ihre eigenen Mana-Artefakte bouncen, wieder ausspielen und dann per Storm gewinnen wollen. Seit Fifth Dawn gibt es allerdings Retract, der das selbe für ein Mana weniger bewerkstelligt, jedoch ohne die Flexibilität gegen besagte Prison-Decks, weswegen Hurkyl's Recall wohl auch aufgrund des problematischen Matchups Standard bleiben werden.
- Mit Isochron Scepter fast ein Autowin gegen Lock-basierte Workshop-Decks, nicht jedoch gegen Slaver.
- Hurkyl's Recall zielt auf die Artefakte, die einem Spieler *gehören*, weswegen er keine ultimative Lösung gegen Memnarch ist.
- War restricted seit 1.10.1999.
- Ist unrestricted seit 1.4.2003.

Illusions of Grandeur

- Combo mit Donate. Besonders nützlich ist der lifegain in Rector Trix, wo man die Leben mit Yawgmoth's Bargain in Karten verwandelt, und so weniger Donates spielen muss und ebenso die Combo absichern kann, die ohne Beihilfe von Bounce oder einem gezielten Red Elemental Blast ein paar Runden brauchen kann.
- In Rector Tendrils kann Illusions auch gespielt werden – trotz fehlendem Donate – der massive Draw bedeutet neues Mana und neue Spells für die Win Condition, Tendrils of Agony. Man könnte auch ein Donate für Burning Wish im Sideboard spielen.
- Wenn Illusions in Reaktion auf die come-into-play-Ability disenchantet oder gebouncet wird, resolt die leave-play-Ability zuerst, und der Controller des Enchantments verliert zwanzig Leben und stirbt höchstwahrscheinlich, bevor die Lifegain-Ability an der Reihe ist.
- Man kann beide Abilities stiften – auch den Cumulative Upkeep, klarerweise nur für eine Runde.

Impulse

- Fungiert als Mini-Tutor und erlaubt es dem Spieler, deutlich weniger Länder zu spielen.
- Brainstorm ist flexibler und schneller, weswegen meist kein Platz für Intuition ist.
- Beachtet, dass laut Oracle die Bibliothek nicht gemischt wird.

Intuition

- Synergie mit Squee, Accumulated Knowledge, Reanimator-Tieren, Goblin Welder, Treshold und Flashback, Worldgorger Dragon mit seinen Kollegen sowie offensichtlich Yawgmoth's Will.
- Ein Instant-Tutor für jede Karte, die man noch dreimal im Deck hat.
- Hilft selten aber doch gegen Color Screw und dünnt dabei das Deck aus.
- Kann auch später verwendet werden, um den Gegner eine verzwickte Situation durch eine Auswahl aus verschiedenen brokenen Spells zu liefern.

Last Word

- Ist nicht besser als ein normaler Counter, wenn man eigene Spells beschützen will. Schließlich kann der Gegner, nachdem man einen Counterspell per Last Word neutralisiert hat, einen weiteren Counter auf den Spell, den man zum Resolven bringen will, spielen.
- Wenn man mit Last Word offensiv agieren will, ist es schon wesentlich besser. Trotzdem sind 4 Mana eine ganz schön große Zahl, weshalb die Karte maximal im Wish-SB gespielt wird, um vor einem Game-Breaker wie Yawgmoth's Will zu schützen.
- Mana Drain kann auf Last Word gespielt werden, das Word wird nur nicht gecountert; der Gegner erhält also die farblosen Mana zu Beginn seiner nächsten Mainphase.

Legacy's Allure

- Fish-Sideboard-Karte gegen Weenies und Utility-Creatures sowie fürs Mirror. Man kann mit einem fremden Goblin Welder sehr viel gegen ein Workshop-Deck anfangen; aber auch Goblin Lackey und Manlands aus dem Mirror sind viel besser auf der eigenen Seite aufgehoben, als – sagen wir mal hypothetisch – der gegnerischen.
- Die Ability, die die Counters hinzufügt ist triggered und optional. Wenn man sie vergisst, bekommt man auch nicht nachträglich einen Counter.

Lord of Atlantis

- Gibt Islandwalk, was in t1 praktisch bedeutet, dass alle Meervölker unblockbar werden.
- Fish, das einzige Deck, das als Merfolk-Tribal bezeichnet werden könnte, ist wegen seines Aggro-Contro-Charakters besser mit Control-Creatures bedient, weswegen es

meist ohne Merfolk und mit optimierten Kreaturen gespielt wird. Ein gutes Beispiel dafür ist die Creaturebase von Gay/r.

Mana Drain

- man bekommt das Mana, ob man will oder nicht. Wenn man es nicht verbraucht, bekommt man Mana Burn. Wenn man vergisst, es zum Pool hinzuzufügen, und die beiden Main Phases schon vorbei sind, bekommt man retroaktiv Mana Burn.
- Mana Drain erzeugt eine verzögerte Triggered Ability. Obwohl diese Mana erzeugt, ist es keine Mana Ability und kann gestiflet werden.
- Wenn Mana Drain vor der zweiten Main Phase einer Runde gespielt wird, bekommt man das Mana am Anfang der zweiten Main Phase derselben Runde.
- Mana Drain ist nicht nur ein Counterspells, sondern auch exzellente Mana Acceleration, welche es erlaubt, Spells zu früher zu spielen, wie Mindslaver, oder zu stärkerem Effekt, wie etwa Decree of Justice oder Mind Twist. So kann man gelegentlich auch etwas countern, das keine unmittelbare Gefahr darstellt, um seine eigenen Threats früher spielen zu können. Dies ist eine der Grundlagen, warum Control-Decks in t1 erfolgreich spielbar sind.
- Mana Drain finde breite Verwendung in t1, die momentan prominentesten Decks sind Control Slaver, Hulk und 4c Control.

Mana Leak

- Während es ohne Moxen noch recht klar ist, dass Counterspell über Mana Leak gespielt werden sollte, so ändert sich dies abrupt, wenn eben diese im Deck vorhanden sind. Mit Mana Leak hat man dann einen weiteren Counter, den man in der ersten Runde ohne Mox Sapphire einsetzen kann, was nicht zu unterschätzen ist, schließlich ist das Format sehr schnell geworden.
- Ab der ersten Runde beginnt aber Mana Leak sehr schnell schlechter als Counterspells zu werden, da es mit einem feinen Arsenal an Moxen leicht möglich ist, die drei Mana extra zu zahlen und man leichter darum herumspielen kann.
- Man kann mit mehreren Mana Leaks klarerweise einen Spell mehrmals countern.

Mana Maze

- Selten bis gar nicht gespielte Karte, die fast so effizient gegen Sligh ist wie Chill, aber stärker gegen Food Chain Goblins. Und natürlich WW, Sui und Fish. Auch Draw7 wird etwas verlangsamt. Dark Ritual wird völlig ausgeschaltet; Faerie Conclave – Standstill ist keine Option mehr; blaue Spells können nicht gecountert werden.
- Die Schwierigkeiten bei dieser Wacko-Karte besteht eher darin, ein Deck dafür zu finden.

Mana Severance

- Combo mit Goblin Charbelcher. Das ist allerdings maximal für Budget relevant, da Goblin Charbelcher in einem voll gepowerten Deck kein weiteres Combo-Teil benötigt.

Manta Riders

- Waren früher eine exzellente Wahl in Fish wegen ihres Creature-Types, sind jedoch mit der geänderten Creature-Base aus der Mode gekommen.
- Waren ein gutes Ziel für Curiosity.
- Wenn man keinen Lord of Atlantis spielt, gibt es in t1 keinen Grund, Manta Riders über Flying Men zu spielen.

Meditate

- Wird zum einen in Prison Decks gespielt, welche vom Übergehen eines Zuges profitieren, wenn sich z.B. ein Smokestack oder Tangle Wire im Spiel befindet.
- Ansonsten Kartenzieher für Combo-Decks, die in derselben Runde, in der sie das Meditate spielen, auch das Spiel gewinnen wollen und die folgenden Runden uninteressant sind. Dies birgt jedoch die Gefahr, dass das Deck, wenn die Combo disrupted wird, keine realistischen Chancen mehr auf einen Sieg hat.
- Der Effekt von Meditate ist nicht Teil der Casting Cost, d.h. wenn es gecountert wird, verliert man auch keinen Zug.

Memory Lapse

- Nur als Lock im Isochron Scepter interessant, ansonsten ist Memory Lapse einfach schlechter als Mana Leak. Es verschafft zwar Zeitvorteil, ist jedoch nicht gut gegen starke Sprüche einsetzbar, weil der Gegner diese in der nächsten Runde wieder ausspielen kann oder sie nach belieben mit Brainstorm zurückholen kann. Gerade bei Spells wie Yawgmoth's Will oder Survival of the Fittest ist es sehr viel angenehmer, diese dauerhaft zu countern, als nächste Runde wieder eine Lösung für das Problem suchen zu müssen.
- Ein Flashback-Spell, der von der Lapse gecountert wird, wird aus dem Spiel entfernt (wenn er geflasht wird).

Merchant Scroll

- Wird meistens benutzt, um einen Ancestral Recall, zu suchen.
- In den anderen Fällen werden Fact or Fiction, andere Kartenzieher – v.a. zusätzliche Accumulated Knowledges sind sehr beliebt – und manchmal auch Counterspells gesucht.

Merfolk Looter

- Wird ab und an in Budget Dragon und Madness gesichtet. Ist aber zu fragil und langsam für t1, wo es eine Vielzahl an besseren Optionen gibt.

Mind's Desire

- Ist der brokenste Storm-Spell knapp gefolgt von Tendrils of Agony. Im richtigen Deck reicht meist ein Desire mit Storm von fünf oder mehr, um zu gewinnen.
- Mind's Desire ist die einzige Karte in MtG, die restricted wurde, bevor sie turnierlegal war. Grund dafür war ein Combo-Deck mit multiplen Hurkyl's Recalls und Tonnen an Artefakt-Mana, das ziemlich konstant zweite Runde töten konnte.
- Mind's Desire kann fast als Draw 7 gezählt werden und erlaubt es Combo-Decks, auch im Mid-Game gegen Control die Combo noch starten zu können. Dass dieser Draw 7 dann one-sided ist, kann uns nur freuen.
- Storm kann gestiftet werden, in dem Fall resolved genau eine Kopie.
- Grundsätzlich wird Mind's Desire in Turnieren so gehandhabt, dass die Library einmal geschuffelt wird und dann die Kopien aufgelegt werden.
- Nicht resolve Kopien werden vom Spiel entfernt, trotzdem wäre es wohl etwas zu weit gegriffen, der Karte eine Synergie mit Wishes zuzuschreiben.
- Ist restricted seit 1.7.2003.

Misdirection

- Man kann sich die für Misdirection entfernte Karte mit dem passenden Wish wieder holen.
- Kann Counterspells „countern“, indem es sie auf sich selbst umleitet (A und B bezeichnen die Beherrscher der Spells):
 - 1) Counterspell A wird auf eine Spell gespielt.
 - 2) Misdirection B wird auf Counterspell A gespielt.
(niemand will noch etwas machen)
 - 3) Misdirection B resolt – Counterspell A targetet jetzt Misdirection B – Misdirection B wird als letzter Teil der Resolution in den Graveyard gelegt.
 - 4) Counterspell A hat ein illegales da nicht vorhandenes Target (Misdirection B) und wird in den Graveyard gelegt („fizzelt“).
- Besonders gut ist Misdirection gegen Ancestral Recall, Braingeyser, Stroke of Genius, Hymn to Tourach, Mind Twist, Goblin Grenade, Fireblast, Sinkhole, Diabolic Edict und ähnlichem, wo der Card-Disadvantage wieder ausgeglichen wird.
- Besonders schlecht ist Misdirection gegen Chain Lightning, aber auch die Chains aus Onslaught.
- Misdirection ist eine Karte, welche ein Metagame stark beeinflusst. Wenn eine Vielzahl an Misdirections gespielt werden, fallen Decks, welche sich auf misdirectbare Key-Spells verlassen stark in ihrer Leistung. Gerade wie das alte GAT, welches mit bis zu vier Misdirections bestückt war, wurden genannte Spells stark in deren Verwendung eingeschränkt, mit der offensichtlichen Ausnahme von Ancestral Recall.

Morphling

- Der Morphling hat als “Supermann” leider ausgedient. Psychatog ist im direkten Vergleich besser, weil er ganze Kreaturenarmeen aufhält, schneller kommt und als eine Art Moat fungiert. Decree of Justice ist, mit Ausnahme von Stifle, uncounterbar. Exalted Angel braucht kein permanentes Mana-Investment und lässt den Spieler viele Kreaturen ignorieren. Diese Liste könnte man beliebig fortsetzen. Dennoch ist der Morphling neben dem Masticore die einzig mögliche Win-Condition in einem monoblaunen Control-Deck, was letztendlich auch der Grund ist, weshalb diese Decks nicht mehr erfolgreich sind.
- Die brauchbare Spieloption für den Morphling ist momentan maximal genanntes monoblaues Control-Deck und eine Sideboardoption für 4c-Control, wo die Engel mit Morphlings ausgetauscht werden.
- Man kann den Morphling nicht zu einer 6/1 Kreatur machen. Oft wird behauptet, man könne ihn erst auf 0/8000 pumpen und dann wieder zurück auf 7999/1. Dies ist aber nicht möglich, weil der Morphling sich seine Minus-Power merkt.
- Erlaubt nette Combat-Tricks. Man kann ihn, bevor der Combat Damage auf den Stack gegangen ist, auf 5/1 hochpumpen, dann, nachdem der Damage schließlich auf dem Stack gelandet ist, die Verteidigung vergrößern.
- Ist gegen The Abyss immun, weswegen er früher gemeinsam damit in Keeper gespielt wurde.

Mystical Tutor

- Holt die wahrscheinlich stärksten Karten in t1 – Balance, Yawgmoth’s Will, Ancestral Recall, bei Bedarf Mind Twist; auch Tinker oder Draw 7s sind beliebte Ziele – jedoch mit eingebautem Card-Disadvantage, weswegen der Tutor nicht automatisch in jedes Deck mit blau geht.
- Ist restricted seit 1.10.1999.

Mystic Remora

- Dient als Sideboardkarte gegen Control und Combo, wo sie einiges an Extrakarten zieht, wenn der Gegner sich entschließt, etwas zu machen.
- Ist gerade wegen dieser eingeschränkten Natur eher ein schlechtes Standstill.

Old Man of the Sea

- Eine klassische Kreatur, die zwar lange nicht gespielt wurde, aber langsam wieder Verwendung gegen Fish und Goblin Welders sieht.
- Falls das Wording zu kompliziert ist, man kann ohne Pump-Effekte eine Kreatur mit Power 0 oder 1 übernehmen.
- Sollte sich die Power der übernommenen Kreatur vergrößern oder die des Old Mans verringern, so verliert man sofort die Kontrolle über die Kreatur.
- Übernommene Kreaturen haben natürlich Summoning Sickness.

Ophidian

- Ist mit einer Verteidigung von 3 ein guter Blocker gegen Budget Aggro Decks, weil viele mit 2/* Kreaturen spielen, wie Jackal Pup, Wild Dogs, Kird Ape usw.
- Der Ophidian wird sofort das Removal des Gegners auf sich ziehen, weshalb man in einem Deck, welches mehrere Kopien dieser Kreatur spielt, Misdirection spielen sollte.
- Der offensichtliche Vorteil des Ophidian gegenüber dem Shadowmage Infiltrator ist der, dass man ihn sehr leicht mit off-color Moxen spielen kann, sich zudem ohne Probleme in ihn reindrainen kann und keinen schwarz-Splash vornehmen muss. Der Vorteil des Shadowmages ist zudem in nur sehr wenigen Matchups relevant. Ohne Mana-Acceleration irgendeiner Art ist der Ophidian für t1 jedoch zu langsam, weswegen Decks, die die einäugige Schlange spielen, meist ein volles Komplement an Moxen haben.
- Eine aktiver Ophidian ist schon die halbe Miete, also immer darauf achten, dass der Kerl am Leben bleibt.
- Die Ability ist nach Oracle triggered, wird also nicht durch Damping Matrix oder Cursed Totem ausgeschaltet.

Opt, Peek, Serum Visions und Sleight of Hand

- Blauer ein-Mana-Cantrip Nr. 26-52. Brainstorm ist unangefochten der beste, deshalb bleibt nur die Frage, wo man zusätzliche brauchen könnte. Gro lebt wegen seiner knappen Mana-Base von diesen Cantrips. Peek ist klarerweise die schlechteste Option, da diese Decks meist auch mit Duress ausgestattet sind und Information über die gegnerische Hand im Gegenzug zu mangelnder Card Quality kein guter Deal ist. Opt, Sleight of Hand und Serum Vision sind alle sehr nah bei einander, und hier scheiden sich oftmals auch die Geister, was die beste Wahl ist. Anmerkung des Autors: meiner Meinung nach bleibt Sleight of Hand der König der ein-Mana-Cantrips, was daran liegt, dass es ungemein wichtig ist, bei einer knappen Mana-Base Information über *beide* Karten zu erlangen, um sowohl unnötige Mana-Klumpen zu vermeiden, als auch sofort 2 Karten Tief in die Bibliothek zu kommen. Wenn man nun ein Land braucht, welches mit einer 50:50-Wahrscheinlichkeit unter den ersten beiden Karten der Bibliothek ist, unabhängig von der zweiten Karte, so ergeben sich für Opt, Serum Vision und Sleight of Hand drei sehr verschiedene Szenarien:
 - o Szenario 1 – Opt: Zu einer 50% Wahrscheinlichkeit ist die erste Karte das Land, wenn die zweite Karte ein Land ist, so hat man eventuell ein Land zuviel und hat einen wichtigen Spell eine Karte tiefer in der Bibliothek, was allzu oft den Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage bedeuten kann.
 - o Szenario 2 – Serum Vision: Die Karte ist zu einer 50% Wahrscheinlichkeit die oberste Karte. Gut, wir haben was wir wollen und vermeiden einen Mana-Klumpen. Wenn das Land jedoch nicht die obere

Karte ist, so verliert man einen Land-Drop und manövriert sich eventuell in eine schlechte Situation.

- o Szenario 3 – Sleight of Hand: Man bekommt das Land zu 100%, wenn ein zweites Land dabei ist, so ergibt sich kein Mana-Klumpen.

In dem Fall würde ich Sleight of Hand den beiden anderen riskanten Alternativen vorziehen, mehr Risiko bringt eventuell mehr Erfolg (Vorteil des Instants, eine Karte tiefer in die Bibliothek). Jedoch findet der Autor, dass Risikominimierung prinzipiell der optimale Plan ist.

- Alle diese Cantrips haben Synergie mit Threshold, Psychatog und Quirion Dryad – aber keine nennenswerte mit Fetchlands. Serum Visions ist zusätzlich gut mit Brainstorm.
- Der Effekt einer Karte geschieht in der Reihenfolge, in der er dasteht. Mit Serum Visions zieht man zuerst eine Karte, dann ist die Scry-Ability an der Reihe.
- Diese Cantrips erlauben es einem Deck prinzipiell, weniger Länder und mehr Spells zu spielen, wenn sie bereit sind, ein Mana-Investment dafür zu machen.

Plagiarize

- Die Karte ist mehr ein Running Gag in der t1-Community, als eine überaus spielbare Karte. Sie hat gelegentlich ihre Applikationen, jedoch kostet sie für ihre reaktive Natur einfach zu viel Mana.
- Trotzdem sei kurz erwähnt, die Karte ist gut und teuer gegen jeglichen Draw-Spell, Draw 7 und auch Brainstorm.

Propaganda

- Wird gegen alle möglichen Weenie-Decks gespielt, vor allem gepaart mit Mana Denial-Strategien.
- Wird hauptsächlich in Mono-Blau verwendet, da andere Farben andere Optionen haben.

Psionic Blast

- War bzw. ist für Mono Blau eine der wenigen Möglichkeiten, einen Phyrexian Negator effektiv zu entfernen (mit Ausnahme eines misdirectedem Uzra's Rage mit Kicker). Hilft selbstverständlich auch gegen eine Menge anderer Kreaturen, die Control-Decks Probleme bereiten können, und davon gibt es eine Menge. Der Drawback ist nicht weiter schlimm, 2 Leben sollten kein Problem sein, zumal die Kreatur, die man mit dem Blast ins Jenseits schickt, wahrscheinlich mit einem Angriff mehr Schaden gemacht hätte.
- Die zwei Leben sind nicht Teil der Casting Cost, also wenn der Psionic Blast gecountert wird, verliert man auch keine Leben.
- Kann eine gute Option für Cunning Wish darstellen, vor allem wenn Suicide beliebt ist.

Pulse of the Grid

- Für drei Mana zieht man 2 Karten und muss dann eine abwerfen. Kein so toller Deal, aber der Puls kommt ja noch auf die Hand zurück, wenn der Gegner mehr Karten auf der Hand hält als man selber. Gegen Aggro Decks nützt das herzlich wenig, die haben ihre Hand sehr schnell leergespielt, und den Puls kann man in solche Decks auch nicht inkludieren, weil er viel zu langsam ist und man als Aggro-Spieler Threats legen und Druck machen will. Gegen Control Decks ist der Puls zwar in der Theorie gut, wird aber in der Realität sehr schnell einen Counterspell auf sich ziehen. Immerhin zieht er dem Gegner Counter, und das ist ja auch schon etwas. Aber das machen in t1 eigentlich extrem viele Spells, weswegen der Puls wahrscheinlich nicht so bald eine echte Verwendung haben wird.

Quiet Speculation

- Gleichzeitig Tutor und Card Advantage für Flashback-Spells. De facto sind das Roar of the Wurm, Deep Analysis und Ray of Revelation (Krosan Reclamation macht hier keinen großen Sinn).
- Man kann leicht die Card Advantage regulieren, die Quiet Speculation erzeugt, indem man mehr oder weniger Deep Analysis holt.

Qumulox

- Kann in blauem Beatdown-Affinity gespielt werden, wo er meist besser als Broodstar ist.
- Da diese Decks allerdings keine weite Verbreitung haben, ist diese Karte auch eher am Rande erwähnt.
- Im Idealfall ein 5/4 Flyer für , also guter Deal.

Rebuild

- Hat grundsätzlich dieselbe Applikation wie Hurkyl's Recall, nur dass es für beide Spieler gilt. Dies kann in einigen Situationen ein Vorteil sein, wie so oft allerdings genauso oft auch ein Nachteil.
- Hat zusätzlich Cycling, was die höhere Casting Cost rechtfertigt.

Read the Runes

- Wird oft genannt, wenn es darum geht, Karten mit Potential für Type 1 zu finden. Ist allerdings ziemlich teuer und der Effekt nicht sonderlich spektakulär.
- Hat nichtsdestotrotz Synergie mit Karten, die mit dem Graveyard interagieren, wie Living Death, Replenish, Yawgmoth's Will, Goblin Welder etc.

Recall

- Erzeugt grundsätzlich Kartennachteil, ist im Endeffekt praktisch ein sehr schwacher Yawgmoth's Will.

- Das Kartenabwerfen ist kein Teil der Casting Cost, weshalb man die Karten erst discarden muss, wenn der Spell resolved.
- Man kann mit Recall Karten zurückholen, die discardet werden.
- War restricted seit 1.8.1994.
- Ist unrestricted seit 1.4.2003.

Retract

- Kann als Combokarte in Decks, welche ihre eigenen Mana-Artefakte bounce, wieder ausspielen und dann per Storm gewinnen wollen, gespielt werden. Vorausgesetzt, dass einem Hurkyl's Recalls zusätzliche Flexibilität kein Mana extra wert ist – oder man sie schon viermal spielt.

Rootwater Thief

- Man kann nur die gegnerische Library durchsuchen.
- Man kann nicht nur Combo-Teile und gefährliche Karten wie Price of Progress oder Force of Will entfernen, sondern auch Länder, um einen Color-Screw zu verstärken. Diese Taktik wird besonders effektiv, wenn sie mit Strip-Effekten gepaart wird. Viele Decks spielen außerdem nur vier Duals, die man eliminieren muss; und vier Fetchies, die ohne ihre Duals eher nutzlos sind.
- Man sollte Vorsicht walten lassen, was man entfernt, wenn der Gegner Wishes spielt.
- Bei der Gelegenheit sollte man sich das Deck des Gegners genau ansehen. Es gibt viele Karten, die man so gut wie immer viermal spielt – Force of Will, Accumulated Knowledge, Mana Drain, Price of Progress – und restrictete Karten, sodass man oft eine gute Vorstellung davon bekommt, was der Gegner auf der Hand hat (und ob er Wishes spielt).
- Die Karte ist momentan etwas zu Mana-Intensiv, kann aber in einem extremen Metagame (viel Storm-Combo etwa) schon mal im MD gespielt werden.
- Diese Karte wurde vom Sieger des Invitationals 1999, Mike Long, entworfen.

Rushing River

- Der Kicker ist halb so schlimm gegen Land Destruction.
- Wird in manchen Gro-Varianten gespielt.
- Wurde früher in Combo-Decks gegen Silver-Bullets gespielt, ist aber durch Chain of Vapor ersetzt worden.

Seasinger

- Kandidat fürs Fish-Sideboard. Kann im richtigen Metagame gut beschützt den Gegner daran hindern, Psychatog, Quirion Dryad, Sundering Titan oder Phyrexian Dreadnought zu legen, oder diese noch rechtzeitig stehlen. Auch im Mirror, wo Seasinger Manlands abschrecken und Spiketail Hatchlings bekehren kann, zahlt sich ein aktiver Seasinger aus. Die Mana Cost ist aber nicht einfach zu erreichen.

Serendib Efreet

- Eine 3/4 Kreatur für 3 Mana mit Evasion ist ziemlich gut, und der Drawback sollte in einem Aggro Deck nicht allzu schwer ins Gewicht fallen.
- Die Evasion Ability ist auch sehr nützlich, um Moat, Masticore, Tog und eine Menge anderer Karten zu umgehen.
- War früher Standard in Zoo-Decks, gemeinsam mit Kird Apes und Erhnam Djinns, dies ist allerdings schon sehr lange her. Nach einer längeren Auszeit findet der Efreet langsam wieder Verwendung in manchen Fish-Decks und in u/r-Rogue-Decks, gemeinsam mit einer riesigen Ladung an roten Schüssen.

Shared Fate

- Technisch gesehen braucht ein funktionierendes Deck, das auf Shared Fate basiert, keine Win-Condition, da es einfach die gegnerische benutzen kann. Genau genommen sollte es am besten gar keine haben, damit der Gegner ja nicht die Option hat, zu gewinnen. Da es die entsprechende Mana-Base erst stehlen muss, kann das ein wenig dauern. Das grundsätzliche Problem ist allerdings, dass man mit der Board-Situation im Vorteil sein muss, wenn Shared Fate resolved.
- Die Karte hat einen Replacement Effect. Wenn eine Library leer ist, verliert niemand das Spiel. Ein Draw kann nur von einem Replacement Effect ersetzt werden.
- Hat Synergie mit self-decking-Mechanismen wie Hermit Druid oder Demonic Consultation (einfach nach Goblin Snowman, Baki's Curse oder Ovinomancer suchen). Dieselben Karten kann man auch gegen Shared Fate verwenden.

Shoreline Ranger

- Man kann ihn in monoblauen Control-Decks statt einer Insel spielen, ohne die Manabasis großartig zu gefährden. Vorteil: Man hat eine weitere Karte, die man für Force of Will pitchern kann, und eine weitere Win-Condition. Er kann auch einige Doppelländer holen, so wie alle Landcycler, weswegen er auch eine gewisse Rolle als Mana-Fixer hat.
- Manche Puristen haben ihn in Keeper als Win-Condition gespielt, um sich zusätzliche Optionen zu geben.
- Der Ranger umgeht das Problem eines klassischen Finishers. Im early game hängt er nicht unnötig in der Hand herum, im Lategame hat man eine einigermaßen gute Kreatur. Allerdings tut Decree of Justice dasselbe.
- Mit 3/4 ist der Ranger dennoch sehr überteuert um 6 Mana.

Sigil of Sleep

- Sideboard-Karte für Fish. Mit Evasion-Creatures und Pingern hält sie das Bord relativ sauber – und hilft enorm beim Setup von Standstill. Das tut Waterfront Bouncer allerdings auch, und der ist alleine auch gut.

Snap

- Ähnlich wie Deconstruct bietet Snap Combo-Decks die grundsätzliche Möglichkeit, Silver Bullets in Form von Creatures ohne Tempo-Verlust (eventuell sogar mit Gewinn) loszuwerden. Derzeit ist das kaum mehr als Withered Wretch, aber das könnte einmal anders werden.
- Sollte man Fish trotz aller väterlichen Ratschläge in einem Aggro-Meta spielen, kann Snap helfen, den Vorsprung aufzubauen, den man für Standstill braucht.

Somber Hoverguard

- Kann in blauem Beatdown-Affinity gespielt werden, wo er dank seiner Evasion schnell Druck machen kann.
- Da diese Decks allerdings keine weite Verbreitung haben, ist diese Karte auch eher am Rande erwähnt.
- Im Idealfall ein 3/2 Flyer für .

Spiketail Hatchling

- Gut in Kombination mit Daze.
- Mit 1/1 ist er wirklich ein „Weenie“, er hat allerdings Evasion, was wegen Curiosity nicht unwichtig ist.
- Wird nur in Decks mit einer starken Mana-Denial-Komponente gespielt. Momentan ist das Deck, das dem zum sterben verurteilten kleinen Drachen Unterkunft gibt, Gay/r.
- Damping Matrix erhöht die Überlebenschancen des Drakes enorm.

Standstill

- Die ideale Strategie mit Standstill ist es, einen kleinen Vorsprung aufzubauen und Standstill drüberzulegen, sodass der Gegner etwas spielen muss.
- Hat eine Synergie mit Manlands, Cloud of Faeries, Cycling Triggers (Decree of Justice), guten Activated Abilities, Black Vise und anderen.
- Es hilft nichts, Standstills Ability zu stiflen, da es sie nur noch einmal triggern würde. Prinzipiell kann man dies allerdings tun.
- Die Karten werden gezogen, bevor der Spell (der die Ability zuletzt getriggert hat) resolyt. Das bedeutet, dass derjenige, der die Karten zieht, noch hoffen kann, einen Counterspell darunter zu finden.
- Wenn Standstill liegt und der Gegner einen Spell spielt, den man countern will, sollte man für gewöhnlich warten, bis die Standstill-Ability resolyt ist, sonst triggert man sie mit dem Counterspell noch einmal.
- Gelegentlich kann man das eigene Standstill brechen – etwa wenn man Black Vise liegen hat.
- Eine grundsätzlich gute Taktik gegen Standstill ist es, zu warten, bis der Gegner wieder eine halbwegs volle Hand (6 Karten sind schon ok, 7 sind natürlich

optimal), und dann end of Turn einen möglichst unspektakulären Spell wie Brainstorm spielt, damit der Gegner brav discarded und keinen gravierenden Vorteil aus Standstill zieht.

Stasis

- Ein Relikt aus der alten Zeit, und heutzutage wird man mit einem Lock Deck, welches auf Stasis aufbaut, keinen Blumentopf mehr gewinnen.
- Synergie mit Kismet und Root Maze, zusätzlich mit Free-Spells wie Daze, Misdirection, Force of Will, Thwart und Gush.
- Es gibt mehrere Möglichkeiten, Stasis im Spiel zu behalten. Die beste ist Forsaken City, aber auch der dauerhafte Draw-Effekt von Howling Mine ist fast schon klassisch.
- Gute Win-Conditions mit Stasis sind Morphling, Feldon's Cane und Black Vise.
- Die Karte hat keine Interaktion mit Undiscovered Paradise, mehr dazu bei der Karte selbst.

Stifle

- Stifle countert activated und triggered Abilities, egal woher sie kommen; aus dem Graveyard, aus der Hand und egal ob sie delayed sind oder nicht, wie etwa die von Mana Drain oder Berserk.
- Stifle countert:
 - Cycling & Cycling Triggers
 - Storm
 - Morph Triggers
 - Madness
 - Echo
 - Cumulative upkeep
 - Alle Fetchländer

 - Academy Rector
 - Ankh of Mishra
 - Ball Lightning (die "at the End of your Turn"-Ability)
 - Bazaar of Baghdad
 - Berserk (die "at the End of your Turn"-Ability)
 - Black Vise
 - Chalice of the Void (wenn X nicht gleich 1)
 - Drop of Honey
 - Engineered Explosives
 - Final Fortune (lose game)
 - Goblin Charbelcher
 - Goblin Lackey
 - Goblin Piledriver

Goblin Recruiter
 Goblin Ringleader
 Goblin Welder
 Grim Monolith & Mana Vault (untappen)
 Hypnotic Specter
 Gaea's Blessing (wenn es aus der Library in den Graveyard geht)
 Gilded Drake
 Illusions of Grandeur (entweder come into play oder leave-play-Ability)
 Isochron Scepter (Imprint und die Ability selbst)
 Jester's Cap
 Land Tax
 Library of Alexandria
 Mana Drain (Mana Ability)
 Masticore
 Memory Jar
 Mindslaver
 Nevinyrral's Disk
 Oath of Druids
 Ophidian
 Pandemonium (& Saproling Burst)
 Pernicious Deed
 Phyrexian Negator
 Powder Keg
 Rancor (wenn es in die Hand zurückkommen würde)
 Shadowmage Infiltrator
 Siege-Gang Commander & Deranged Hermit (Tokens)
 Smokestack
 Squee, Goblin Nabob
 Survival of the Fittest
 Strip Mine
 Tangle Wire
 The Abyss
 Tinker
 Tormod's Crypt
 Triskelion
 Worldgorger Dragon (& Animate Dead)
 Wasteland und Strip Mine
 Xantid Swarm

- besonders in Standstill-basierten Decks lässt sich Stifle gleichzeitig zum Schutz der eigenen Manlands vor Strip Mine und Wasteland und als Mana-Denial gegen

multicolor-Decks verwenden. Fetchlands oder Strip-Effekte oder beides spielt so gut wie jedes Deck.

Stroke of Genius

- War eine beliebte Win-Condition in Combo-Decks. Wurde noch beliebter, als Cunning Wish gedruckt wurde.
- War auch brauchbar in Control-Decks mit Mana Drain.
- Die Anfälligkeit auf Misdirection und die Einführung von grundsätzlich besserer Win-Conditions haben den Stroke aber relativ überflüssig gemacht.
- Ist restricted seit 1.1.1999.

Stupefying Touch

- Wird gelegentlich im Sideboard von u/g-Madness gespielt, wenn dies eher eine controlishe Version ist.
- Hilft vor allem gegen Goblin Welders und Psychatogs, aber auch fürs Mirror.

Teferi's Response

- Ist extrem gut gegen Decks, die Wastelands spielen, und das sind ja nicht gerade wenige. Allerdings ist Teferi's Response noch sehr viel situationsabhängiger als Stifle, und sollte deshalb am besten als Wish-Ziel oder ganz normale Sideboard Karte gespielt werden. In einem extremen Metagame ist die Karte auch im Maindeck spielbar.
- Schützt Man-Lands vor Pinpoint-Removal, und hilft gegen Nischenkarten wie Tradewind Rider oder Avalanche Rider.

Thirst for Knowledge

- Wenn man keine Artefakte abwirft, erzeugt Thirst “nur” Card Quality, keinen Card Advantage.
- Ist besonders nützlich, um Artefakte in den Friedhof zu bekommen und diese dann per Goblin Welder schnell ins Spiel zu bringen (Slaver, 7/10 Split).
- Man kann auch ein Artefakt und einen nicht-Artefakt-Spell oder zwei Artefakte discarden, wenn das Sinn macht.

Thoughtcast

- Erlaubt es, ohne viel Mühe zwei Karten für ein blaues Mana zu ziehen.
- Momentan gibt es jedoch kein Deck, welches Thoughtcast effektiv benutzt.
- Offensichtliche Nachteile gegenüber Ancestral sind zum einen die hohe Mana Cost (Mana Drain), egal wie viel man tatsächlich bezahlt; und dass sie sich auf andere Karten verlässt, die noch dazu mit Chalice of the Void relativ leicht ausgesperrt werden können, oder von Mox Monkey, Powder Keg oder Engineered Explosives sehr schnell weggeräumt werden.

Tidal Warrior

- War Teil der Fisch-Armada im klassischen Fish, wo es dem restlichen Merfolk, welches durch Lord of Atlantis Islandwalk hat, eine freie Passage gewährt.
- Kann auch, wenn er schnell gespielt wird, den Gegner color-screwen oder die eigene Manabase stabilisieren.

Time Spiral

- Ist herkömmlich der schlechteste spielbare Draw 7, da es erstens für die meisten Combo-Decks nicht allzu verlässlich ist, in den ersten Runden ohne vorhergehenden Draw 7 sechs Mana zu produzieren, aber auch, weil der untap-Effekt nur mit einer Academy oder vielen Ländern sinnvoll ist. Bekanntlich spielen aber die meisten Combo-Decks relativ wenige Länder.
- Ist nichtsdestotrotz ein nettes Ziel für Burning Wish, falls man einen sehr spezialisierten Draw 7 im Sideboard braucht.
- Man muss vor dem Haupteffekt announce, welche Länder man untappen will. Ansonst darf man keine Länder untappen.
- Ist restricted seit 1.4.1999.

Timetwister

- Ist ein Teil der Big Blue, dem blauen Teil der Power 9.
- Er ist aber auch gleichzeitig die schwächste Karte der Power 9, da der Effekt grundsätzlich symmetrisch ist und er eventuell dem Gegner mehr Vor- als Nachteil gibt.
- Wird in fast jedem Combo-Deck gespielt, aber auch schnelle Workshop-Decks profitieren davon, ihre Hand schnell zu leeren und mit Draw 7s wieder aufzufüllen bzw. gegen manche Decks tote Goblin Welders zurückzuholen.
- Der Timetwister ist auch eine sehr subtile Art an Graveyard Hate, man bekommt sozusagen ein gratis Tormod's Crypt dazu, ob man will oder nicht.
- Generell ist es ein gutes Play, eine Mana-intensive Hand mit einem Twister zu nehmen, das Mana gleich in der ersten Runde zu legen und einen Twister zu spielen. Das bringt enormen Card Advantage; außerdem haben frühe Twisters den Effekt, gegnerische Pläne schön zu zerstören, da man mit den neuen sieben ja keinen Mulligan mehr nehmen kann.
- Ist restricted seit 25.1.1994.

Time Walk

- Ist ein Teil der Big Blue, dem blauen Teil der Power 9.
- Es gibt kaum ein Deck mit Zugriff auf Blau (außer Prison-Decks und manche Combo), die nicht Time Walk spielen wollen.
- Die Karte wird oftmals von Control-Decks schnell „gecyclet“, um ein zweites sicheres blaues Mana für Mana Drain auf den Tisch zu bekommen.

- Generell profitieren Creature-Decks auch wegen der zusätzlichen Attack Phase sehr von einem Walk. Zusätzlich hilft er, Maze of Ith zu umgehen.
- Mit Time Walk kann man in Kombination mit Yawgmoth's Will (und im fernerer jegliche andere Form an Graveyard Recursion a la Eternal Witness oder Regrowth) eine Kette an extra-Turns bringen, was in t1 auch sehr oft passiert. Ancestral Recall und Time Walk sind grundsätzlich die ersten beiden Spells, die nach einem resolvten Yawgmoth's Will gespielt werden.
- Das alte Wording ist etwas seltsam, Time Walk kann nicht misdirected werden.
- Auch jegliche Interaktion mit Isochron Scepter spielt sich nur in der Phantasie ab. Die Karte ist jedoch eine feine Combo mit Panoptic Mirror.
- Ist restricted 25.1.1994.

Tinker

- Hat in vielen Formaten eigene Decks kreiert, wie etwa Pottery in t2 oder „TinkerStax“ in Extended.
- Das Primärziel in t1 ist Memory Jar, nicht ohne Grund.
- Ein neues, beliebtes Ziele ist Darksteel Colossus, den manche Decks nicht entfernen können.
- Das Opfern des Artefakts ist Teil der Casting Cost, also verliert man es auf jeden Fall, wenn Tinker gecountert wird.
- Ist restricted 1.10.1999.

Trade Routes

- Tauscht im Lategame nicht benötigte Länder gegen neue Ressourcen.
- Der wichtigste Aspekt jedoch ist, dass Trade Routes die eigenen Länder vor Land Destruction schützt. Besonders nützlich ist das, wenn man Manlands unter Standstill hat. Leider macht Crucible of Worlds ähnliches und ist in anderen Bereichen um einiges besser.
- Leider sind die Trade Routes ziemlich langsam, und der Effekt rechtfertigt die Ausgaben meistens nicht. Das gilt auch für eine Kombination mit Crucible of the Worlds. Außerdem ist die Karte selbst prinzipiell Card Disadvantage.

Tradewind Rider

- Hat eine Synergie mit Quirion Ranger und Gilded Drake.
- Ist grundsätzlich nur sinnvoll einsetzbar gegen Aggro-Decks und Dragon Combo, was die generelle Verwendbarkeit und damit auch dessen Popularität sehr limitiert.

Trinket Mage

- Wird im Auriok-Salvager-Deck gespielt, da er auf die halbe Win-Condition tutort und nebenbei eine kleine Verlangsamung von Beatdown-Decks liefert.
- Kann sich so einiges holen, mehr dazu bei den Auriok Salvagers.

Unstable Mutation

- War eine beliebte Karte im klassischen Fish, um alles mögliche Merfolk zu pumpen.
- Macht im Idealfall 6 Schaden extra.
- Wird heutzutage selten gespielt, da Creature Enchantments grundsätzlich schlecht sind.
- Früher wurden oft mutierten Flying Men gesehen.

Voidmage Apprentice

- Ist gut in Kombination mit Illusionary Mask, ansonst gibt es keinen Grund, die Karte in Betracht zu ziehen.

Voidmage Prodigy

- Problematisch sind die Kosten: UU fürs Ausspielen, zum Aktivieren der Ability braucht man noch einmal UU.
- Wird in manchen Fish-Versionen gespielt, wie etwa Gay/r und kann dort auch noch unter einer Chalice für zwei - die dem Deck sehr schadet - als Morph gespielt werden. Ein Morph-Spell hat eine converted Mana Cost von 0. Wenn sie mit Mana Drain gecountert wird, bekommt deren Caster kein man.
- Diese Karte wurde vom Sieger des Invitationals 2001, Kai Budde, entworfen.

Volrath's Shapeshifter

- Hat Synergie mit Phage, the Untouchable; Phyrexian Dreadnought und Survival of the Fittest.
- Wird meistens in Kombination mit Illusionary Mask (weil diese ähnlich gut mit dem Dreadnought harmoniert) und Survival of the Fittest gespielt.
- Das Deck, welches alle erwähnten Karten enthält, nennt sich Venqueur Masque.
- Volrath's Shapeshifter kommt als die Kreatur ins Spiel, die im Graveyard obenauf liegt. Comes-into-play-Abilities triggern also.
- Man kann, besonders mit Survival of the Fittest, Volrath's Shapeshifter die Eigenschaften geben, die es gerade braucht – Untargetability, Evasion, etc.
- Eine beliebte Kombination ist es, zuerst einen Flowstone Hellion zu kopieren, anzugreifen, die Ability 11 mal auf den Stack gehen zu lassen und dann einen Dreadnought zu kopieren, was für einen 23/1 Trample-Haste-Shapeshifter sorgt.

Waterfront Bouncer

- Madness- und Flashback-Outlet, wenn auch eher eingeschränkt. Ein Arrogant Wurm für  ist nicht sehr attraktiv, und man kann den Bouncer auch nicht zweimal pro Runde aktivieren.
- Macht in Fish das Setup von Standstill leichter und ermöglicht, dass man Standstill legt, während man noch gar keinen Vorsprung hat. Davon abgesehen ist sie eine der wenigen „Lösungen“ für Fatties, die das Deck zu Verfügung hat.
- Synergie mit Crucible of Worlds, was in Fish nicht zu verachten ist.

Windfall

- Gilt als Draw 7 und wurde als solcher auch bald auf die b/r-Liste gesetzt.
- Man muss allerdings bedenken, dass die Karte generell kein Draw 7 ist, wenn man sie gemütlich im Mid-Game topdeckt. Auch die Gefahr, dass man sich mit der Karte in der Combo selbst deckt („discard ich hmm so 14 Karten, ziehen wir beide 14, ups hab nur noch 10 Karten in der Library“ ist schon einige male passiert) sollte nicht außer Acht gelassen werden.
- Ist restricted seit 1.1.1999.

Wonder

- Ist gegen manche Decks in t1 leider vollkommen nutzlos.
- Dafür gewinnt Wonder gegen Aggro Decks im Alleingang Spiele, und ist auch gegen manche Control Decks sinnvoll und sei es nur, um Exalted Angel blocken zu können.

Zur's Weirding

- Könnte in irgendwelchen Lock Decks Platz finden, die versuchen, den Gegner mit Zur's Weirding einzufrieren.
- Der größte Nachteil ist, dass man die Karte erst spielen kann, wenn man seine Key-Cards beisammen hat, schließlich ist der Effekt symmetrisch. Man kann die Symmetrie zerschlagen – mit Ivory Tower ginge das etwa, oder mit Replacement-Effects wie Words of Wilding. Wenn man genug Leben bekommt, kann man den Gegner bequem mit Zur's Weirding decken.

3.2. Schwarz

Animate Dead / Dance of the Dead / Necromancy

- Werden nur in Dragon-Combo gespielt. Zu beachten ist das Oracle-Wording (obwohl „Enchant Dead Creature“ echt cool klingt).
- Können auch Creatures aus fremden Graveyards holen, etwa wenn man einen Blocker braucht (oder um Creatures aus dem Graveyard zu entfernen, etwa Reanimator-Fatties oder Squee); oder wenn man den gegnerischen Worldgorger Dragon für die eigene Combo benutzen will.
- Necromancy hat den nicht zu unterschätzenden Vorteil, als Instant spielbar zu sein, womit man Tangle Wire umgehen oder in Response auf eine gegnerische Gemeinheit das Spiel drawen/gewinnen kann. Dance of the Dead ist gelegentlich besser als Animate Dead, da es bessere Blocker schafft und der Dragon nicht mehr mit Lightning Bolt/Fireblast zerstört werden kann, die Upkeep-Kosten können jedoch schon lästig sein.
- Haben auch gelegentlich ihre Verwendung darin, Sundering Titans aus dem Graveyard zu holen.
- Siehe auch „die Dragon-Combo“.

Ashen Ghoul

- Wird gerne in Kombination mit Bazaar of Baghdad und/oder Buried Alive gespielt, auch Zombie Infestation ist gelegentlich mit von der Partie.
- Wurde früher gerne mit Nether Shadow und Krovikan Horror gepaart.

Blood Pet

- Schlechte Mana-Acceleration mit einer Runde Verzögerung, die in Budget-Storm-Decks besser ist als Llanowar Elves, weil man den Mana Boost dort meist nur einmal braucht und außerdem bei Bedarf eine Storm-Copy umsonst bekommt.

Buried Alive

- Besonders brauchbar in Reanimator, da sie erlaubt, auch wichtige Fatties nur einmal zu spielen und dann herauszusuchen. Wird gelegentlich auch in Dragon verwendet, besonders in budget-Builds, da es ohne Bazaar of Baghdad nicht ausreicht, den Dragon in den Graveyard zu befördern.
- Synergie mit Reya, Dawnbringer (man braucht nur einen Reanimation Spell), Squee, den Incarnations und generell Flashback, speziell Cabal Therapy.

Cabal Ritual

- Abklatsch von Dark Ritual, aber in T1 ist Threshold relativ schnell zu erreichen, wodurch Cabal Ritual besonders in draw7-Combos an Wert gewinnt, wo es ja primär darum gehen kann, ☠☠☠ für die Necro zu bekommen, und nicht um massenhaft Mana.

- Hat Synergie mit Storm und Chromatic Sphere sowie allem anderen, das schnell und effizient den Graveyard vollräumt – Cantrips, Dark Ritual, Lotus Petal, Black Lotus, Fetchländer...

Cabal Therapy

- Ist in Combo nicht unbedingt schlechter als Duress; man nennt den Spell, vor der man am meisten Angst hat, auch wenn es eine Creature sein sollte. Dazu ist es nützlich, Decks gut einschätzen zu können und viele Decks und ihre Varianten zu kennen. Beliebte Ziele sind Duress, Force of Will und Mana Drain.
- Synergie mit Xantid Swarm, Verdant Force, Academy Rector, Skullclamp, Modular, Discard und Storm.

Carnival of Souls

- Wurde in manchen Kobold-Decks gespielt, um die Engine am laufen zu halten.

Chainer's Edict und Diabolic Edict

- Wegen der wahnsinnigen Flashback-Kosten ist Chainer's Version meistens schlechter als Diabolic Edict.
- Nur Keeper hat gelegentlich Chainer's gespielt, da es gut zum allgemeinen Plan passte.

Carnophage

- Ist eine beliebte Option in Sui, primär weil sie billig (€) und "straight-forward" ist.
- Trotzdem gibt es eine Myriade an besseren Optionen.

Chains of Mephistopheles

- Ist eine beliebte Karte im Kampf gegen Combo und Control.
- Diese Karte hat ein neues Wording (siehe unten), was sie nun im Klartext macht: immer wenn ein Spieler eine Karte zieht, diese Runde allerdings bereits eine oder mehr Karte gezogen hat, muss er eine Karte discarden. Bei Brainstorm läuft das in etwa so ab: jeder Draw wird separat replaced. Also discardet man zunächst eine Karte, dann zieht man eine. Zweimal wiederholen, dann legt man zwei zurück.
- Chains of Mephistopheles ist kumulativ.

Chains of Mephistopheles

Enchantment



If a player would Draw a Card except the first one he or she draws in a Draw step, that player discards a Card from his or her hand instead. If the player discards a Card, he or she draws a Card. If the player doesn't Discard a Card, he or she puts the top Card of his or her Library into his or her Graveyard.

Coffin Purge

- Ist eine beliebte SB-Karte, die den Vorteil hat, mehr als resident gegen Counterspells und Discard zu sein. Ohne Disruption muss Dragon schon 2 Wege finden, ein einziges Coffin Purge auszuschalten.
- Ist gut als gezieltes Removal, wenn es jedoch darum geht, eine Vielzahl an Karten, wie etwa gg. Psychatog oder Yawgmoth's Will zu entfernen, ist man mit Tormod's Crypt besser unterwegs.
- Ist gut mit Cunning Wish und Intuition.

Contagion

- Ist eine gute Option für Sui, um gegen andere Creature-Decks zu bestehen. Ist im Effekt sehr ähnlich zu Fire/Ice, mit dem Nachteil, dass es meistens keinen Card Advantage generiert, und dem Vorteil, dass man einen Fattie, der von Fire/Ice unberührt bleibt, schwächen kann.

Contamination

- Effizienter Lock mit regelmäßigem Creature-Recycling, also Reya Dawnbringer, Nether Spirit, Squee oder mit Token-Generatoren wie Squirrel Nest. Allerdings kann der Gegner immer noch seine non-Land Mana Sources benutzen, um auszubrechen, und alle seine schwarzen Spells spielen

Corpse Dance

- Hat kaum eine fundierte Anwendung in t1, wie es in 1.75 der Fall ist, jedoch kann die Karte in klassischem Bazaar Reanimator gespielt werden, gemeinsam mit Shallow Grave, um einen schnellen Nicol Bolas rüberzujagen.
- Wenn die Kreatur vor dem End of Turn stirbt, so wird sie nicht aus dem Spiel entfernt, was mit Kreaturen, die einen eingebauten Sac-Effekt (Bottle Gnomes) und Cabal Therapies interessant ist.

Dark Ritual

- First-Turn-Ritual sollte in den meisten Fällen gecountert werden, da es gegnerische Pläne schnell zerstört und einen Mana-leichten Draw bestraft. Gegen Sui folgt meist Duress & Sinkhole/Hymne; gegen Combo ein Draw 7.
- Beste nicht-restrictete Mana Acceleration neben Mishra's Workshop. Gut in aggressiven schwarzen Decks, Nether Void und Combo jeglicher Art.
- Synergie mit Storm und Yawgmoth's Will.

Dauthi Horror, Dauthi Slayer

- Zwei weitere beliebte Critter für Sui, die jedoch auch eher wegen ihres guten Rufes und ihrer guten Vergangenheit gespielt werden, als wegen ihres weniger überzeugenden Durchschlagevermögens.

Death Wish

- Ist der fundamentale Tutor für Death Long, wo es Burning Wish austauscht. Ansonst ist die Karte kaum spielbar.

Demonic Consultation

- Wurde lange Zeit als schlechte Karte angesehen.
- Hat gemeinsam mit Necropotence das Fundament für das gefährlichste Combo-Deck seiner Zeit, u/b Trix, gegründet.
- Man sollte sich ernsthaft Gedanken machen, auf was man consultet. Karten, die noch 1-2 mal im Deck sind, bergen eine gewisse Gefahr, bei 3+ Karten kann man getrost consulten. Auch nach dem Boarden sollte man kurz überlegen, ob man die gewünschte Karte nicht rausgeboardet hat.
- Die Karte wird geliebt und gehasst. Ich kenne Menschen, welche die Karte aus Prinzip nicht spielen, da sie sich alle paar Spiele selbst damit töten. Solche Sachen passieren allerdings, und auch wenn man sich die Halbe Library wegmillt, ist das nicht allzu tragisch, vor allem nicht in t1.
- Ist restricted seit 1.10.2001.

Demonic Tutor

- Ist der beliebteste und beste klassische Tutor.
- Ich gebe jetzt keine Empfehlung ab, was man damit holt, ich würde nur gerne die Interaktion mit restricted-Karten und anderen 1-ofs hervorheben.
- Black Lotus bringt ein Mana extra, was in Combo-Decks gelegentlich relevant ist.
- Ist restricted seit 23.3.1994.

Diabolic Edict

- War einer der Könige des schwarzen Creature Removals.
- Wird jedoch durch dessen Unflexibilität letzters gegen Decree of Justice gerne ausgetauscht, hauptsächlich finden nun Smother, Ghastly Demise und Snuff Out Verwendung.

Disciple of the Vault

- Ist integraler Bestandteil von Affinity-Decks in allen Formaten.
- Die Ability ist optional und triggered. D.h. nicht darauf vergessen, auch nicht darauf, dass man sie stiflen kann.

Doomsday

- Wurde bzw. wird in manchen Dragon-Combo gespielt, wo es gegen ein Aggro-Deck den Combo noch schneller zusammensetzen kann. Wie gut die Option, die Hälfte seiner Leben gegen Aggro zu bezahlen, ist fraglich, man sollte schon versuchen, noch in der selben Runde zu gewinnen. Lim Dul's Vault macht in der Essenz dasselbe, nur ist es noch zusätzlich für FoW pitchbar.

- Kann eine Combo zusammenstellen, die meist aus einem Draw-Spell (Ancestral Recall), Graveyard Recursion, Mana (Black Lotus) und einer Mini-Win-Option besteht.
- Hat sich kürzlich wieder in ins Rampenlicht gedrängt, nachdem sich Stephen Menedian der Karte angenommen hat und sie in ein Storm-Combo-Deck eingebaut hatte. Die Combo besteht aus Mind's Desire, Ancestral Recall, Black Lotus, Dark Ritual und Beacon of Destruction. Nach dem Setup zieht man den Ancestral, spielt diesen, zieht sich in Lotus, Desire und Ritual, Spielt die drei und erhält genau vier Storm Copies für das Desire. Wenn man die Kopien einzeln resolve lässt, mischt sich der Beacon jedes Mal aufs Neue in die Library, was summa summarum 20 Schaden beim Gegner ergibt. Der Vorteil bei dem Deck ist, dass der Rest des Decks auch ohne die spezielle Combo wie ein normales Draw 7/Storm-Deck gewinnen kann, mit Tendrils of Agony.
- War restricted seit 1.10.1999.
- Ist unrestricted seit 1.9.2004.

Duress

- Wird als proaktiver Counterspell bezeichnet, was die Karte auch ist. Sie kann jede einzelne Karte der b/r-Liste (außer Länder) aus der Hand holen, was wohl klar machen sollte, wie gut die Karte ist und warum sie eine dermaßen breite Anwendung findet. Dass sie auch Force of Wills und Mana Drains holt, bevor man seinen eigenen brokenen Spell spielt, ist immer gut.
- Ist nicht misdirectbar, da sie nur Gegner targeten kann, und derer hat man in T1 nicht viele.
- Man sollte sich die Hand gut merken, wenn man schon die Möglichkeit hat, gegebenenfalls aufschreiben und wegstreichen, wenn man kein gutes Gedächtnis hat.
- Duress wird immer vor Hymn to Tourach gespielt. Es gibt keinen Grund, das umgekehrt zu machen, außer der Gegner hat nur mehr 2 Handkarten.

Dystopia

- Ist eine der raren Option für mono-Black gegen Worship und Survival of the Fittest. Verbessert das traditionell schlechte Aggro-Matchup von Suicide gegen Stompy, Oshawa Stompy, RG-Beatz und White Weenie.
- Es zahlt sich aus, sich die Regeln für Cumulative Upkeep ins Gedächtnis zurückzurufen. Cumulative Upkeep funktioniert jetzt mit Age-Counter. Das Zahlen der Upkeep Cost ist nicht zwingend.
- Protection hilft nicht gegen Dystopia. Stompy hat jedoch Rancor und man muss sehen, wie sich Skullclamp entwickelt.

Ebony Charm

- Ist beliebtes Graveyard-Hate, das oft in Wish-Boards anzutreffen ist, wenn Coffin Purge nicht gespielt wird.
- Wie beim Emerald Charm gilt auch hier, dass man die sekundären Funktionen des Charms nicht vergessen sollte. Die eine hilft gegen Worship und Ali from Cairo, die andere hat schon mal einen Psychatog für tödlichen Schaden vorbeigeschickt.

Entomb

- Dient dazu, Worldgorger Dragon (oder irgendein anderes Reanimator-Tier) in den Graveyard zu bekommen.
- Hat Synergie mit Flashback, Crucible of Worlds, Goblin Welder und Nether Spirit.
- Ist restricted seit 1.4.2003.

Exhume

- Wird nur in klassischem Reanimator gespielt. Im Idealfall ist es irrelevant, dass der Gegner eine Creature reanimiert, da diese der eigenen unterlegen sein sollte. Gegen Decks, die selbst große Creatures haben, wie 7/10 Split, anderes Reanimator o.ä. kann man sich etwa Visara the Dreadful holen.
- Wenn der Gegner nur einen Worldgorger Dragon im Graveyard hat, bekommt er einen Dragon und verliert seine restlichen Permanents. Das ist nicht so toll, wie es sich anhört, da der Dragon-Spieler seine Permanents wiederbekommt, wenn er den Dragon mittels Blocken gegen einen Reanimator-Fattie tradet. Sollte man es aber schaffen, den Dragon in Response auf seine come-into-play-Ability abzuschießen, hat der Gegner überhaupt keine Permanents mehr (siehe "die Dragon-Combo").
- Exhume ist der einzige Reanimation-Spell, der nicht targetet und somit immun gegen Ground Seal ist.

Flesh Reaver

- Ist eine exzellente Option für Sui gegen Combo und manche Control-Decks.
- Die Ability des Flesh Reavers triggert so, dass bei einem Szenario, wo beide Spieler 4 Leben haben, der angegriffene Spieler zuerst stirbt und man selbst ergo gewinnt.

Ghastly Demise

- Gut für Decks, die ihren Graveyard schnell vollmachen, also Hulk Smash. Killt dort für ein läppisches Mana fast jede Creature. Dank der Einschränkung auf nonblack Creatures und der Omnipräsenz von Graveyard-Removal aber nur Sideboard-Material.

Hymn to Tourach

- Ist eine gute proaktive Disruption für Aggro- und Aggro-Control. Ist aber wegen der problematischen Casting Cost nicht in vielen Decks spielbar. Auch kaum brauchbar in Combo (etwa Budget-Dragon), da man damit nicht zuverlässig das eliminiert, was einem am meisten schadet.

- Unterstützt in Sui die Mana-Denial-Komponente, wenn sie den Gegner Länder discarden lässt. Gepaart mit Sinkholes und Strips ist dies natürlich eine grundsätzlich gute Sache.
- Riskant gegen Madness-Decks und Misdirection.
- Die meisten Spieler ordnen ihre Hand, und so ist die Methode, Nummern zu nennen (discard die zweite und die vierte Karte), nicht wirklich random. Wenn man sie benutzt, sollte man Würfel werfen. Und aufpassen, dass der Gegner immer von derselben Seite zu zählen beginnt.

Hypnotic Specter

- Siehe „Hymn to Tourach“, außer, dass es langsamer ist und zusätzlich für zwei angreifen geht.
- Der Hyppie zählte lange Zeit zu den besten Creatures des Spiels, jedoch hat auch er einen tiefen Fall hinter sich. Die meisten Decks haben mindestens eine Möglichkeit, einen frühen Hyppie zu erledigen; entweder sie gewinnen einfach nächste Runde, ziehen massig Karten, um dem Discard auszuweichen, sind Madness-Decks oder verwenden zusätzlich zum klassischen Schwert eine der neuen, populären Optionen in Form von Fire/Ice.
- Wenn man die Wahl hat zwischen einem first-Turn Hyppie und einem first Turn Duress/Hymn oder Duress/Sinkhole, nehme man Zweites.

Hypnox

- Wird hin und wieder in Decks mit Volrath's Shapeshifter und Survival of the Fittest gespielt. Wenn Hypnox im Graveyard ist und man einen Shapeshifter spielt, verliert der Gegner seine ganze Hand; und wenn man dann den Shapeshifter in eine andere Kreatur verwandelt, verliert er auch die Chance, sie wiederzubekommen. 8/8 ist ein netter Bonus.
- Survival of the Fittest ist absolut notwendig, da man Hypnox damit einerseits tutorieren kann, wenn man ihn braucht, andererseits recyceln, wenn man ihn zieht

Infernal Contract

- Kann als Draw-Engine in manchen Combo-Decks verwendet werden, die auch Rituals spielen. Dragon wäre ein gutes Beispiel.
- Wurde weitgehend von Meditate abgelöst, das jedoch auch nicht mehr besonders viel Anwendung sieht.

Juzam Djinn

- Dank seiner Mana Cost – er ist selbst mit Dark Ritual nicht in der ersten Runde spielbar und dem Fehlen von Evasion – wird der Djinn nicht mehr gespielt. Dazu beigetragen haben auch neuer, schnellere und vielseitig verwendbarere Fatties wie Phyrexian Negator, Arrogant Wurm, Masticore oder Psychatog. Hinzu kommt,

dass Platinum Angel, Academy Rector und hin und wieder Worship dem Djinn das Spiel noch schwerer machen.

Living Death

- Wurde früher in Bazaar-Reanimator genutzt und mit Dark Ritual oder Songs of the Damned rausgepowert. Diese Strategie ist, nicht zuletzt wegen der CC von Living Death, veraltet.

Mind Twist

- Stellt einen der besten Discard-Spells im Spiel dar, der wegen seiner angenehmen Casting Cost leicht von off-colored Moxen und Mana Crypts sehr früh sehr groß vorbeikommt. Was die Karte nicht absolut unfair gestaltet, ist deren eher durchschnittliche Rolle im Lategame, wo der Gegner leichter countern kann oder keine (brauchbaren) Handkarten mehr hat.
- Schlecht gegen Misdirection, weswegen er relativ wenig gespielt wird, wenn diese Karte in einem Metagame populär ist.
- War restricted seit 1.8.1994.
- War gebannt seit 1.2.1996.
- Ist restricted seit 1.10.2001.

Nantuko Shade

- Ist im Lategame eine extrem starke Karte, da sie dort das Spiel meist in ein bis zwei Runden beenden kann.
- Wenn man die Shade spielen will, sollte man darauf achten, genug schwarze Manaquellen im Deck zu haben.
- Synergie mit Standstill, Nether Void und Chalice of the Void.
- Die Shade hat die Eigenschaft, dass sie sowohl im Early- als auch im Lategame eine gute Karte ist, da sie schon standardmäßig als gutes Packet kommt, als 2/1er für ☠☠

Necropotence

- „The Skull“ wird herkömmlich als die beste Draw Engine in MtG angesehen, was auch seine Berechtigung hat. In jedem Format, in dem Necropotence ohne Restrictions erlaubt war, hat sie den Format dominiert, sei es in Form von Combo Decks mit der Illusions-Donate-Combo, oder in frühen Aggro-Control-Decks mit Knights, Nevinyrral's Disk und Drain Life.
- Man sollte sich jede Runde überlegen, für wie viel man Necropotence aktivieren will. Einfach die Hand wieder auf 7 aufzufüllen, ist grundsätzlich kein guter Plan, da man nur ein Land pro Runde legen kann und bestimmt danach mehr als ein Land auf der Hand hat, wo man für ein paar Lebenspunkte mehr gute Spells haben hätte können.
- Die Karte hat keine besondere Interaktion in Reanimator-Decks.
- Ist restricted seit 1.10.2001.

Nether Spirit

- Wird/wurde nur mehr in Pox-Decks gespielt.
- Kann nicht effektiv gecountert werden. Synergie mit Discard, Man-Lands und Entomb.
- Hilft gegen Smokestack und gegnerisches Discard. Ist aber klarerweise anfällig gegen Graveyard-Removal.
- Ist ein effektives Lock mit Contamination.

Nether Void

- Ein Enchant World ist funktionell nicht dasselbe wie ein Globales Enchantment. Es kann nur ein Enchant World gleichzeitig im Spiel sein. Wenn eines ins Spiel kommt und eines ist schon da, wird das ältere auf den Friedhof gelegt. Somit kann man nur ein Nether Void im Spiel haben.
- Bildet die Basis von Nether Void-Decks.
- Nether Void gibt Spells keine additional Costs wie etwa Defense Grid; Spells können nach wie vor für ihren normalen Preis gespielt werden, sie werden dann nur eben gecountert. Man kann die Ability stiflen, müsste aber auch für das Stifle 3 zahlen. Uncounterbare Spells und cycling Trigger umgehen die Triggered Ability von Nether Void.
- Synergie mit Manlands, billigen Creatures mit guten Abilities (Nantuko Shade), Sinkhole, Cursed Scroll, Ankh of Mishra, Chalice of the Void, Wasteland/Strip Mine.

Night's Whisper

- Hat zumindest zum Teil Accumulated Knowledge als Draw-Engine in GAT abgelöst. Der Grund dafür ist, dass Night's Whisper früh besser ist als Accumulated Knowledge. Ein Manko ist, dass man sie nicht End of Turn spielen kann.
- In Suicide schlägt sich Night's Whisper mit Necropotence und mit dem zum Bersten vollen zwei-Mana-Slot der Curve.

Oath of Ghouls

- Ist eine Option im Kampf von Beatdown-Decks gegen Control. Wird hauptsächlich gemeinsam mit Survival of the Fittest gespielt, um einen maximalen Vorteil zu erlangen.
- War eine Option für TnT-Decks mit Schwarz, wird aber schon seit einiger Zeit nicht mehr gespielt, da es etwas langsam ist.

Phage the Untouchable

- Ist nur spielbar in Verbindung mit Volrath's Shapeshifter und Survival of the Fittest im sog. Full English Breakfast oder Venquer Masque.

Phyrexian Negator

- Ist eine beliebte Option in Sui um gegen Control und Combo eine sehr schnelle Clock zu haben. Gerade weil er nicht viel schwarzes Mana benötigt, kann man ihn auch in Combo-Decks fürs Mirror im SB spielen.
- Wenn man den Negator für seine Ability opfert, bewirkt dies nicht, dass man die anderen Opferungen nicht mehr durchführen muss.
- Damage wird gleichzeitig verteilt. Wenn man Phyrexian Negator wegen Combat Damage opfert, hat auch er schon Combat Damage gemacht.

Planar Void

- Planar Void hat eine Triggered Ability und keinen Replacement Effect. Die betreffende Karte landet im Graveyard, dann triggert die Ability. In Response kann man noch Abilities und Spells spielen (Necromancy, Academy Rector).
- Gute und billige Option gegen Madness- und Welder Decks sowie Dragon und Gro/Hulk.

Pox

- Basis des Pox-Decks, in dem sie in ähnlicher Weise benutzt wird wie Balance vor ihrer Restriction.
- Synergie mit The Rack, Cursed Scroll, Ankh of Mishra, Crucible of Worlds, Chalice of the Void, Chimeric Idol, Strip Mine/Wasteland, Sinkhole, Manlands und Nether Spirit.

Plaguebearer

- Selten gespielt, aber als Sideboard-Karte sehr effizient gegen Manlands (Landstill-Decks, Nether Void) und Phyrexian Dreadnought. Kann auch im Mid-Game gegen Fish einiges wegmachen, wenn er nicht Lavamancer oder Fire/Ice zum Opfer fällt.

Reanimate

- Ist der billigste Reanimation-Spell und daher Standard im klassischen Reanimator.
- Ein weiterer Grund, Phantom zu spielen.
- Das Zahlen der Leben ist keine additional Cost; wenn die Spell nicht resoltv, verliert man keine Leben.

Recurring Nightmare

- Beliebte Karte, mit der man ganz verrückte Sachen mit come-into- und leave-play-Effekten veranstalten kann. Mit drei Mana für heutige Verhältnisse auf der teuren Seite.
- Wenn man ihn in derselben Runde noch benutzt, ist es immun gegen Disenchants, weil das Zurücknehmen eine Cost ist. Man darf nur die Priority nicht übergeben.

Sarcomancy

- Eine weiterer one-Drop für Sui, jedoch sind schon sehr viele Spieler an ihren eigenen Sarcomancys gestorben. Gerade die Popularität von Bounce-Spells in t1 wie Chain of Vapor oder Echoing Truth macht diese Karte relativ unspielbar.
- Ist ein mini-Combo mit Phyrexian Negator, da man sich des Enchantments mit Freude entledigt. Auch „gute“ Zombies wie Carnophage erhöhen die Spielbarkeit.

Sickening Dreams

- Ist die Win-Option in Turbo-Nevyn-Decks (eine Art Turbo-Land), wo man erstmal die halbe Library zieht, ein Glacial Chasm dropt und dann den Gegner mit den Dreams abserviert.
- Kann auch in Decks gespielt werden, die gerne discarden (Squee, Reanimator) um frühe Weenie-Horden wegzumachen.

Silent Specter

- Kann als Option fürs Control-Mirror in Keeper-Varianten gespielt werden, wo der Gegner einen Engel erwartet und von einem Specter überrascht wird. Grundsätzlich sind aber wahrscheinlich Morphlings in der Mirror-Rolle besser, finden aber auch selten Platz im Sideboard.

Sinkhole

- Synergie mit Hymn to Tourach, Hypnotic Specter, Pox und Strip Mine/Wasteland. In so gut wie jedem mono-schwarzen Deck in voller Anzahl enthalten.
- Land Destruction hilft in T1 nicht nur, dem Gegner einen Mana- oder Color-Screw zu verpassen, sondern eliminiert auch so brokene Länder wie Tolarian Academy, Bazaar of Baghdad, Library of Alexandria und auch alle anderen (Manlands, Maze of Ith).
- Es gibt – mal abgesehen von Null Rod – keinen guten Ersatz für Sinkhole. Ich habe gesehen, dass Rain of Tears oder Icequake statt Sinkhole gespielt wurde, keine dieser Karten kann auf irgendeine Art und Weise Sinkhole austauschen, der Grund dafür ist, dass Schwarz nicht wie Grün einen 1st Turn-Manaelfen hat.

Skeletal Scrying

- Ist eine beliebte Draw-Engine in 4c Control. Hat den Vorteil, dass es nicht von REB gestoppt wird, hat eine feine Interaktion mit Exalted Angel und ist grundsätzlich besser als Stroke of Genius. Kann auch nicht misdirected werden, was einen zusätzlichen Bonus gibt.
- Das entfernen der Karten ist Teil der Casting Cost. Man sollte aufpassen, dass man sich mit einem Scrying keinen zukünftigen Yawgmoth's Will schlecht macht.

Smother

- Sieht neben den anderen Optionen schwach aus, eliminiert aber (im Gegensatz zu Diabolic Edict) verlässlich die Kreatur, die man anpeilt, zum Beispiel Phyrexian Dreadnought, Goblin Welder, Ophidian, Psychatog, Quirion Dryad, alle Budget-Critter (Fish, Sligh, Suicide, Stompy, White Weenie, Lego-Clamp), Tokens (Decree of Justice, Roar of the Wurm) und Manlands, sowie gemorphte Exalted Angels.

Snuff Out

- Zerstört gratis alles außer Sui-Fatties, Wild Mongrel und Psychatog. Gegen Keeper verliert man auch lieber vier Leben, als ihn mit Exalted Angel vier bekommen zu lassen.
- Besonders geeignet als Sideboard-Karte, da ab sofort jedes Cunning Wish ohne relevante Zusatzkosten ein Dark Banishing ist.
- Wenn die Alternative Cost einmal bezahlt worden ist, ist es unerheblich, ob der einzige Swamp das Zeitliche segnet.

Songs of the Damned

- War eine Option für Zusatz-Dark-Ritual in Bazaar Reanimator mit Living Death.
- Da Graveyard-Hate neben dem Reanimation-Plan auch die Songs zerstört, ist dies eine relativ fragile Option.

Spinning Darkness

- War einige Zeit ein beliebter Removal-Spell in Sui, der vor allem gegen Rot gerne gespielt wurde, da man hier jeden Lebenspunkt brauchte, um zu überleben.
- Wird kaum mehr gespielt, da Rot mittlerweile mehr ein Combo- als Beatdown-Deck ist, wo drei Leben mehr oder weniger so gut wie keinen Unterschied machen.

Spoils of the Vault

- Ist nur in hyperschnellen Combo-Decks zu gebrauchen, wie dem alten Spoils-Dragon, oder (potentiell) in Decks, die den Lifeloss schnell wieder aufholen. Am besten nur Karten nennen, die noch viermal in der Library sind, oder wo man sich relativ sicher ist (Brainstorm).
- Hat eine gewisse Synergie mit Wishes.

Tainted Pact

- War eine gute Tutor-Option in u/b Mask-Decks, wo es entweder einen Teil der Combo holte oder irgendeine Brokeness bzw. andere Pacts. Die Karte ist relativ schwerfällig und kommt statistisch fast so weit wie ein Impulse, jedoch mit zusätzlichem Risiko.
- Swamps und Snow-Covered Swamps zählen für den Pact nicht als gleiche Karten, weswegen u/b-Mask gerne eine 1:1-Anzahl von beiden gespielt hat.

Tendrils of Agony

- Storm-Win-Condition Nummer eins. Ähnlich wie Decree of Justice nur mit Stifle effektiv counterbar.
- Braucht in der Regel neun Kopien, um zu killen.
- Extrem synergetisch mit dem Draw 7-Prinzip: massiv Karten ziehen, Spells für Mana spielen, massiv Karten ziehen und irgendwann ein unkompliziertes Tendrils.

The Abyss

- Ist eine langsame Option für permanentes Creature Removal. Wenn man von einem leeren Tisch ausgeht, können nur noch Creatures mit Haste, Untargetable oder in multiplen Schaden machen.
- Decree of Justice und Siege-Gang Commander (sowie Pentavus) haben die Abyss einiges an Macht gekostet. Auch Morphling ist gut mit und gegen The Abyss.
- Sie ist ein Enchant World, mehr dazu unter „Nether Void“.
- Dass sie keine Artifact-Creatures zerstören kann, schien eine Zeit lang recht unnötig, erst mit der Popularität von Workshop-Decks, im speziellen TnT wurde dies zu einem gravierenden Nachteil.

Trashing Wumpus

- Die beste Lösung gegen Weenies und vor allem Utility-Creatures in Reanimator. Man sollte zwar meinen, dass wenn man schon Reanimaten kann, Weenies eh schon irrelevant sind. Ich sage nur: 33/2-Piledriver.

Underworld Dreams

- Wurde kürzlich in Sui gesehen als Option gegen Combo-Decks und Control-Decks, die massig Karten ziehen. Da Enchantments relativ schwer wegzumachen sind, hat das durchaus seinen Sinn, jedoch haben sich Chains of Mephistopheles in dieser Rolle besser bewährt.
- Betrifft nur Karten, die tatsächlich einen Karte ziehen („Draw a Card“), nicht welche, die sie nur in die Hand befördern („put into your hand“) wie etwa Demonic Tutor.
- Ist restricted seit 1.8.1994.
- Ist unrestricted seit 1.10.1999.

Unearth

- Ist eine brauchbare Option für Sui, da es jede Creature zurückholt, die das Deck spielt. Die zusätzliche Flexibilität von Cycling hilft natürlich. Wenn man selbst jedoch Planar Void spielt, ist von Unearth abzuraten. Auch Moat, Humility oder Swords to Plowshares machen die Karte nicht immer unbedingt gut.

Unmask

- Kann als zusätzliche Disruption in puren Combo-Decks gespielt werden, die einen relativ hohen Anteil an schwarzen Spells haben, wie etwa Dragon oder u/b Mask.

Vampiric Tutor

- Ist wahrscheinlich der nächst beste Tutor nach Demonic Tutor. Es gibt sogar ein paar Situationen, in denen der Vampiric besser ist, als der Demonic, etwa wenn man ein Duress oder einen Mind Twist abbekommt und unbedingt nächste Runde einen Topdeck braucht.
- Mit einem Vampiric Tutor im Sideboard hat man die Option, so gut wie jede Karte zwischen MD und SB mit einem Cunning Wish zu holen.
- Ist restricted seit 1.10.1999.

Visara the Dreadful / Avatar of Woe

- Die Reanimator-Antwort auf Fatties.
- Ungetappt abschreckend gegen Dragon (siehe "die Dragon-Combo").

Withered Wretch

- Als Graveyard-Hate wegen der Mana-Cost relativ suboptimal, allerdings sehr leicht im MD in mono-schwarzen Aggro-Control-Builds wie Sui.
- Abschreckende Wirkung gegen Dragon (siehe "die Dragon-Combo"), ebenso hilfreich gegen Welder-Decks und Psychatog, falls man noch die Zeit hat.

Yawgmoth's Bargain

- Wurde als „gefixte“ Necropotence gedruckt, wo man ungefähr einen Tag brauchte, um mit ihm horrend broke Decks zu bauen.
- Ein resolvter Yawgmoth's Bargain im richtigen Deck in den richtigen Händen bedeutet 95% der Zeit Game.
- Wird gerne gemeinsam mit Academy Rector und der Illusions/Donate-Combo gespielt.
- Ist restricted seit 1.10.1999.

Yawgmoth's Will

- Die brokenste Karte in t1 überhaupt und ohne Frage. Ein early-Game Yawgmoth's Will bedeutet meist einen feinen Card-Advantage, der das Spiel schon sehr stark beeinflusst. Ein mid- bis late-Game Yawgmoth's Will gewinnt so gut wie immer (es sei denn man hat etwas Graveyard-Hate abbekommen). So gut wie jedes Deck mit Zugriff auf schwarz spielt ihn. Er hat auch einen großen Teil zur Restriction von Burning Wish beigetragen.
- Der Yawgmoth's Will wird für sich selbst aus dem Spiel entfernt, wenn er resolved.
- Ist restricted seit 1.10.1999.

Zombie Infestation

- Man kann entweder ein Deck um die Karte herum aufbauen, gemeinsam mit Ashen Ghouls und Squee, oder sie als Sideboardoption in Reanimator spielen, wo sie für eine andauernde Flut an 2/2-Zombies sorgt.

3.3. Rot

Ancient Runes

- Ist eine Option für Aggro-Decks, um gegen Workshop oder Affinity eine schnelle und recht schwer zu beseitigende Clock zu haben.

Anger

- Gibt im richtigen Deck allen Creatures gratis Haste. Ein richtiges Deck wäre etwa TnT (Survival of the Fittest) und Madness (Wild Mongrel, Bazaar of Baghdad).
- Man sollte aufpassen, ob man auch wirklich Mountains im Spiel hat; Dual Lands kommen und gehen.

Arc Lightning

- Wenn man mehrere Targets nimmt, ist Arc Lightning nicht misdirectbar.
- Ist eine Option, jedoch sind meist Pyrokinesis oder Fire/Ice besser.

Atog

- Eine Art Combo-orientierter Arcbound Ravager. Atog ist in einem combo-esquen Deck schneller, während Arcbound Ravager auch guten Beatdown liefert, wenn man den Gameplan nicht voll durchziehen kann.
- Synergie mit Skullclamp und Genesis Chamber.
- „Atog“ ist ein Anagramm auf Goat, weil die ja auch alles fressen.

Ball Lightning / Blistering Firecat

- Firecats und Ball Lightning sind nicht gut genug für turnierbezogenes Type 1, weil sie erstens sehr teuer und somit Mana Drain gefährdet sind, zweitens nur im Sorcery Speed spielbar sind (was den vorigen Nachteil noch aggraviert) und drittens auch noch durch gängiges Removal gestoppt werden können.
- Die Mana-Base eines mono-roten Decks besteht zu einem Viertel aus Strips, die man unter Garantie vor der vierten Runde verwenden muss. Somit kommt Ball Lightning mit einiger Wahrscheinlichkeit erst in der vierten Runde, und ob man für die Firecat in der fünften überhaupt noch Mana freihat, ist zweifelhaft.

Blood Frenzy

- Wurde in manchen Decks gespielt, um Rot eine Option zu geben, Psychatog zu töten und sozusagen als Bonus auch gelegentlich 4 Schaden extra durchzubringen.

- Diese Rolle erfüllte früher Immolation, grundsätzlich ist auch ein Red Elemental Blast die bessere Option, aber Blood Frenzy hat in einem Tog-reichen Metagame durchaus eine gewisse Daseinsberechtigung.
- Dank schlechtem Wording der Karte kann man eine angreifende Creature zerstören, wenn die Power nicht mehr relevant ist, sprich nachdem Damage auf dem Stack ist (sie macht also noch Damage). Nicht gerade in-flavor für rot und daher besonders für einfarbige oder zweifarbige Decks interessant, die keinen Zugang zu weiß oder schwarz haben.

Blood Moon

- Um die Karte effektiv spielen zu können, sollte man sich erst damit auskennen.
- Come-into-play-Abilities von Ländern funktionieren nicht (z.B. die Lairs).
- Replacement Effects, die das ins-Spiel-Kommen modifizieren, funktionieren noch. Dazu zählen Länder, die getappt oder mit countern ins Spiel kommen (Faerie Conclave, Gemstone Mine ...).
- Nonbasic Lands sind immer noch nonbasic. Artifact Lands sind immer noch Artifact Lands. Legendary bleibt legendary.

Brightstone Ritual

- Teil eines Combo-Decks um Goblin Recruiter und Goblin Charbelcher, die schlechter ist als Food Chain Goblins. Eine Armee aufbauen zu müssen, um sie dann als Sprungbrett für einen großen Effekt benutzen zu können, ist einfach zu unzuverlässig.
- Goblin Lackey, Goblin Warchief und Skirk Prospector machen Mana Acceleration in reinen Goblin-Decks unnötig.

Burning Wish

- Wurde in Long-Decks gespielt, um 4 extra Draw 7s zu haben, oder 4 Yawgmoth's Will, oder 4 Balance, oder eben 4 andere Utility-Spells. Deswegen wurde die Karte bald nach Entstehung des Decks restricted. Sie wird aber dennoch weiterhin gerne gespielt, meist gemeinsam mit Death Wish.
- Eine Interaktion mit Yawgmoth's Will entsteht daraus, dass sich eben die brokenste Sorcery des ganzen Spiels selbst aus dem Spiel entfernt.
- Ist restricted seit 1.1.2004.

Crash

- Diese Karte ist eine weitere Option, in einem von Artefakt-Mana abhängigen Deck Null Rod entsorgen zu können.
- Karten mit einer Alternate Casting Cost sind immer beliebt in t1, vor allem, wenn sie einen sehr brauchbaren Effekt haben. Und Shatter-Effekte werden in t1 immer wichtiger.

Crater Hellion

- kann als Wrath-Ersatz in Decks gespielt werden, die teure Creatures schnell ins Spiel bringen können. Das wäre nur Sneak Attack, da Reanimator Thrashing Wumpus besser ausnutzt.

Crimson Kobolds / Crookshank Kobolds / Kobolds of Kher Keep

- Der Text der Karten ist characteristic setting Text, keine Ability. Ein Blue Elemental Blast kann deshalb Kobolds countern und Humility macht sie nicht farblos.
- Teil eines budget-Combo-Decks, das Skullclamp benutzt, um jeden Kobold in zwei Karten zu verwandeln, so neue Kobolds zu ziehen und das Ganze zu wiederholen, bis man ein Tendrils of Agony spielen kann.

Dwarven Blastminer & Dwarven Miner

- Dwarven Miner war vor einigen Jahren ein beliebtes Disruption-Element für alle möglichen Control- und Aggro-Decks.
- Mittlerweile etwas zu langsam, auch gegen Manlands. Funktioniert aber unter Standstill.

Fiery Temper

- In einem gut gebauten Madness mit Rot-Splash besser als Lightning Bolt. Hat aber das Manko, dass sie umso schlechter ist, je besser und schneller der Gegner mit Madness-Outlets fertig wird.
- Noch einmal so gut gegen die Discard-Spells von mono-Black.

Final Fortune

- Umso besser, je mehr Creatures man hat.
- Unzuverlässiger Finisher in Aggro-Decks, da er Creatures braucht. Potentiell auch in Combo-Decks verwendbar, um noch mal alles unzutappen.
- Keine Combo mit Isochron Scepter, da man jede Runde die delayed Triggered Ability stiflen müsste, um nicht zu verlieren.
- Gut mit Platinum Angel.

Fireblast

- Finisher für mono-rotes Aggro.
- Anfällig gegen Counterspells und Misdirection.
- Synergie mit Grim Lavamancer, Threshold und Crucible of the Worlds.

Firestorm

- Wurde früher in Necro-Decks gespielt. Mittlerweile gibt es aber Optionen, die einen nicht die Hand kosten und so anfällig gegen Counterspells sind, ebenso ist Necropotence mittlerweile restricted.

- Eingeschränkte Nutzbarkeit in Madness-Decks. Eingeschränkt deswegen, weil es kein zuverlässiges Madness-Outlet ist – es kann sein, dass man mehr discarden muss, als man will, oder mehr discarden will, als man momentan kann.
- Man muss so viele Targets haben, wie man Karten discardet. Man kann jedes Target nur einmal wählen, sonst wäre Mountain-Firestorm-Discard 5 ja ein etwas unfairer 1st Turn Kill. Gelegentlich ist es auch sinnvoll oder notwendig, sich selbst oder seine eigenen Creatures zu den Targets dazu zu nehmen.
- Wird momentan im Hulk-Sideboard gespielt, wo die Nachteile durch den massiven Draw ausgeglichen werden. Hier dient es primär dem Kampf gegen Fish und FCG, sekundär ist es auch gut, um gegen einen resolvten Mindslaver mit Tog am Tisch und/oder in der Hand noch gewinnen zu können und dabei noch einen Welder abzuräumen.

Flametongue Kavv

- Starke Sideboard-Karte gegen Aggro. Normalerweise nur im Control zu gebrauchen, da vier Mana für ein Aggro-Deck schwierig zu erreichen sind, besonders mit Strip Mine und Wastelands.
- Wenn der Gegner in Response auf Flametongue Kavv alle seine Creatures irgendwie aus dem Spiel entfernt (opfern, bouncen, etc), muss man einer eigenen Kreatur vier Schaden machen (was auch der FTK sein kann). Wenn der Gegner dagegen die mit der triggered Ability angezielte Kreatur in Response auf die triggered Ability aus dem Spiel entfernt, wird die Ability gecountert.
- Die Ability kann natürlich gestiflet werden.

Flaming Gambit

- Ist eine brauchbare Kill-Option für Decks mit Cunning Wish gegen kreaturlose Decks. Dafür braucht man jedoch Zeit, weswegen dies sowieso nur in Control-Decks brauchbar ist. Keeper hat sich gelegentlich dieser Option bedient.
- Flashbacken entfernt eine Karte aus dem Spiel. Folglich kann man Flaming Gambit mithilfe eines Wishes viermal spielen.

Flaring Pain

- Sideboard-Karte gegen Circle of Protection und Story Circle für rotes Aggro und Food Chain Goblins.
- Hilft beschränkt gegen die Protection-Creatures aus Weenie-Decks, da auch Protection keinen Schaden mehr verhindert, es aber roten Spells auch nicht ermöglicht, pro-Red-Creatures zu targeten.

Fling

- Eine recht sinnlose Ergänzung in Sneak-Attack-Decks - wenn ich Sneak Attack liegen habe, hätte ich lieber einen Fattie, und wenn nicht, woher nehme ich dann einen Fattie zum Opfern?

- Wird in u/r/b Hulk gespielt, welches für eine stabilere Mana Base die extremere Combo mit Berserk opfert.
- Das Opfern der Kreatur ist eine additional Cost. Der Gegner kann sie nicht in Response zerstören oder bouncen. Ein Counterspell liefert jedoch einen 2:1 Advantage.

Flowstone Hellion

- Gespielt in Full English Breakfast, einem schwachen und inkonsistenten Combo-Deck:
 1. Man bringt einen Volrath's Shapeshifter im Spiel und discardet Flowstone Hellion
 2. Man greift an und aktiviert die Pump-Ability acht bis elf Mal, immer in Response auf die vorhergehende.
 3. In Response auf die letzte Pump-Ability discardet man Phyrexian Dreadnought.
 4. Man lässt den ganzen Stack resolve und hat zum Schluss einen angreifenden 20/4 bis 23/1-Shapeshifter mit Trample.

Form of the Dragon

- Wird in Rector-Decks manchmal als Sideboard-Karte oder als Maindeck-one-of eingesetzt, da eine einzelne Karte immer schwerer zu disrupten ist als eine Combo. Die defensive Eigenschaft (Moat) ist auch nicht zu verachten.

Fork

- Hat in Realität ein ziemlich anderes Wording.
- Man bekommt eine Kopie, die selbst nicht für Storm zählt. Man zahlt keine additional Costs. Man kann nur die Targets verändern, nicht aber den gewählten Modus bei Modal-Spells, die Anzahl der Targets, etc. Kicker und Entwine wird vom original-Spell übernommen. X bleibt X (wird nicht zu 0). Die Kopie hat eine converted Mana Cost, die gleich der des kopierten Spells ist.
- Fork kann einen Counterspell countern:
 1. Force of Will wird auf eine Spell gespielt.
 2. Man spielt Fork auf die FoW.
 3. Fork resolvst und hinterlässt eine Kopie von Force of Will, mit der man einen beliebigen anderen Spell auf dem Stack countern kann.
- Hin und wieder als one-of in Ankh-Sligh zu finden. Das Problem der Karte ist ähnlich wie bei Berserk in Stompy: das Potential in speziellen Situationen ist groß, aber die Zuverlässigkeit ist niedrig. Man kann zwar ein gegnerisches Ancestral Recall oder ein eigenes Price of Progress kopieren, aber ob diese eher seltenen brokenen Moves oft genug vorkommen, um die unrestriction von Fork auszunutzen, bleibt abzuwarten.
- War restricted seit 19.4.1995.

- Ist unrestricted seit 1.9.2004.

Fork



Instant

Put a copy of target Instant or sorcery Spell onto the Stack, except that it copies Fork's color and you may choose new targets for the copy.

Gamble

- Einziger roter Tutor. Einsetzar nur, wenn man eine volle Hand hat, und selbst dann etwas unzuverlässig. Wird deswegen kaum gespielt.

Gempalm Incinerator

- Cycling und der Cycling-Trigger sind nur separat stifelbar.
- Nur spielbar in einem Deck mit einer sehr hohen Goblin-Rate, etwa FCG, da sie dort mit Goblin Lackey und Goblin Warchief auch leicht als schnelle Angreifer dienen können.
- In FCG kann Gempalm Incinerator sofort den Goblin Ringleader ziehen, den man sich mit Goblin Recruiter auf die Library gelegt hat und so – mit genug Mana – die Combo um eine volle Runde beschleunigen.

Goblin Cadets

- Spielbar in extremen Control-Metagames; allerdings haben mittlerweile so gut wie alle Decks frühe Blocker, die dann weggeburnt werden müssen. Selbst Control-Decks haben mittlerweile einige frühe Creatures, seien es Decree Tokens, Gorilla Shamans oder Psychatogs.
- Wenn die Cadets blocken oder geblockt werden, sterben sie nicht, da sie aus dem Kampf entfernt werden, bevor Combat Damage auf dem Stack ist. D.h. sie machen auch keinen Schaden.

Goblin Goon & Reckless One

- Als vier-Mana-Spells nur mit genug Goblin Warchiefs und Goblin Lackeys spielbar.
- Goblin Goon verlässt sich mehr auf andere Creatures als Reckless One. Beide sind umso schlechter, je besser der Gegner ein Aggro-Deck unter Kontrolle hält – also grundsätzlich eher schlecht. Haste ist meistens irrelevant, da man bei beiden sowieso damit rechnet, sie via Lackey ins Spiel zu bringen.

Goblin Grenade

- Finisher für Goblin-Sligh.
- Anfällig auf Counterspells und Misdirection.
- Das Opfern des Goblins ist eine additional Cost. Der Gegner kann deswegen nicht in Response auf die Grenade den Goblin zerstören, da zu diesem Zeitpunkt derselbe schon im Jenseits weilt.

Goblin Lackey

- Synergie mit und Acceleration für alle Goblins, insbesondere den teureren.
- Die Ability kann gestiftet werden, allerdings nur bevor der Gegner weiß, was für einen Goblin man rauslegen möchte, also nicht voreilig den Siege-Gang Commander herzeigen.
- Umgeht Counterspells, Standstill, Arcane Laboratory, Nether Void, Chalice of the Void, Trinisphere und ähnliches.
- Die Ability ist nicht auf Combat Damage beschränkt.
- Ist der schlimmste one-Drop, den ein Goblin-Deck haben kann, 2nd Turn Siege-Gang Commanders haben schon sehr oft alle Hoffnungen auf einen Sieg zerstört.

Goblin Matron

- Nur mit Goblin Lackey, Goblin Warchief und/oder Food Chain spielbar. Hat eine besonders gute Synergie mit Food Chain (man spielt einen beliebigen Goblin aus dem Deck für ein Mana weniger als wenn man ihn statt der Matron gezogen hätte).
- Wird in FCG gespielt, um Utility-Goblins (Gempalm Incinerator, Siege-Gang Commander, Goblin Sharpshooter), Angreifer oder den essentiellen Goblin Recruiter zu holen.
- Vorsicht: Nicht spielen, wenn man gerade die Library mit einem Goblin Recruiter gestackt hat.

Goblin Piledriver

- Protection from Blue nicht vergessen.
- Enorme Synergie mit Haste vom Goblin Warchief und mit den Goblin-Tokens des Siege-Gang Commanders.

Goblin Recruiter

- Combo-Teil in Food Chain Goblins, mit Food Chain und Goblin Ringleader.
- Die Tutor-Fähigkeit kann auch leicht benutzt werden, um sich nur einen Goblin zu tutoeren. Wenn dieser Goblin Ringleader oder Gempalm Incinerator ist, hat man seine Investition schnell wieder eingeholt. Zu erwähnen wähen noch die Stacks Ringleader, Warchief, Piledriver, Piledriver, Piledriver oder X Gempalm Incinerators (nach Situation und verfügbarem Mana) und einem beliebigen Goblin oder einer Stack-Reihenfolge.
- Natürlich stiflebar.

Goblin Ringleader

- Nur in Food Chain Goblins spielbar, mit fast Mana, Goblin Lackey, Goblin Warchief und Skirk Prospector zur Unterstützung.
- Wie Goblin Recruiter stiflebar.
- Fettes Mana-Drain-Target wenn hardgecastet.

Goblin Sharpshooter

- Killt kleine Armeen wie Sliver- oder Verdant Force-Tokens und 90% der Fish-Critters.
- Wird im FCG in Kombination mit Skirk Prospector und Siege-Gang Commander gespielt, um über Moat und zu große Armeen drüberzuburnen:
 1. Tappe Sharpshooter (1 Schaden).
 2. Opfer einen Goblin für Prospector – untappe Sharpshooter (1 Schaden,  im Pool).
 3. Tappe Sharpshooter (2 Schaden,  im Pool).
 4. Opfer Goblin für Prospector – untappe Sharpshooter (2 Schaden,   im Pool).
 5. Tappe Sharpshooter (3 Schaden,   im Pool).
 6. Opfer Goblin für Siege-Gang – untappe Sharpshooter (5 Schaden,  im Pool).

Man bekommt so fünf Damage pro drei geopfert Goblins, plus die, die man bekommt, wenn man einen überschüssigen Goblin in einen Prospector und schließlich denselben opfert.

- Gut gegen Dragon, da er bei jedem Zyklus der Combo (siehe „die Dragon-Combo“) einmal untappt und schießt, vorausgesetzt, er hat keine Einsatzverzögerung mehr. Das heißt, dass der Gegner sorgfältig zählen muss, wie viel Mana er produzieren kann, bevor er stirbt; und dass er keinen Draw mehr produzieren kann.
- Mit zwei Sharpshootern hat man eine gute Board-Position gegen beinahe jedes Deck. Der oben erwähnte Trick wird noch eine Ecke gemeiner (acht statt fünf Schaden für drei geopfert Goblins).

Goblin Tinkerer

- Einzige billige rote Kreatur, die ohne Wenn und Aber Artefakte zerstört (Workshop-Fatties, Lock-Komponenten).
- Als Goblin mit Goblin Matron tutorbar. Mit Goblin Warchief ist er sogar in seiner ersten Runde einsetzbar.
- Weicht einem Chalice für 1 aus. Allerdings wird Chalice nur in Workshop-Decks gespielt, die es sich leisten können, ein Chalice für 2 zu legen, was verheerender für FCG ist.
- Überlebt das Ausschalten von Moxen, Black Lotus, Mana Crypt, Mana Vault, Sol Ring, Black Vise, The Rack, Cursed Scroll, Skullclamp, Mishra's Factory (falls animiert), Artifact Lands.

Goblin Vandal

- Muss auch erst einmal durchkommen, und macht dann, anders als Gorilla Shaman, keinen Schaden.

- Nur seine Goblin-Synergie macht ihn erwägbär.

Goblin Warchief

- Synergie mit Goblin Piledriver und Food Chain. Und allen Goblins.
- Anders als Goblin King ist der Warchief selbst ein Goblin und profitiert dadurch nicht nur von den klassischen Goblin-Synergien, sondern gibt sich auch noch selbst Haste und verbilligt seine Namensvettern.
- Zuerst wird die Mana Cost eines Spells bestimmt, dann erst muss man sie auch zahlen. Das heißt, dass Siege-Gang Commander mit Goblin Warchief im Spiel dann nur  kostet, wenn man den Warchief in einen Prospector opfert oder für eine Food Chain remove muss, um auf vier Mana zu kommen.

Goblin Welder

- Das Rückgrat von Workshop-Decks. Hat wahnsinnige Synergie mit einer Fülle Karten: Pentavus, Mindslaver, Tangle Wire, Sundering Titan, etc.
- Vielfältige Verwendungsmöglichkeiten innerhalb eines Decks. Kann etwa ein zerstörtes Artefakt wiederholen, ein Artefakt „reanimieren“, das man sonst nicht ins Spiel bringen könnte, Combat Tricks, Mana produzieren (Su-Chi, Black Lotus), Locks herstellen, etc. So gesehen ersetzt der Welder in Artefakt-Decks praktisch vier Counterspells.
- Der Welder kann nicht nur eigene Artefakte austauschen, sondern auch gegnerische, etwa Ankh of Mishra gegen Lotus Petal. Im Mirror canceln sich ein eigener und ein gegnerischer Welder trotzdem nicht ganz aus, schon deshalb, weil einer der Welder früher untappt als der andere und weil es come-into-play und leave-play-Trigger gibt.
- Zu beachten ist das Oracle-Wording. Die Ability macht nur dann etwas, wenn beide Targets zum Zeitpunkt des Resolvens noch legal sind.

Gorilla Shaman

- Der Mox-Fresser par excellence, kümmert sich auch um Cursed Scroll, Chalice of the Void, und auch um Größeres (mit Sligh nur bei Mana Flood, mit Keeper etwas öfter auch so), sowie klarerweise so gut wie jedes brauchbare Artifact-Mana. Keine andere Karte in t1 hat so viele Euros und Dollars an Karten auf dem Gewissen wie der Mox Monkey.
- Kann keine Creatures umbringen, also auch nicht Phyrexian Dreadnought oder Mishra's Factory.

Grim Lavamancer

- Synergie mit Fetchlands, Strip Mine und Wasteland, Fireblast und eingeschränkt mit Wishes.
- In Gay/r Synergie mit Voidmage Prodigy - beide sind Wizards.

- Combat tricks nicht vergessen. Außerdem kann der Lavamancer eine Kreatur mit Toughness 3 tot-blocken.
- Wird primär in Gay/r und RG-Beatz gespielt.

Guerilla Tactics

- Für gewöhnlich sind drei zuverlässige Damage besser als vier sehr konditionelle. Selbst mono-black hat keine Karte, bei der ganz sicher die Tactics discarded wird.
- Die vier Schaden sind eine triggered Ability.

Immolation

- Tech gegen Psychatog. Es schadet auch nicht, dass Immolation etliche Utility-Creatures wie Viridian Zealot oder Goblin Welder umbringt. Achja, und fast alle Weenies. Allerdings funktionieren eine Menge anderer Spells ebenso gut oder besser gegen den Tog – nur nicht in mono-R oder RG.
- Es ist *nicht* möglich, den enchanteten Tog (oder eine andere beliebige Creature) im Spiel zu behalten, indem man ihn regelmäßig pumpt.

Incinerate

- Sligh. Die can't-regenerate-Klausel hilft immerhin gegen River Boa (Stompy, RG-Beatz), machmal auch gegen Masticore.
- Dabei ist es irrelevant, ob Incinerate den tödlichen Schaden zufügt, oder irgendeine andere Karte, wenn ein Masticore 3 Schaden von Incinerate bekommt und danach Mogg Fanatic auf die Mähne bekommt, kann er trotzdem nicht regenerieren.

Jackal Pup

- Anfällig auf Misdirection.
- Schlecht, wenn der Gegner Blocker hat, deshalb nur mit Direct Damage spielbar, um diese wegzuräumen. Ist besonders schlecht gegen Decks mit pump-Spells und Fatties, sowie Psychatog, wo er dem Gegner die Mühe des Angreifens spart.
- Klassischer one-drop im Sligh.

Kird Ape

- Weicht immer mehr etwas schwächeren Creatures mit spielrelevanten Abilities.
- Synergie mit Taiga und den entsprechenden Fetchländern.
- Wird momentan noch gerne im R/G Beatz gespielt.

Lava Dart

- Schlechtes Creature-Removal, das jedoch im Workshop-Mirror sehr gut ist. Ist nur dann besser als Fire/Ice, wenn die Targets hintereinander zerstört werden können.

Lightning Bolt / Chain Lightning

- Entfernt Blocker, Utility Creatures und fast tote Gegner. Lightning Bolt kann auch als Combat Trick fungieren.
- Gegen Control-Decks ist es von Vorteil, viel Burn auf einmal zu spielen, damit nicht alles gecountert werden kann. Ähnliches gilt für Circle of Protection und Story Circle.
- Chain Lightning ist besonders gut gegen Misdirection.

Mogg Fanatic

- Man kann den Mogg Fanatic auch noch opfern nachdem der Combat Damage auf den Stack gegangen ist. Will heißen, dass man mit dem fanatischen Mogg auch eine 2/2 Kreatur tot-blocken kann.
- Gut gegen Budget-Aggro, weil da Combat Tricks und mini-Burn besser ist als eine Power von 2. Auch bedingt brauchbar im Food Chain Goblins als Ersatz für Burn, jedoch hat sich der Gempalm Incinerator fast immer als besser erwiesen.
- Synergie mit Grim Lavamancer und Goblin Sharpshooter.
- Wird trotz mancher besseren Option gerne innerhalb und außerhalb von Goblin-Decks gespielt. Auch eine gewisse Dominanz von Goblin Weldern macht den Fanatic auf jeden Fall spielbar, da man nie genug Antworten dagegen haben kann.

Mogg Flunkies

- Nur im Goblin-Sligh spielbar. Sehr abhängig von der Anzahl an Pinpoint-Removal im Metagame.
- Synergie mit Haste-Creatures.
- Man kann mit zwei Flunkies, ohne andere Creatures, angreifen.

Mogg Salvage

- Die Karte entsorgt primär Null Rods, so seltsam es scheint, aber man kann das durchaus vorhersagen. Sie wird meist in einem Slaver-Deck irgendeiner Art gespielt, wo sie darauf abzielt, das lästigste Artefakt des Gegners auseinander zunehmen, und zwar ohne besonders viel Mana zu kosten. Das lästigste Artefakt ist so gut wie immer Null Rod, und die Decks, die es spielen, sind meistens Fish. Deswegen ist die Salvage, sofern sie ihren Zweck erfüllt, so gut wie immer gratis.

Mogg Sentry

- Ein weiterer one-drop-Goblin. Ohne Hilfe des Gegners bleibt er aber 1/1 und kann also relativ leicht umspielt werden, falls nötig.
- Control-Mechanismen beschränken sich nicht auf Counterspells und Fire/Ice sowie Swords to Plowshares. Board Sweeper sind eine ebenso große Gefahr, und gegen die kann auch Mogg Sentry nichts. Davon abgesehen können viele Instants auch nach dem Combat gespielt werden, sobald es irrelevant ist, wie viel Power der Sentry hat.
- Wenn man Mogg Sentry im Spiel hat, ist es meist besser, Spells in der ersten Main Phase zu spielen statt in der zweiten.

Orcish Lumberjack

- Einsetzbar, wenn man dringend schnelle Acceleration braucht (Sneak Attack). Synergie mit Taiga und Crucible of Worlds.

Overload

- Etwas eingeschränkt in der Wirkung, wird aber immer noch Ankh of Mishra, Sphere of Resistance und Null Rod los – sowie die klassischen low-Cost-Artifacts.
- Kostet mit Kicker genauso viel wie Rack and Ruin, sollte also nur verwendet werden, wenn man wirklich mit wenigen low-Cost-Artifacts rechnet.

Petradon

- Mehr eine prinzipielle Möglichkeit für Reanimator. Sundering Titan ist meistens besser.
- Wenn Petradon in Response auf die come-into-play-Ability das Spiel verlässt (Removal, Bounce, etc), resolt die leave-play-Ability zuerst und die beiden Länder bleiben permanent aus dem Spiel.

Pillage

- Vielseitig aber leider sehr teuer. Passt außerdem kaum in vorhandene Decks.

Price of Progress

- Hervorragender Finisher.
- Beißt sich nicht mit Blood Moon (siehe „Blood Moon“).
- Kann klarerweise auch gespielt werden, wenn man selbst nonbasic Lands spielt. Meist ist man in einem Deck, welches Price spielt, der Aggressor, weswegen dies kaum auffällt.

Pyroblast / Red Elemental Blast

- Vergleiche „Blue Elemental Blast / Hydroblast“.
- Wieder gilt: REB ist besser als Pyroblast. Der Unterschied ist nicht so gravierend, aber Pyroblast kann immer noch auf ein Land umgeleitet werden und das ist absolut Grund genug, REB zu spielen.
- Im Unterschied zu Hydroblast ist Pyroblast aber leicht spielbar, wenn man schon vier REBs hat und zusätzliche bräuchte.

Pyroclasm

- Eine sehr unflexible Lösung gegen Weenies. Vor der Restriction von Burning Wish oft eine Sideboard-Option.

Pyrokinesis

- Siehe auch “Bounty of the Hunt”.

- Gute anti-Budget-Aggro Karte für rotes budget-Aggro. Hat sich auch gegen TnT bewährt, wo es meist einen Juggernaut und einen Welder aus dem Spiel nahm.

Pyrostatic Pillar

- Sideboard-Karte gegen Decks, die schnell viele billige Spells spielen, etwa Storm-Combo, Belcher und Gro-Decks. Und zwar mehr und schneller als das Deck, das man selbst gerade spielt.

Raging Goblin

- Synergie mit Mogg Flunkies und Goblin Piledriver. Alleine aber etwas schwach auf der Brust.

Rack and Ruin

- Besonders brauchbar gegen Workshop-Decks. Sowohl Instant-Geschwindigkeit als auch das Eliminieren zweier Artefakte auf einmal ist hier von entscheidendem Vorteil.
- Man kann Rack and Ruin nur mit zwei Targets spielen, aber es resolt auch, wenn beim Resolven nur mehr eines da ist. Gelegentlich ist es notwendig, ein eigenes Artefakt mitzunehmen – einen nicht mehr benötigten Mox etwa – um ein sehr störendes, einzelnes Artefakt, Null Rod als klassisches Beispiel, aus dem Weg zu räumen.

Reckless Charge

- Beißt sich mit Activation Costs (Cursed Scroll, Grim Lavamancer) und Strip Mine/Wastelands.
- Hat eine gewisse Resistenz gegen Discard und Counterspells.

Ruination

- Sehr teures nonbasic-Hate. Generell ist es besser, in der ersten, zweiten Runden ein einzelnes Land zu zerstören als alle in der vierten; die Decks, die am meisten von Ruination angegriffen werden, sind auch die, die entweder countern können (Mana Drain, autsch) oder in der vierten Runde schon gewonnen haben. Außerdem hat man Blood Moon gedruckt, welches das nonbasic-Hate of Choice ist.

Seething Song

- Keineswegs ein rotes Ritual. Die Unterschiede wären unter anderem: Seething Song filtert zwei Mana (macht sie rot); es ist ein weit besseres Mana-Drain-Target; man kann es erst viel später spielen; und last but not least kann Rot Fast Mana schlechter verwerten als schwarz. Dass es noch dazu dreimal so langsam ist, und nur *in* einer Combo anstelle *zum ermöglichen* einer Combo gespielt wird, macht es für t1 relativ irrelevant.

Scald

- Billiges semi-Lock gegen Control für Aggro-Decks.
- Nur spielbar, weil Duals mit blau als Islands zählen. Scald triggert auch, wenn ein Underground Sea etwa für schwarzes Mana getappt wird.

Shattering Pulse

- Buyback-Kosten sind additional Costs und werden von Helm of Awakening und ähnlichen Effekten verringert.
- Als situationelle aber wieder verwendbare Karte eine solide Wish-Karte.
- Eine Buyback-Karte, die fizzle, geht nicht zurück auf die Hand. Deshalb ist Shattering Pulse gegen Welder-Decks nur bedingt sinnvoll.

Shatterstorm

- Ähnliches Manko wie Wrath of God: die Casting Cost.
- Sollte man Shatterstorm gegen ein Welder-Deck resolve können, kann sich der Gegner vielleicht nicht so schnell erholen. Allerdings bleibt der Welder unberührt und wenn nur ein einziges Artifact in der Hand des Welder-Players verblieben ist, hat dieser schnell wieder etwas Spielrelevantes im Spiel.
- Prinzipiell ist Meltdown besser, aber auch das ist für t1 zu schwach.

Shrapnel Blast

- Sehr solider Finisher für Aggro-Decks mit ausreichend Artefakten.
- Das Opfern des Artefakts ist eine additional Cost. Der Gegner kann daher das Artefakt nicht in Response zerstören, um Shrapnel Blast zu „countern“.

Shivan Hellkite

- Combo-Win-Condition in Mad Dragon (ein Madness-Deck mit der Dragon-Combo als sekundäre Win-Condition.) Dort ist er besser als Ambassador Laquatus, weil man ihn discarden und reanimieren und gelegentlich sogar hardcasten kann.
- Kann auch in klassischem Dragon mit Rot als Win-Condition gespielt werden.

Siege-Gang Commander

- Wurde spielbar dank der bekannten Goblin-Synergien, allen voran mit Goblin Lackey und Warchief.
- Gut für Combat Tricks und als Finisher (zuerst mit den Tokens blocken/angreifen, dann wenn Combat Damage auf dem Stack ist, die Tokens verschießen).

Skirk Prospector

- Gespielt in Food Chain Goblins, als zusätzliche Acceleration (vor allem für einen 2nd-Turn Warchief) und als Finisher-Mini-Combo (siehe “Goblin Sharpshooter”). Hilft auch gegen gelegentliche Color-Screws.
- Synergie mit Goblin Sharpshooter und Grim Lavamancer.

Slice and Dice

- Passt auf Decree of Justice wie die Faust auf's Auge. Nur mit Stifle counterbar (Cycling und der Cycling Trigger nur getrennt). Cycling-Karten sind nur tot, wenn man das Mana nicht hat, um sie zu cyclen. Sie sind immun gegen Standstill, Trinisphere und Chalice of the Void.
- Auch nützlich gegen eine Reihe von Weenie- und Standstill-Decks.
- Wenn man Slice and Dice hardcastet, läuft was falsch.

Slith Firewalker

- Synergie mit Direct Damage-Spells, um Blocker aus dem Weg zu räumen, und Mana Denial.
- Abschreckung gegen Standstill, theoretisch gut mit Standstill.

Slobad, Goblin Tinkerer

- Ein schlechter Welder – rettet die eigenen Artefakte vor Removal und ist gut für ein paar Combat-Tricks, kann aber weder schon zerstörte Artefakte zurückholen noch als Reanimator oder gar als Lock-Komponente fungieren.

Sneak Attack

- Das Opfern ist eine delayed triggered Ability und also stifelbar. Die Ability triggert nur einmal, am Ende der Runde, in der die Ability von Sneak Attack gespielt wurde.
- Synergie mit Kreaturen mit profitablen come-into-play- und leave-play-Abilities.
- Erfordert viel Mana Acceleration und ist in einer eher ungeeigneten Farbe angesiedelt (kein Draw oder Search).

Squee, Goblin Nabob

- Trotz Graveyard und allem ist seine Ability nur eine ganz normale Triggered Ability und kann gestiflet werden.
- Das Wiederholen ist nicht obligatorisch; wenn man es vergessen hat, hat man es vergessen.
- Klarerweise Synergie mit allen discardern, allen voran Bazaar of Baghdad, Survival of the Fittest und Forbid.
- Ist die brokenste „legendary Creature“ in t1.

Starstorm

- Ein großes Manko ist das  in der Casting Cost. Selbst das Cycling für  ist heftig.
- Besonders effizient gegen Horden von Weenies aller Art.

- Kann als Instant am Ende der Runde gespielt werden um Counterspells auszuweichen.
- Wird in u/r/b-Hulk gespielt, welches eine stabilere Mana Base hat und es als Wish-Target verwendet.

Viashino Heretic

- Der Heretic wird gerne im Sideboard von Slaver gespielt, da er hier rechtzeitig gecastet werden kann, nicht wie im Sligh, wo man schnellere, aber unflexible Optionen wie Gorilla Shaman oder Goblin Vandal spielen sollte.
- Der Heretic hat eine Angenehme Toughness von 2, was ihn gegen Fire resilient macht und ihn einige Budget-Tiere blocken lässt.

Viashino Sandstalker

- Wieder verwendbarer Schaden, falls der Gegner keine Blocker hat.
- Früher oder später wird der Sandstalker gecountert. Wenn's keine Mana Drain war, hat man Glück gehabt.
- Immun gegen Sorcery-Speed Removal, dafür sehr anfällig gegen Direct Damage und Blocker.
- Wird wegen des permanent erforderlichen Mana-Inestments in t1 so gut wie gar nicht gespielt.

Violent Eruption

- Vielseitiges Creature Removal für Madness. Allerdings ist  ein Problem.
- Niedlich gegen mono-Black, allerdings nur wenn man gerade   frei hat.

Wheel of Fortune

- Wieder mal ein Draw 7. Dieser ist in seinem Power-Level aufgrund seiner mangelnden Recursion etwas hinter dem Timetwister. Jedoch birgt dieser auch seine Vorteile. Goblin Welder kann nach wie vor seine Macht ausbreiten, man bekommt Flashback-Spells in den Graveyard und man bringt den Gegner eventuell dem Decktod einen Schritt weiter.
- Die genannten Vorteile können ebenso in die andere Richtung losgehen. Der gegnerische Psychatog ist 90% der Zeit nach einem Wheel tödlich, man millt sich genauso selbst, etc.
- Die Karte wird primär in aggressiven Workshop-Decks und in Combo gespielt.
- Ist restricted seit 23.3.1994.

Worldgorger Dragon

- Siehe „die Dragon-Combo“

3.4. Grün

Albino Troll

- Ist ein billiger Regenerator und früher Angreifer, der im Lategame mit offenem Regeneration-Mana gespielt werden kann. Muss mit River Boa und Troll Ascetic konkurrieren, wobei er im direkten Vergleich klar schlechter abschneidet. Die Gründe sind folgende: Wenn man ihn früh ausspielt, wird man seine Ability frühestens zwei Runden später einsetzen können, was sie (fast) irrelevant macht. Meistens wird es sogar noch länger dauern, schließlich will man, anstatt Mana für die Ability offen zu halten, lieber Druck in Form von Kreaturen aufbauen. Der Troll kostet Zeit, die man in einem Aggro-Deck einfach nicht hat. Zudem ist er gegen Sinkholes und Strip-Effekte schlecht.
- Echo ist eine Triggered Ability.

Aluren

- Aluren hat seine besten Tage bereits hinter sich, denn es ist für das momentane Metagame schlichtweg zu langsam. Aluren brachte ein eigenes Combodeck hervor, hier findet sich eine Deckliste:
<http://www.themanadrain.com/forums/viewtopic.php?t=14339&highlight=aluren>
- Ein build mit Priest of Gix und Tendrils of Agony ist prinzipiell auch möglich – dieser wurde aber wegen der Defizite von Aluren selbst nie perfektioniert.
- Ein weiteres Problem der Karte ist, so dumm es auch klingen mag, dass sie Grün ist und daher auch eine Manabase braucht, welche das unterstützen kann.
- Die Kreaturen können gecountert werden, weil sie weiterhin gespielt werden, und zählen aus demselben Grund als Spells für Storm sowie für Karten wie Standstill und Arcane Laboratory.

Ancestral Mask & Yavimaya Enchantress

- Zwei mögliche Win-Conditions für Enchantress. Ancestral Mask zieht mit den Enchantresses noch Karten, dafür braucht es auch einen Träger. Argothian Enchantress ist jedoch untargetable, weswegen man sich auf irgendwelche Support-Kreaturen wie Cloud of Faeries verlassen muss. Dies ist wahrscheinlich der Grund, warum Enchantress mit Words of Wind/Stroke of Genius gewinnt.

Argothian Wurm & Blastoderm & Terravore

- Win-conditions für LLL. Argothian Wurm verlässt sich darauf, dass die Strategie des Decks aufgeht. Blastoderm ist zuverlässig und bleibt auch mal ein paar Runden, Terravore ist jedoch billiger und oft stärker als die beiden - ein einziges Wasteland gibt ihr +2/+2 - ist aber anfällig gegen Graveyard-Removal.

Arrogant Wurm

- Ein wichtiger Bestandteil des Decks “Madness”, in welchem ein Wurm meist eine 4/4 für  darstellt, und das ohne zusätzliches Drawback, außer einer gewissen Mana-Drain-Anfälligkeit. Meistens ist seine billige Casting Cost sogar mit einem Vorteil verbunden: Karte ziehen mit Bazaar, +1/+1 für Wild Mongrel, ein Creature Tutor für  mit Survival of the Fittest.
- Besitzt Synergie mit Wild Mongrel, Careful Study und Bazaar of Baghdad und mit gegnerischen Mind Twists und Hymn to Tourach.
- Die Kenntnis der Madness-Regeln ist hier von Vorteil; eine Madness-Spell kann nicht nur mit konventionellen Counterspells, sondern auch mit Stifle vollständig gecountert werden. Madness setzt sich aus einer Static Ability und einer Triggered Ability zusammen. Auch die Option, den Wurm für den Bazaar/Careful Study/Merfolk Looter zu discarden, ein frisch gezogenes drittes Land-Mana zu legen und ihn dann zu spielen, ist wahrscheinlich den neueren Spielern unbekannt.

Basking Rootwalla

- Besitzt Synergie mit Wild Mongrel, Careful Study und Bazaar of Baghdad und mit gegnerischen Mind Twists und Hymn to Tourachs. Außerdem ist sie billig genug um vor Standstill, Trinisphere und Nether Void gespielt zu werden und bleibt auch darunter sehr effizient.
- Auch für diese Kreatur gelten alle Vorteile und Regeln, die auch den Arrogant Wurm betreffen.

Battlefield Scrounger

- Wenn man seine Library schnell in den Graveyard befördern kann, kann man bestimmen, was man zieht. Diese Strategie ist aber sehr anfällig gegen Graveyard Hate, Ambassador Laquatus (in Dragon) und targeted Draw wie Ancestral Recall. Außerdem ist diese Kombination sehr teuer dafür, dass sie nicht das Spiel gewinnt.

Berserk

- Synergie mit anderen Pump-Effekten, Regenerators und Fatties. Besonders spielbar deswegen in Stompy und natürlich mit Quirion Dryad und Psychatog. Gibt nicht nur Power, sondern auch Trample.
- Ist im Alleingang dafür verantwortlich, dass Hulk und GAT auch zu teils zu den Combo-Decks gezählt werden.
- Lässt sich als Mini-Fog benutzen, indem man es auf eine gegnerische Creature spielt, vorausgesetzt, man verschafft dem Gegner dadurch keinen Vorteil ...
- Das Zerstören der Creature ist eine delayed Triggered Ability und lässt sich stiflen.
- War restricted seit 25.1.1994.
- Ist unrestricted seit 1.4.2003.

Birds of Paradise

- Wird gerne in unpowered LLL gespielt (neben Mana-Elfen), um schon in der zweiten Runde mit der Land-Destruction zu beginnen. Ebenso sind sie Teil eines Budget-Decks mit Quirion Dryad und Forgotten Ancient und Venquer Masque.
- Es wird oft übersehen, dass die Vögel fliegen können. Kann man also auch mal als Chump-Blocker gegen einen Exalted Angel einsetzen oder zum Angriff pumpen.
- Synergie mit Skullclamp.

Blurred Mongoose

- Sehr effizient gegen Control Decks, denn dieser Bursche ist sehr schwer vom Tisch zu bekommen. Leider nur eine 10-Runden-Clock, was nicht gerade ein Indikator für Schnelligkeit ist.
- Counterspells können auf den Blurred Mongoose gespielt werden, sie countern ihn nur nicht, wenn sie resolve. Dieser Umstand ist wichtig bei Absorb und Undermine und last but not least bei Chalice of the Void und Nether Void.

Bounty of the Hunt

- Nach Oracle ist Bounty of the Hunt ein Modal Spell. Einen großen Unterschied macht das nicht. Allerdings werden keine Counter mehr verteilt, sondern nur +1/+1-Boni gegeben.
- Wenn man Misdirection vermeiden will (auf eine gegnerische Kreatur oder auf eine eigene, die noch nicht angreifen kann), sollte man zwei bis drei seiner Angreifer pumpen. Dasselbe, wenn man erwartet, dass der Gegner eine Kreatur in Response auf die Bounty zerstören kann, da sie mit mehreren Targets nicht gecountert wird, solange eins davon legal ist.
- Die gepitchte Karte wird aus dem Spiel entfernt, somit besteht eine gewisse Interaktion mit Wishes.

Briar Shield

- Wurde in Stompy-Decks gespielt, um einen gigantischen Berserk zu generieren. Als Combat-Trick ist sie aber weitgehend ungeeignet und mittlerweile Rancor gewichen.
- Wurde auch gerne gespielt, um einen Elvish Lyrist gegen Trix zu beschützen, der ja unweigerlich getötet werden musste, bevor man eine Illusion of Grandeur legen konnte.

Call of the Herd

- Durch die Flashback Ability erzeugt dieser Spruch Card Advantage, was für grüne Karten äußerst selten ist.
- In LLL sowie anderen grünen Aggro Decks bisweilen als Finisher vertreten. Im RG-Beatz ist sie weitgehend Troll Ascetic gewichen, da CotH gut, aber langsam ist.

- Schützt vor Board Sweepern. Es ist auch schwer, ihn effizient zu countern oder Discarden zu lassen.

Caller of the Claw

- Wird mittlerweile im “Dragon Deck” gespielt, weil viele Spieler Antworten auf den Ambassador Laquatus in ihre Decks inkludiert haben, wie etwa Gaea's Blessing oder Root Maze. Im Unterschied zu Sliver-Tokens sind die Caller-Tokens immun gegen Slice and Dice und Goblin Sharpshooter.
- In einem potentiellen Elfen-Deck fungiert ein einzelner Caller mit Wirewood Herald als wirksames Recovery-Programm nach einem Board-Sweeper. Ebenso kann man ihn als gute Sideboard-Option in Oshawa Stompy spielen, wo er bei Bedarf mit Survival of the Fittest geholt wird.
- Siehe auch: “Die Dragon-Combo”

Channel

- Teil der vorsteinzeitlichen und ersten echten Combo Channel/Fireball, die aus der Zeit herrührt, als es noch keine Vier-Karten-Restriktion gab.
- Geniales Fast Mana für Decks, welche die horrenden Casting Costs von  bezahlen können. Zurzeit ist das Belcher.
- War restricted vom 23.3.1994 bis 1.11.1995.
- War gebannt vom 1.11.1995 bis 1.10.2000.
- Ist restricted seit 1.10.2000.

City of Solitude

- Wurde früher in Combo Decks dazu benutzt, die Combo zu beschützen. Mittlerweile hat sich der Xantid Swarm an die Stelle der City gesetzt, weil er einen ganzen Eck schneller kommt, was für Combo Decks ja nur ein Vorteil sein kann.
- Ist theoretisch auch eine Option in nicht-Combo-Decks im Kampf gegen Counterspells, diese Idee hat sich jedoch noch keiner Beliebtheit erfreut.

Compost

- Ein früherer Compost bedeutet meist den Sieg gegen Mono-B Decks, da deren stärkste Waffe, die Handzerstörung, sehr geschwächt wird. Zudem haben schwarze Decks große Probleme, Enchantments vom Tisch zu entfernen.

Concordant Crossroads

- Bei den Concordant Crossroads handelt es sich um eine “Enchant World”, was des Öfteren übersehen wird - ein neu ins Spiel kommendes Enchant World „zerstört“ alle etwaigen Enchant Worlds im Spiel, wie etwa Nether Void oder The Abyss.
- Könnte man eventuell in einem Combo Deck spielen, welches sich Replenish oder einen Token-Generator zu Nutze macht. Momentan ist die Karte nicht wirklich spielbar, und das wird wohl eine längere Zeit noch so bleiben.

Crop Rotation

- Die Stärke der Karte besteht darin, dass sie ein nonbasic-Land holen kann, und zwar auch in Response auch gegnerische Strips.
- Tolarian Academy hat effektiv Crop Rotation ihre Restriction eingebracht. Aber auch Bazaar of Baghdad ist mittlerweile ein beliebtes Ziel für Crop Rotation.
- Neuerdings gibt es zusätzliche Synergie mit Crucible of Worlds.
- Ist restricted seit 1.10.1999.

Deconstruct

- Die Karte war eine Option in Belcher, um Null Rods gratis auseinander zunehmen und gleichzeitig einen Manafilter zu haben. Living Wish auf Scavenger Folk/Uktabi Orangutan hat die Karte dann wieder recht unbrauchbar für t1 gemacht, trotzdem sollte man „pseudo-free“ Karten immer im Hinterkopf behalten.

Drop of Honey

- Der Drop liefert eine gute Combo mit untargetable Tieren wie etwa Troll Ascetic oder Morphling, wo er kleinere Tiere abräumt aber trotzdem dauerhaft am Tisch bleibt.
- Er wird gelegentlich im Sideboard von Oshawa Stompy gespielt, um eine Antwort auf Welder, Fish und anderes Budget-Aggro zu haben, das nicht so schnell so große Monster wie es selbst raus bringt.
- Die Ability ist targeted.

Earthcraft

- Nach der unrestriction kann die Combo Squirrel Nest/Earthcraft wieder vernünftig gespielt werden. Der optimal-Build von Army of Squirrels (der Name des Decks, kurz AoS) bleibt noch abzuwarten.
- Auch Creatures mit Summoning Sickness können für Earthcraft getappt werden.
- Früher war die Kombination mit Wild Growth und Horseshoe Crab beliebt, was heutzutage leider nicht mehr vernünftiges Typ I ist.
- War restricted seit 1.4.2003.
- Ist unrestricted seit 1.9.2004

Eladamri's Vineyard

- Wird manchmal in Budget benutzt, um Mishra's Workshop zu ersetzen oder ein grünes Combo-Deck zu beschleunigen (etwa Aluren). Ist Selbstmord gegen gutes Combo und schlecht gegen die meisten anderen Decks.
- Die Ability ist eine Triggered Ability und keine Mana Ability. Sie benutzt daher den Stack und man kann auf sie reagieren und sie stiften.

Elvish Lyryst / Druid Lyryst

- Der Lyryst ist in t1 relativ schlecht im Vergleich zu Scavenger Folk, was daran liegt, dass Artefakte populärer und teilweise besser sind als Enchantments. Und gegen die wirklich bösen Enchantments wie Necropotence oder Yawgmoth's Bargain macht der Lyryst nichts (außer evtl. dem Gegner einen Gefallen).
- Haben gegenüber Instants und Sorceries den Vorteil, dass sie effizient gegen Standstill eingesetzt werden können.

Elvish Scrapper & Scavenger Folk

- Wurde im Stompy gespielt, kann auch im Oath als Sideboard-Target für Living Wish gespielt werden. Beide Decks sind leider nicht mehr turnierfähig.
- Belcher hingegen benutzt den Scrapper als Wish-target gegen Null Rod.

Elvish Spirit Guide

- Die einzige Karte, die auf der Hand eine Ability hat (ausgenommen Cycling).
- ESG hat eine Mana-Ability, die nicht den Stack benutzt und daher nicht gestiflet werden kann. Es ist auch keine Creature Ability und Cursed Totem ist dagegen somit wirkungslos.
- Der ein-Mana-Boost ist genug, um Elvish Spirit Guide einen festen Platz in Stompy, FCG und vielen reinen Combo-Decks zu verschaffen. Dass sie grünes Mana produziert, wird meist mit Chromatic Spheres wieder ausgeglichen, oder eben für grüne Spells wie Tinder Wall, Food Chain oder Channel verwendet.

Emerald Charm

- Wird meistens im Sideboard gespielt, um dann per Cunning Wish herbeigewünscht zu werden.
- Ist auch eine Möglichkeit fürs Stompy-Sideboard. Man kann eine Kreatur untappen oder einen - meist kleineren - Flieger zu Boden zwingen. Primärzweck ist und bleibt jedoch das billige Zerstören von Enchantments.

Enchantress's Presence/Argothian Enchantress/Verduran Enchantress

- Werden im Deck "Enchantress" gespielt, um massig Karten zu ziehen.
- Am beliebtesten ist die Argothian Enchantress, da sie gemeinsam mit Worship, welches auch in Enchantress gespielt wird, gelegentlich ein Auto-Win gegen Aggro ist, und man sie nicht großartig beschützen muss. Dass sie ein Mana weniger als ihre „Kollegen“ kostet, ist natürlich auch optimal.

Eternal Witness

- Das Regrowth auf Beinen hat noch keinen direkten Einzug in t1 gefunden. Dies liegt einerseits an seiner schwierigen Casting Cost mit doppel-Grün, andererseits daran, dass Regrowth bei weitem nicht mehr so gut ist, wie es mal war.

- Die Karte könnte eventuell in Survival-Decks gespielt werden, wo sie bei Bedarf geholt wird und mächtige Spells zurückholt.
- Die Ability ist stifelbar. Da die Ability targetet, weiß der Gegner auch, was man sich holen will, bevor er stifelt.

Eureka

- Teil eines suboptimalen Fattie-Decks, das dem gegnerischen Spieler gleich erlaubt, Antworten wie Moat zu dropfen oder zu gratis Yawgmoth's Bargain verhilft. Es gibt mittlerweile wenige Decks, die so wenige Permanents spielen, dass Eureka wirklich funktionieren kann.
- Die mit Eureka ins Spiel gelegten Permanents können nicht gecountert werden

Exploration

- Synergie mit Horn of Greed, Crucible of Worlds, Future Sight, Gush und generell mit massivem Draw (Enchantress).
- Der Effekt ist kumulativ. Mit zwei Explorations kann man also drei Länder pro Runde spielen.
- Exploration „merkt“ sich nicht, ob das zusätzliche Land schon gespielt wurde, wenn es gebounct wird, demnach kann man dadurch ein weiteres Land legen.

Fastbond

- Synergie mit Horn of Greed, Crucible of Worlds, Future Sight und Draw 7s. Fastbond hat auch einen ordentlichen Beitrag dazu geleistet, Gush auf die Restricted-Liste zu setzen.
- Beliebte, wenn auch schlechte Combo mit Crucible of Worlds und Zuran Orb für unendlich Leben und Mana.
- Die Damage-Ability triggert immer wenn ein Land gespielt wird, mit der Ausnahme des ersten Lands. Wenn man also Fastbond und zwei Explorations im Spiel hat und drei Länder spielt, bekommt man zwei Schaden.
- Ist seit restricted seit 1.10.1996.

Food Chain

- Nach dieser Karte ist das Combo Deck FCG benannt worden, eine ausführliche Beschreibung des Decks findet sich in der Archetypen Abteilung. Ansonsten ist dieser wirklich exzellente Primer von TMD zu empfehlen:
<http://www.themanadrain.com/forums/viewtopic.php?t=1523>
- Nicht vergessen, dass die Creature aus dem Spiel entfernt und nicht geopfert wird. Somit triggert etwa Goblin Sharpshooter nicht.

Forgotten Ancient

- Eine recht teure Karte, weshalb die Quirion Dryad auch immer bevorzugt wurde. Mittlerweile gibt es aber ein Deck, welches auf den Ancient aufbaut. Hier findet ihr eine Deckliste, und weitere sehr hilfreiche Kommentare:
<http://www.themanadrain.com/forums/viewtopic.php?t=6415&highlight=fro>
- Man sollte nicht vergessen, dass man die Marken des Ancients auf andere Kreaturen übertragen kann. Dies ist sehr sinnvoll, und ein riesiger Birds of Paradise soll auch schon mal einen Gegner geplättet haben.
- Die Verteilung der Counter ist nicht getargetet.

Fyndhorn Elves & Llanowar Elves

- Synergie mit Skullclamp.
- Da sie in allen mehrfarbigen Decks gegen Birds of Paradise keine wirkliche Chance haben, werden die Elves nur in mono-grünen Decks eingesetzt, etwa LLL, um in der zweiten Runde LD-Spells spielen zu können, oder im immer noch schlechten ElfBall, um zusammen mit Priest of Titania eine große Kaervek's Torch zu spielen.

Gaea's Blessing

- Ist mittlerweile mehr zu einer Sideboard-Option gegen Dragon verkommen. Auch das legt sich wieder, da Dragon so gut wie immer auf alternative Win-Conditions zurückgreifen kann. Als Sorcery ist sie auch als Graveyard-Hate nicht sonderlich geeignet.
- Der Teil, der den Graveyard in die Library mischt, ist eine Triggered Ability und kann gestiflet werden.
- War integraler Bestandteil in Oath of Druids-Decks, um die gestammte Library über lange Zeit zu recurren und um sich nicht selbst tot zu millen.

Genesis

- Die Karte ist generell sehr langsam. Nichtsdestotrotz wird sie gerne im Sideboard von Decks, die mit Survival of the Fittest ausgestattet sind, gespielt, um eine mehr oder minder gratis Extraoption für das Control-Machtup zu haben.
- Die Ability kann nur einmal pro Rund aktiviert werden, auch wenn das Wording etwas anders scheint.

Giant Growth

- Der prototypische Pump-Spell. Gut für Combat-Tricks.
- Man muss mit mindestens einer Kreatur durchkommen, um dem Gegner Schaden mit Pump-Spells zu machen und sie machen nichts gegen Utility Creatures à la Welder. Direct Damage (oder eine Kombination) ist deshalb, wo möglich, die bessere Alternative. Pump dagegen ist etwas weniger anfällig gegen Misdirection.

Gigapede

- Wird gerne in Vengeur Masqué gespielt, um gegen Control Decks eine starke Waffe zu haben. Sonst leider zu teuer.
- Synergie mit Madness, Flashback und Volrath's Shapeshifter.

Ghazban Ogre & Wild Dogs

- Wild Dogs haben gegenüber Ghazban Ogre Vor- und Nachteile. Vorteile wären: Cycling. Nachteile wären: Mogg Fanatic, Fire/Ice und Miniatur-Blocker.
- Miserabler first-Turn-Play gegen Sligh, überlegenes Aggro und Flyer. Im Allgemeinen greift man deshalb auf andere one-Drops zurück, besonders wenn man zweifarbig spielt; oder spielt maximal die Wild Dogs, um diese gegebenenfalls Cyclen zu können.

Ground Seal

- Sideboard-Hate gegen Dragon (reanimation-Enchantments) und Workshop-Decks (Goblin Welder). Funktioniert auch teilweise gegen klassisches Reanimator. Ist nutzlos gegen Psychatog-Decks.
- Wird auch gerne im Main Deck von Oshawa Stompy gespielt, da es sowieso ein Cantrip ist und gegen besagte Decks extrem gut ist.

Hermit Druid

- Wird in Budget-Decks gespielt, die den Graveyard anfüllen müssen, wie Dragon und Reanimator.
- Falls man überhaupt keine Basic Lands spielt, ist Krosan Reclamation ein guter Backup-Plan; denn falls der Druid kein Basic Land findet, landet die gesamte Library auf dem Friedhof. Im richtigen Deck ist der Druid dank Krosan Reclamation eine One-Card-Combo, wie es die Decks mit Sutured Ghoul bewiesen haben. Schon alleine wegen Tormod's Crypt ist dies in t1 jedoch kaum verwendbar.
- Nicht vergessen, dass man gegebenenfalls ein Land bekommt und dann ein Mana mehr zur Verfügung hat, wenn die Aktivierung des Druids abgeschlossen ist.

Hidden Gibbons, Hidden Guerillas , Hidden Herd

- Die Enchantments werden zu Kreaturen, bevor der Spell, der ihre Abilities getriggert hat, resolt. Das heißt, man kann Hidden Gibbons nicht mit einem Instant disenchanten. Ausnahme: Hidden Herd triggert, wenn ein nonbasic Land gespielt wird. Da aber das Spielen von Ländern nicht den Stack benutzt, kann man des Mana des gespielten Lands noch benutzen, um in Response auf die Triggered Ability von Hidden Herd einen Spell zu spielen, Disenchant etwa.
- Hidden Gibbons und Hidden Herd sind sehr stark gegen Gay/r und andere Fish-Arten.

Holistic Wisdom

- Sehr starke Karte, die aber leider sehr viel Zeit braucht, um ihre Stärke zu entfalten. Manakosten sind hier auch ein Problem, schließlich braucht man für die Karte , was wohl oder übel darauf hinausläuft, dass man sehr viele grüne Manaquellen spielen muss.

Hunting Pack

- Keine Storm-win-Condition ist wirklich schlecht. Hunting Pack ist sehr teuer und langsam (solange man den Tokens kein haste geben kann), dafür kann man auch ohne Kopie killen – oder jedenfalls mit weniger als etwa Tendrils of Agony.

Ice Storm & Thermokarst & Winter's Grasp

- Werden nur in LLL und nur mit Mana Acceleration gespielt. Welche von den dreien die Beste ist braucht kaum vorgekaut zu werden.

Krosan Reclamation

- Optimal, wenn man Gefahr läuft, sich mit einem Combo-Deck selbst zu decken (Hermit Druid). Mehr dazu unter „Hermit Druid“.
- Kann auch als Graveyard-Hate verwendet werden, aber in dem Fall erfüllt Coffin Purge seine Aufgabe besser. Oder als Recursion, aber da erfüllt Timetwister seine Aufgabe auch besser.

Land Grant

- Findet vorwiegend in Decks Verwendung, die ihre Bibliothek von Ländern befreien wollen (Belcher, Stompy, Super Gro). Birgt den Nachteil, dass der Gegner weiß, was man hält; bei den Decks, welche Land Grant spielen, ist das jedoch selten relevant, da sie meist ein relativ einseitiges Spiel durchziehen.
- In Stompy kommt zusätzlich die Farbe von Land Grant zum Tragen, da sie im Unterschied zu einem Forest oder Fetchland für Bounty of the Hunt gepitcht werden kann.
- Der große Nachteil gegenüber von Fetchländern in Stompy ist jedoch das Faktum, dass eine Hand mit einem Land Grant und sonst keinem Mana gegen Duress und Force of Will sehr alt aussieht.

Living Wish

- Holt Länder oder Utility-Creatures. In Belcher dient sie außerdem dazu, einen Teil der Mana Base (Tolarian Academy, Mishra's Workshop) ins Sideboard zu verlagern.
- Siehe auch „Wishes“.

Multani, Maro Sorcerer & Plated Slagwurm

- Zwei der schlechteren Choices für Reanimator, aber spielbar in bestimmten Metagames. Multani ist potentiell größer, aber Plated Slagwurm ist einfach zuverlässiger. Gegen ein schnelles Aggro-Deck ist Multani oft ein kümmerlicher 4/4er oder noch kleiner. Die Tatsache, dass Plated Slagwurm von seinem Controller getargetet werden kann, ist ein eher hypothetischer Bonus.

Nantuko Vigilante

- Nur im Venquer Masqué spielbar, wo sie eine mini-Combo mit Illusionary Mask darstellt. (Durch eine Investition von 4 Mana, um den Vigilante unter einer Masque zu spielen, erhält man einen Artefakt- und Verzauberungszerstörer, den man gratis als Instant einsetzen kann und der, abgesehen von Stifle, nicht neutralisiert werden kann. Darüber hinaus erhält man eine 3/2 Kreatur.)

Naturalize

- Grünes Disenchant, extrem vielseitig, und noch dazu ein Instant. Gibt mono-grünen und teil-grünen Aggro-Decks eine Option neben Viridian Zealot, ihre Utility auszuweiten.
- Auch FCG bedient sich des Öfteren im Sideboard an Naturalize.

Nimble Mongoose

- Synergie mit allen klassischen Madness-Outlets (Wild Mongrel, Bazaar of Baghdad, etc).
- Besonders in Budget-Madness spielbar. Wie Basking Rootwalla schlüpft der Mongoose recht leicht unter Counterspells durch, beißt sich aber mit Flashback-Spells und Squee.
- Untargetable ist Nimble Mongoose schon bevor man Threshold erreicht.

Oath of Druids

- Nur in einem extremen Aggro Metagame spielbar. Gegen Control und Combo hat man mit einem Oath of Druids Deck fast schon einen Autoloss, und alle Bemühungen, daran etwas zu ändern (Sleeper Agent, Funeral Pyre) sind fehlgeschlagen.
- Hier findet ihr einen Thread über Oath:
<http://www.themanadrain.com/forums/viewtopic.php?t=11497&highlight=oath+druids>
- Synergie mit Karten, die andere Karten im Graveyard zählen, etwa Cognivore oder Threshold-Creatures.
- Manche alte Keeper-Decks (diese wurden Trinity genannt) hatten ein „mutierendes“ Sideboard mit Oath of Druids und Krosan Reclamation, um gegen Aggro schnell ihre Power Artifact/Grim Monolith-Combo am Tisch zu haben.

Oxidize

- Wenn man mehr Angst vor Artifacts als vor Enchantments hat und die Mana Curve eng ist, kann man Oxidize statt Naturalize spielen. Die cannot-be-regenerated-Klausel wird wohl nur gegen Masticore relevant sein.

Priest of Titania

- Basis von ElfBall-Decks.
- Synergie mit Haste (Concordant Crossroads), Skullclamp, Wirewood Symbiote, Quirion Ranger und Intruder Alarm.

Quirion Dryad

- Synergie mit billigen Draw und Cantrips. Im richtigen Deck wird die Dryad schnell groß und hat außerdem Synergie mit Karten, die auch der Psychatog braucht, sodass man beide in Gro-Decks spielt (wegen denen Gush restricted wurde).
- Sind für Control-Decks extrem schwer zu stoppen, da sie meist erste Runde kommen und nur mit Schwertern oder Balance effektiv entsorgt werden können.

Quirion Ranger

- Man kann die Ability auch auf eine ungetappte Kreatur spielen.
- Man kann mit dem Ranger Mana generieren, wenn man noch kein Land gelegt hat. Land tappen, per Quirion Ranger auf die Hand zurücknehmen und dann wieder ausspielen. Ganz zu schweigen davon, dass man Llanowar Elves oder Birds of Paradise untappen kann.
- Schützt eigene Länder vor Wasteland und anderer Land Destruction. Noch dazu benutzt das Zurücknehmen der Länder nicht den Stack, weil es eine Activation Cost ist.

Quirion Sentinel

- Wenn man zwei Mana hat, ist Quirion Sentinel ein one-Drop. Spielbar höchstens in Stompy und einigen Zoo-Varianten.
- Die Ability, die das Mana erzeugt ist keine Mana Ability, sondern triggered. Allerdings wird sie selten gestiflet. Dazu kommt, dass die Karte selten gespielt wird.

Rancor

- Creature Enchantments können misdirected werden.
- Wenn ein Effekt das Opfern eines Permanents verlangt (Dystopia, Smokestack), kann Rancor natürlich geopfert werden und man bekommt ihn auf die Hand zurück. Wenn ein Effekt das Opfern mehrerer Permanents verlangt (Smokestack mit zwei Soot-Countern), kann gleichzeitig das Rancor geopfert werden und die Kreatur, auf der es hängt.
- Wenn die Kreatur, auf die man Rancor spielen will, in Response Opfer eines Removals wird, so fizzelt Rancor und geht auf den Friedhof.

Ravenous Baloth

- Nicht vergessen, dass man ihn auch noch opfern kann, nachdem der Damage auf den Stack gegangen ist. So kann man z.B. Eine X/4 Kreatur des Gegners tot-blocken und trotzdem 4 Lebenspunkte erhalten.
- Kann als Finisher in LLL gespielt werden; hilft dort gegen Aggro.
- Auch wenn derzeit kein weiteres Beast spielbar ist, sollte man im geistigen Augenwinkel behalten, dass der Baloth andere Beasts opfern kann.

Reap

- Wird in einem Combo Deck gespielt, welches mit Karten wie Prismatic Lace dem Gegner mindestens zwei schwarze Permanents beschern will, um dann per Reap einen Time Walk und, wie sollte es anders sein, ein weiteres Reap vom Graveyard auf die Hand zu holen. Dies resultiert in unendlichen Zügen.
- Das Deck ist relativ unbekannt, und das ist auch die einzige Stärke solch einer Konstruktion.

Reclaim

- Card Disadvantage. Die meisten Decks mit Zugang zu grün spielen nicht einmal Regrowth.
- Wenn man Reclaim ins Isochron Scepter imprintet, kann man sich seinen Topdeck jede Runde aus dem Graveyard aussuchen.

Regrowth

- Regrowth ist ein Graveyard Tutor für , der es einem ermöglicht, die besten Sprüche in einem Spiel mehr denn einmal auszuspielen. Man sollte Regrowth jedoch nicht überschätzen, schließlich ist er nur dann nützlich, wenn der Graveyard starke Zaubersprüche enthält. Und selbst wenn diese Bedingung erfüllt ist, kann der Regrowth zwar sehr dazu beitragen die Spielsituation zu verbessern, aber dennoch ist der Effekt – im Gegensatz zu Yawgmoth's Will – nicht so übermäßig spektakulär.
- Ist restricted seit 23.3.1994.

River Boa

- Nicht vergessen, dass die Boa Islandwalk besitzt. Das ist nicht irrelevant, wenn man bedenkt, wie viele gute Decks Islands spielen (Dual Lands, die blaues Mana produzieren, sind auch Islands, siehe Oracle).
- Synergie mit permanenten Pump-Effekten (Rancor) und Berserk.
- River Boa wird in praktisch jedem grünen und teilweise grünen Aggro-Deck gespielt. WTF (Worse Than Fish) inkludiert sie, um im Mirror die Überhand zu haben.

Rogue Elephant

- Wenn das Forest in Response auf die come-into-play-Ability zerstört wird und man kein anderes mehr hat, muss man den Elephant opfern.
- Wird nur in Stompy gespielt, weil sich kein anderes Deck den Verlust eines Landes in der ersten/zweiten Runde leisten kann.
- Ist Teil der beliebten Inquest-Combo „Rogue Elephant/Harvest Wurm“. (zz Rofl – aber vielleicht etwas deutlicher machen, dass das ein Witz ist. Nicht, dass im Forum dann Rogue-Wurm-Decks auftauchen ... – ich denke wir können ein paar Skilltester für die Leser gerne drinnenlassen :)

Roar of the Wurm

- Gründet zusammen mit Arrogant Wurm die Fattie-Basis von Madness. Es fehlt jedoch die Synergie mit Survival of the Fittest, und Token können leicht entsorgt werden (Powder Keg, Engineered Explosives, Smother, Bounce).
- Mana Drain auf einen flashgebackten Roar bringt sieben Mana.
- Anders als mit Madness-Creatures kann es passieren, dass der Gegner mit Duress nur Roar of the Wurm erwischt.

Root Maze

- Wird in Mana-effizienten Aggro-Decks verwendet, um den Gegner zu verlangsamen, was besonders gegen mehrfarbige Decks und nonbasic-Lands mit speziellen Fähigkeiten gut ist. Funktioniert auch gegen Artefakt-lastige Decks, von Workshop-Varianten bis zu voll gepowerten Decks und Draw7-Combos.
- Ist besonders gut gegen Fetchländer.
- Silver bullet gegen manche Dragon-Builds, da keine astronomischen Quantitäten an Mana produziert werden können, wenn Root Maze einmal liegt (Caller of the Claw umgeht Root Maze).

Rushwood Legate

- In Stompy, das sowieso nichts anderes macht als Creatures zu legen, ist Rushwood Legate ein halbes Time Walk.
- Nur in sehr blau-lastigen Metagames spielbar, da er als Sideboard-Karte äußerst unflexibel ist.

Saproling Burst

- Teil einer Combo mit Pandemonium, die wegen der hohen Mana Cost und der Farbkombination unspielbar ist, aber eine gewisse Synergie mit Replenish und Bazaar of Baghdad hat.

Simplify

- Ist die billigste Option für grün, ein Enchantment zu entsorgen, wenn auch einer der unflexibelsten.
- Die Karte wird nur in Combo-Decks gespielt, idealerweise unterstützt durch Burning Wish.

Skyshroud Elite

- Fast immer eine 2/3 Kreatur für ein Mana, weil ein Großteil der Decks in Type 1 nonbasic Lands spielt.

Spike Feeder

- Nicht mehr effizient genug, egal ob man sie opfert oder als Kreatur benutzt. Gegen Aggro gibt es River Boa und Troll Ascetic als andauernde Blocker. Zu teuer für Stompy, zu unpassend für Oshawa Stompy, zu ineffizient für RG-Beatz.
- Die Möglichkeit der Combat-Tricks mit den Countern ist nicht zu vergessen. Auch kann man Damage auf den Stack gehen lassen und dann Spike Feeder opfern, oder die Counter herumschieben.

Survival of the Fittest

- Eine der besten, wenn nicht die beste grüne Karte. Survival ist mit Squee Tutor und Kartenzieher in einem. Das erlaubt es, eine Menge situationsabhängiger Utility-Creatures jeweils einmal zu spielen. Ein aktives SotF über einige Züge bedeutet gegen Control und Aggro meistens Game.
- Synergie mit Squee, Goblin Nabob und Madness-Creatures.
- Bildet die Grundlage für Oshawa Stompy und TnT.

Sylvan Library

- Zuerst wird im Draw Step die normale Karte gezogen, erst dann gehen Abilities auf den Stack.
- Wenn man einen der Draws replaced (z.B. mit Words of Wilding), muss man immer noch zwei Karten zurücklegen. Wenn man weniger als zwei Karten wirklich zieht, verliert man wegen der hypothetischen anderen – die man nicht zurücklegen kann – keine Leben.
- Wenn man vor dem Resolven der Ability schon eine Karte gezogen hat (regulärer Draw oder im Upkeep), kann man auch diese zum Zurücklegen aussuchen.
- die Karten werden, wie mit Brainstorm, tatsächlich gezogen, und werden durch Chains of Mephistopheles beeinflusst.
- Es empfiehlt sich die neu gezogenen Karten nicht zu den anderen Handkarten hinzuzufügen, da der Gegner dann keine Kontrollmöglichkeit hat und wahrscheinlich den Judge ruft.

Sylvan Safekeeper

- Tauscht Länder für Counterspells gegen Pinpoint-Removal. Wird nur gelegentlich in Masque-Varianten gespielt, da er sowohl in der Kombination mit Volrath's Shapeshifter/Survival of the Fittest als auch als Kreatur im Spiel den Shapeshifter beschützt.
- Schützt auch vor Abilities. Momentan ist das kaum relevant, es sei denn man begegnet Visara, einem Royal Assassin oder Old Man of the Sea – aber auch der mächtige Spinal Villain kann gefährlich werden!
- Die Karte wurde vom ersten Invitational-Sieger überhaupt designed, Olle Rade.

Tel-Jilad Justice

- Nur spielbar, wenn man ein Deck spielt, das keine Angst vor Enchantments hat, oder in einem Meta, in dem sie nicht vorkommen; ansonsten wäre Naturalize klar besser. Wenn es um Effizienz geht, ist Oxidize besser. Daher ein recht gutes Wish-Target.
- Was auf der Karte steht, passiert in der Reihenfolge, in der es da steht. Zuerst Artifact zerstören, dann scryen.
- Scry ist keine Triggered Ability, sondern einfach eine Abkürzung für den Reminder Text.

Tinder Wall

- Mana Acceleration und Mini-Ritual. Wird in Sneak Attack und Belcher gespielt. Wenn man eine Runde Zeit hat, bringt Tinder Wall ebensoviel Mana wie Dark Ritual – allerdings kann man Tinder Wall nicht benutzen, um eine weitere Tinder Wall zu spielen. Im Unterschied zu Elvish Spirit Guide zählt die Wall für den Storm-Count.

Troll Ascetic

- Eine der Aggro-Karten, die es trotz hoher und problematischer Mana Cost schafft, gespielt zu werden. Wenn Troll Ascetic durchkommt, bekommt ein Control-Deck ihn kaum mehr weg. Pinpoint-Removal geht nicht und nach Board-Sweepern regeneriert man ihn einfach. Das einzig hilfreiche wäre eine Unachtbarkeit des Gegners oder Balance.
- Kann wie River Boa unendlich chumpblocken, falls nötig. Hat auch dieselbe Synergie mit permanentem Pump und Berserk.

Uktabi Orangutan / Viridian Shaman

- Gute Option für Living Wish und Survival of the Fittest. Mehr als einen will man in der Regel nicht haben. In letzter Zeit werden diese immer mehr durch den offensiveren und flexibleren Viridian Zealot ersetzt.

Verdant Force

- Staple in Reanimator-Decks. Wurde in Dragon als alternativer Kill gespielt, aber mittlerweile durch Sliver Queen und Caller of the Claw ersetzt. Sie wird jedoch gerne im SB gespielt, um auf den klassischen Reanimator-Plan umzusteigen.
- Resistent gegen Removal, besonders Diabolic Edict und Mana-Cost-abhängige Sweeper wie Engineered Explosives, Powder Keg und Pernicious Deed. Die Tokens bekommt man „leicht“ mit Slice and Dice oder Goblin Sharpshooter weg.
- Synergie mit Skullclamp, Cabal Therapy und anderen Sacrifice-Effekten.

Vine Dryad

- Diese Karte wird generell nur in klassischem Stompy gespielt.
- Sie kann, wenn der Gegner beginnt, EOT gespielt werden, um schon in der eigenen ersten Runde einen Angreifer zu haben, der auch ein ganz gutes Ziel für Rancor ist.
- Forestwalk ist nicht unbedingt zu unterschätzen, viele Decks spielen Tropical Islands.

Viridian Zealot

- Control-Element in grün-stämmigen Aggro-Decks. Die Activation Cost ist zwar recht heftig, aber eine 2/1er für  ist mit der richtigen Mana Base kein Problem und durchaus effizient genug, um ohne weiteres im Maindeck spielbar zu sein. Muss mit Naturalize und Uktabi Orangutan konkurrieren.

Woodripper

- Reanimators Art, mit Artefakten fertig zu werden. Für den Preis von einem generischen Mana mehr gegenüber Uktabi Orangutan bekommt man einen etwas festeren Körper und die Möglichkeit, etwas mehr zu zerstören.
- Synergie mit Reya Dawnbringer.

Wall of Blossoms

- Eine der wenigen guten Mauern. Eine 0/4 Cantrip-Mauer für 2 Mana ist sehr fair, einziger Wermutstropfen ist, dass sie grün ist.
- Findet momentan allerdings in keinem Deck Verwendung ausgenommen vielleicht Budget-Dragon, wo man mit ihr das ganze Deck ziehen kann.
- Synergie mit Bounce-Spells und Stampeding Wildebeests.

Wall of Roots

- Manaproduzent und Blocker in einem, was vor allen Dingen gegen Budget-Aggro Decks sehr nützlich ist. Kostet bei Bedarf effektiv nur ein Mana für einen 0/4er.
- Wird gerne im Vengeur Masqué gespielt. Ebenso in LLL, auch wenn sie schlecht in die Mana Curve passt.
- Hat etwas Synergie mit Bounce-Spells und Stampeding Wildebeests.

Werebear

- Wird gerne in Budget-Gro-Decks gespielt, die ihren Graveyard schnell füllen. Werebear sorgt dort für etwas zusätzliche Acceleration und natürlich ein erhöhtes Aggressions-Potential.
- Antithetisch zur Madness-Strategie (wobei mit Madness das Deck gemeint ist).

Wild Mongrel

- Trägt auf seinem Rücken Basking Rootwallas, Arrogant Wurms, Roar of the Wurms, Wonder, Circular Logic, Anger und gegebenenfalls Fiery Temper und Violent Eruption und zur Not auch Squee.
- Die Änderung der Farbe wird zwar nicht oft relevant sein, aber man sollte sie trotzdem nicht vergessen.

Xantid Swarm

- Exzellente Anti-Control-Karte für Combo, wenn auch nicht unbedingt in der optimalen Farbe. Etwas langsam wenn sie nicht von Anfang an am Tisch liegt, aber als one-Drop ducken sich die Swarms allzu gerne unter dem Counter-Shield durch.
- Man kann gegen Ground-Blocker ruhig angreifen, der Swarm hat Flying, mit allen Vorteilen. Die Ability funktioniert auch, wenn der Swarm im Angriff stirbt, da sie auf jeden Fall triggert, wenn er angreift.
- Synergie mit Cabal Therapy; im Dragon bedeutet ein Swarm auch eine gewisse Resistenz gegen Diabolic Edict.

3.5 Weiß

Abeyance / Orim's Chant

- Die beiden Karten verhindern nur, dass Spells gespielt werden können. Sie tun nichts gegen Spells, die schon auf dem Stack sind, da diese nicht mehr gespielt werden müssen.
- Man kann noch Instants in Response auf Abeyance/Orim's Chant spielen, weil sie erst resolve müssen, um das Spielen von Spells zu verhindern.
- Nicht vergessen, dass man Orim's Chant in Response zu einem Dark Ritual spielen kann. Der Gegner darf sich dann über den wohlverdienten Mana Burn freuen. Das funktioniert auch mit der delayed triggered Ability von Mana Drain, nicht dagegen mit normalen Mana Abilities (siehe „Mana Abilities“). Beide Karten sind im Isochron Scepter ein Lock, wobei Orim's Chant Abeyance aussticht (siehe auch „Isochron Scepter“).

Abolish

- Nur besser als Disenchant, wenn man sehr schnelles Artifact und/oder Enchantment-Removal braucht oder keine zwei Mana für Disenchant/Seal of Cleansing freihalten kann/will.
- Synergie mit Land Tax und Crucible or Worlds.

Academy Rector

- In Korrelation mit Cabal Therapy und viel fast Mana ist Academy Rector das Rückgrat einiger Combo-Decks, die entweder auf Tendrils of Agony oder der Illusions of Grandeur/Donate-Combo beruhen. Als Draw-Engine wird Yawgmoth's Bargain verwendet.
- Academy Rector ist gegen viele Aggro-Decks gleichbedeutend mit einem Moat, da entsprechende Decks innerhalb von einer Runde gewinnen können, wenn der Rector stirbt.
- Wenn Academy Rector via Cabal Therapy geopfert wird, geht zuerst Cabal Therapy, dann die Ability auf den Stack. Somit hilft Therapy nicht mehr, die Ability abzusichern.
- Academy Rector ermöglicht in darum aufgebauten Deck sonst völlig unspielbare Enchantments im Sideboard, etwa Form of the Dragon.
- Wenn der Gegner Planar Void (Spieler A) liegen hat, und Rector (Spieler B) in den Graveyard wandert kommt es darauf an, wessen Runde es ist. Wenn der Spieler A dran ist, geht die Ability von Planar Void zuerst auf den Stack und resoltv zuletzt; der Gegner entfernt den Rector aus dem Spiel und holt sich ein schmackhaftes Enchantment. Wenn der Spieler B dran ist, geht zuerst die Ability des Rectors auf den Stack, und resoltv zuletzt. Dabei ist zu beachten, dass die Ability zwar wirklich resoltv, aber nichts macht, weil der Spieler B den Rector ja nicht aus dem Spiel

entfernt hat. Um es kurz zu machen: wenn der Gegner Planar Void hat, will man den Rector in der gegnerischen Runde benutzen.

Aegis of Honor

- Direct Damage-Sprüche sind das einzige, was diese Karte ausschaltet, respektive dass die Karte nur gegen Sligh sowie R/G Beats und Ähnliches effektiv ist, also nicht gerade gegen die aktuellen Decks to Beat. Bleibt noch zu erwähnen, dass die oben genannten Decks nicht ohne Kreaturen auskommen, die dann eben die Arbeit erledigen müssen.
- Die Reflektion des Schadens ist weitgehend irrelevant, schließlich würde man die Karte vor allem in Control Decks spielen, und die können bekanntermaßen ja gemächlich dem Sieg entgegenschauen.

Allay

- Wieder verwendbares Enchantment-Removal fürs Wish-Sideboard. Es gibt aber nicht mehr viele Decks mit vielen Enchantments, sodass andere Spells in den Vordergrund getreten sind.
- Buyback ist eine additional Cost und wird von Karten wie Helm of Awakening reduziert.

Akroma, Angel of Wrath

- Überteuerter Fattie für Reanimator.
- Ebenso eine gute Option für Oath of Druids-Decks.

Argivian Find

- In Parfait ein quasi-Counterspell. Hält im selben Deck die Draw-Engine (Land Tax/Scroll Rack) am Laufen. In jedem anderen Deck wäre ein echter Counterspell besser.

Armageddon

- Früher oft in White Weenie gespielt. Eine ähnliche Taktik wie Nether-Void-Decks: schnell ein paar Critter legen und dann die Mana Base screwen für einen semi-Lock. Mittlerweile etwas zu langsam.
- Synergie mit Land Tax.

Aura Blast

- Normalerweise ist Flexibilität besser als Spezialisierung plus Karte.

Aura Fracture

- Synergie mit Balance, Land Tax und Crucible of Worlds.
- Nur besser als orthodoxe Enchantment-Removal, wenn man es als one-of mit Tutors spielt.

Aura of Silence

- Weißes Mana Denial mit einem zusätzlichen Disenchant. Etwas langsam aber spielbar in Parfait.

Auratog

- Ein weiterer Kill für Enchantress. Besser als Phantatog, vor allem wegen der einfacheren und niedrigeren Mana Cost. Ist auch eine bessere Kombination mit Rancor.

Auriok Salvagers

- Bildet gemeinsam mit Black Lotus oder Lion's Eye Diamond eine Combo für unendliches Mana. Getötet wird dann meist mit einer recycelten Pyrite Spellbomb.
- Die Salvagers haben ein gewisses Utility-Potential neben ihrer vorhandenen Combo-Fähigkeit. Sie holen Spellbombs, Engineered Explosives, Chromatic Sphere, Artifact Mana und so manch andere Annehmlichkeiten zurück. Auch ein 2/4-Body liefert einigen Schutz gegen Beatdown.

Auriok Steelshaper

- Wird gelegentlich in Decks gespielt, die sich Skullclamp zunutze machen.
- Der Pump-„Vorteil“ ist eigentlich ein Nachteil, da der Steelshaper nicht clampbar ist.

Aven Cloudchaser & Cloudchaser Eagle & Monk Realist

- Als one-ofs in Reanimation- und Sneak-Attack-Decks spielbar. Klarerweise sind da die 2/2-flyer dem Realist überlegen. Grün, ein weit populärerer Splash, hat aber mit Viridian Zealot einen starken Konkurrenten.

Balance

- Offensichtliche Synergie mit Zuran Orb und allen anderen Karten, welche das Opfern von Ländern verlangen.
- Mass Removal, Land Destruction und Discard Spell in einem.
- Durch den Umstand, dass es nicht nötig ist, Artefakte für die Balance zu opfern, kann die Karte in der ersten Runde in Kombination mit Moxen zu einem Alptraum für den Gegner werden. Es ist sehr schwer, wenn nicht gar fast unmöglich, sich von solch einem Zug zu erholen und das Spiel rumzureißen.
- Es bedeutet jedoch auch, dass die gegnerischen Mana-Artefakte nicht von ihr betroffen werden, weshalb der Land-Destruction Aspekt auch eine deutlich untergeordnete Rolle gegenüber den anderen spielt.
- Ist restricted seit 19.4.1995.

Celestial Dawn

- Eine Karte, die – für den Preis einer grundlegenden Veränderung der Mana Base – eben diese fixt. Ähem. Spätestens seit den Fetchlands ist es in T1 nicht mehr nötig, eine kein Mana produzierende Karte zu benutzen, nur um die Mana Base aufzubessern.
- Eliminiert alle eigenen Nonbasic Lands (siehe „Blood Moon“ für mehr Information über Veränderungen von Lands). Dies, neben Back to Basics und diversen Blasts, ist auch der einzige Grund, warum die Karte *manchmal* Verwendung sieht.

Circle of Protection: Red & Story Circle

- Mit genügend Mana eine Silver Bullet gegen Sligh (respektive non-Workshop Mono-Color Aggro-Deck X). Wird in ein paar Decks im Sideboard gespielt. Kann mit Cursed Scroll, Black Vise, Ankh of Mishra und Mishra's Factory zumindest teilweise umgangen werden. Nutzlos gegen TnT und Lego-Clamp.

Crusade

- Im White Weenie, welches aber praktisch nicht mehr existiert, ist Crusade der beste Massenverstärkungszauber. Verträgt sich leider gar nicht gut mit gegnerischen Decree of Justice und es ist auch allgemein besser, eine Kreatur als ein Crusade zu spielen. Warum? Ganz einfach: Kreaturen bauen von alleine Druck auf, Crusade hingegen ist nur effektiv, wenn man schon eine große Armee auf dem Spielfeld liegen hat auch wenn Crusade sofort "Damage macht".

Decree of Justice

- Zusammen mit Exalted Angel der aktuelle Kill von Keeper-Decks, kommt auch in UW-Landstill vor.
- Synergie mit fast Mana, Mana Drain und Standstill.
- Cycling ist eine Activated Ability, der Cycling Trigger eine Trigger Ability. Beide können folgerichtig gestiflet werden, sind aber zwei separate Abilities, die getrennt gestiflet werden müssten.
- Gibt bei Bedarf Überraschungsblocker oder – auch wenn sie selten hardgecastet wird – große Blocker oder Angreifer mit Evasion.
- Eingebaute Resistenz gegen Pinpoint-Removal und Counterspells.

Disenchant

- Mittlerweile wegen der gehandicapten Farbe weniger gespielt als Naturalize. Darüber hinaus hat Disenchant in der eigenen Farbe mehr Konkurrenz.

Dismantling Blow

- Kicker Costs sind Additional Costs und werden von Karten wie Helm of Awakening reduziert.

- Der Blow ist eine gute Option für langsames Keeper, wo das Disenchant zusätzliches Card Drawing liefert.

Divine Sacrament

- Früher als in der dritten Runde will man globale Pumper sowieso nicht spielen. Die Frage ist aber, ob es nicht nett wäre, daneben noch einen one-Drop spielen zu können, da sich weiße Aggro-Decks mit Threshold nicht so leicht tun.

Dust to Dust

- In mono-Weiß die einzige vergleichbare Alternative zu Rack and Ruin. Man kann Dust to Dust zwar nicht am Ende der Runde spielen und damit gegen einen Lock mit Squee/Tangle Wire nichts tun, aber immerhin bringt es die Artifacts außer Reichweite der Welder. Am besten spielen, wenn die Welder getappt sind.

Empyrial Armor

- Synergie mit billigem Draw und Land Tax.
- Hat sich gegenüber seinem Nachfolger, Empyrial Plate, durchgesetzt, da es billiger und als Enchantment schwerer zu zerstören ist.
- Gerade mit solchen Karten bewährt sich die Prämisse, zuerst anzugreifen bevor man Länder legt oder Spells spielt.

Enlightened Tutor

- Ermöglicht es, gemeinsam mit anderen Tutors einige der beliebten weißen Silver Bullets zu spielen. Trotzdem ist diese Karte allgemein der schlechteste Tutor auf der B/R-Liste, da er doch recht unspektakuläre Sachen im Vergleich holt.
- Ist restricted seit 1.10.1999.

Eternal Dragon

- Anfällig auf Swords to Plowshares.
- Für Type 1 ein kleines bisschen zu langsam, bis man die Recursion Ability einsetzen kann, ist das Spiel meist schon entschieden. Zudem ist es sehr riskant, sich in einem Control Deck auszutappen.
- Der Drache hat nicht das Problem eines klassischen Finishers. Im Early Game hängt er nicht unnötig in der Hand herum, im Lategame hat man eine einigermaßen gute Kreatur. Allerdings tut Decree of Justice dasselbe.
- Der Drache kann auch Doppelländer mit Weiß holen. Die Return-Ability kann gestiftet werden, genauso wie der Drache aus dem Graveyard entfernt werden kann, wenn die Manakosten fürs zurückholen bereits bezahlt wurden.

Equipoise

- Beschränkt effiziente Sideboard-Karte für Mono-Weiß gegen Workshop-Decks.

- Die Triggered Abilities, die vom aktiven Spieler kontrolliert werden, gehen zuerst auf den Stack. Die des Gegners resolve also zuerst, etwa die von Tangle Wire oder Smokestack.

Exalted Angel

- Bedeutet entweder, dass der Gegner nicht vernünftigerweise angreifen kann oder dass er vier Damage pro Runde mehr machen muss. Deshalb ist der Angel besonders gegen Aggro-Decks effizient und erlaubt dem Control-Spieler, einige andersweilig gefährliche Spells außer Acht zu lassen.
- Eine schnell zu spielende und schnelle Clock, die die eigene Position aufbessert. Etwas problematisch ist die Morph-Cost von 2***.
- Synergie mit Moat.

Humility

- Regeltechnischer Horror. Eine der wenigen Karten, die man (ohne bewusstseinserweiternde Implantate) nicht komplett verstehen kann.
- Eliminiert Creatures zwar nicht völlig, dafür aber Creature Abilities. Dazu zählen so gefährliche wie Goblin Welder, Goblin Lackey, Goblin Sharpshooter (in FCG), Exalted Angel, Slith Firewalker, Verdant Force, Grim Lavamancer, Gorilla Shaman, Ophidian, Pentavus, Xantid Swarm, alle Reanimator-Fatties, Utility Creatures und Regenerators. Sogar gegen Combo ist Humility also keine tote Karte: Worldgorger Dragon und Academy Rector werden ebenso ausgeschaltet.
- Degradiert die eigenen Creatures, lässt aber die Tokens von Decree of Justice unberührt.
- Vorsicht: nicht alles, was auf einer Karte steht ist eine Ability. Indestructible ist keine Ability, ebenso wie Characteristic Setting Text ("this Creature is red").

Icatian Javelineers

- Werden in WW gespielt, wo sie einen langsameren Mogg Fanatic repräsentieren, der jedoch diverse Fish-Creatures und Goblin Welder abräumt, ohne dabei selbst draufzugehen.
- Insofern ist er eine gute Option für ein WW in einem guten Meta, auch wenn WW selbst nicht so die tolle Choice ist.

Ivory Mask

- Ein Allzweck-Tool für Parfait. Hilft gegen Tendrils of Agony, Donate, Discard Spells, Direct Damage, Diabolic Edict und ähnliches.

Karmic Justice

- Ist eine beliebte Option für weiß, Board Sweeper, Strip-Effekte und so manches targeted Removal zu bestrafen.

- Die Karte ist recht langsam, hat aber in spezialisierten Decks wie Parfait ihre Verwendung.

Kismet

- Früher besonders in Stasis-Decks verwendet. Mittlerweile gibt es Root Maze, die dieselbe Aufgabe weit effizienter erledigt.

Land Tax

- Draw Engine mit Scroll Rack. Die Engine wird nur in Parfait und manchen Hybrid-WWs verwendet.
- Im WW dünnt Land Tax das Deck aus. Synergie mit Empyrial Armor (und Empyrial Plate). Zuran Orb oder Claws of Gix (Parfait) können benutzt werden, um den eigenen Land-Count zu reduzieren. Ebenfalls gewisse Synergie mit Seismic Assault, Goblin Charbelcher, Lands mit Land-reduzierenden Abilities (Gemstone Mine, Undiscovered Paradise, Lairs).
- Durch das Ziehen vieler Länder ist die Wahrscheinlichkeit geringer, bei Hymn to Tourach, Hypnotic Specter, Pox oder Mind Twist gute Karten discarden zu müssen.
- Nur in Decks verwendbar, die im Early Game bis Mid-Game wenige Länder brauchen und eine flache Mana Curve haben.

Moat

- Silver Bullet gegen Aggro (sofern es sich nicht um Gay/r oder Madness mit Wonder handelt).
- Food Chain Goblins umgeht Moat mit der Sharpshooter-Combo (siehe „Goblin Sharpshooter“). Fish hat etliche Flyer und gelegentlich Bounce, Gay/r zusätzlich Grim Lavamancer.
- Streitet sich oft um einen Slot mit Humility.
- Moat schaltet zwar die Soldiers von Decree of Justice aus, dafür kann man gegebenenfalls ein paar Angels erstellen, die dann, ebenso wie Exalted Angel, bequem das Moat überfliegen.

Mother of Runes

- (Zu) oft in WW-Deck inkludiert. Hilft im Wesentlichen nur gegen Burn (und selten gegen Slice and Dice oder Smother). Gegen Rot hat WW allerdings schon bis zu acht Protection-Creatures. Nutzlos gegen alle Board Sweeper. Die Mother kann zwar auch Creatures unblockbar machen, aber seien wir ehrlich: ein Damage-Race wird der WW-Spieler meistens verlieren.
- Wenn man Mother of Runes ungetappt lässt, um durch das Beschützen seiner Creatures und Combat Tricks, mehr Damage durchzubringen, verzichtet man darauf, mit Mother of Runes Damage zu machen – respektive mit der Karte, die man sonst spielen würde.

Mystic Crusader & Paladin en-Vec

- Zu teuer für ein Aggro-Deck, selbst für Weiß. Threshold ist ohne Land Tax und einen zufälligen Zuran Orb auch nicht so einfach zu erreichen, wenn man Weiß spielt.

Nomads en-Kor & Warrior en-Kor

- Die Creature, auf die man das Damage umleitet, wird fast immer besser sein als eine 1/1er für * oder eine 2/2er für **.
- Nach dem Oracle-Text ist das Redirecten von Damage ein Replacement Effect. Die Ability aller en-Kors ist targeted.

Oblation

- Sehr vielseitig, aber gerade mit dem riesigen T1-Cardpool gibt es viele andere Möglichkeiten (Swords to Plowshares, Disenchant, einen Splash). Aber gerade der Cardpool ist es auch, was den Doppel-Draw des Gegners potentiell so gefährlich macht.
- Man kann auch eigene Permanents damit „retten“, nur wird man sie mit einiger Wahrscheinlichkeit nicht schnell genug ziehen. Als Draw selbst für mono-Weiß zu lahm.
- Synergie mit massivem Draw und Search.

Opalescence

- Kann als Win-Condition in Replenish-Decks verwendet werden, wobei Saproling Burst und Pandemonium vorzuziehen ist, weil man so nicht eine Runde warten muss, bis der Gegner das Zeitliche segnet (Mass Hysteria jetzt einmal außen vorgelassen).

Peace and Quiet

- Siehe Rack and Ruin für Rulings.
- Ist zusammen mit Enchantress und Parfait eine Randerscheinung.

Pulse of the Fields

- Sideboard-Option für Keeper gegen Aggro Decks, welche aber an den ** in den Manakosten krankt.

Raise the Alarm

- Kleine Interaktion mit Isochron Scepter.
- Synergie mit globalem Pump (Crusade) und Sacrifice-Effekten (Skullclamp, Cabal Therapy).
- Stellt als Instant Surprise-Blocker bereit und hilft gegen Diabolic Edict (besonders in Response). Außerdem erlaubt sie es ihrem Caster, sich nicht in seiner eigenen Runde auszutappen und erleichtert es so, zu Bluffen.

Ramosian Sergeant

- Momentan der one-Drop of Choice für die wenigen WW-Decks. Holt Whipcorder sowie (später) weitere Sergeants.

Ray of Revelation

- Diese Karte ist in Wirklichkeit grün. Synergie mit der klassischen Madness-Maschinerie, wenn auch nicht mit Survival of the Fittest. Viridian Zealot ersetzt Ray of Revelation eben aus diesem Grund (und wegen des 2/1-Bodies und der höheren Zuverlässigkeit).
- Kann leicht mit Quiet Speculation getutort werden und muss ergo nicht sehr oft im Sideboard sein.

Replenish

- Synergie mit Hermit Druid sowie dem Bazaar of Baghdad.
- Ist eine exzellente Option für Parfait, wo es eine ähnliche, wenn auch mächtigere Rolle wie die Argivian Restoration hat.

Retribution of the Meek

- Zerstört einen Großteil der Kampfkraft von TnT, Oshawa Stompy und Reanimator. Lässt dagegen alle weißen Weenies unbehelligt, und passt auch halbwegs in die Mana Curve. Welders, Decree-Tokens, Basking Rootwallas, Mongrels und Piledriver bleiben allerdings unbehelligt.

Reya Dawnbringer

- Nur im Reanimator spielbar. Sie ermöglicht es für den Preis von ein wenig Tempo, mit nur einem Reanimation-Spell gleich eine ganze Horde Creatures zu reanimieren und hilft so bei einem schlechten Draw.

Sacred Ground

- Sideboardoption für Decks, welche auf ihre Länder angewiesen sind und sich so vor Land Destruction schützen wollen.
- Gut in Kombination mit Man-Lands, weil so Decks, welche auf Kreaturen verzichten, die Man-Lands nur sehr schwer wegbekommen.
- Besonders in Zeiten von Crucible und geringem Einsatz von Enchantment-Removal eine gute Option für das Sideboard von weißen Decks.

Sacred Mesa

- Die klassische Win Condition von Parfait. Kann dort nämlich mit Enlightened Tutor gesucht und mit Argivian Find wieder verwendet werden.

Savannah Lions

- Ähnlich wie Kird Ape in RG Beatz weichen die Lions im White Weenie immer mehr vielseitigeren Creatures.

Seal of Cleansing

- Besser als Disenchant in Aggro Decks, weil man sich in diesen eh immer austappen will und es somit kein Problem darstellt, das Siegel zu legen, bevor eine konkrete Bedrohung vorhanden ist.
- Ebenfalls besser in Parfait, wo man es mit Enlightened Tutor holen und mit Argvian Find wieder verwenden kann.

Shahrazad

- Synergie mit Karten, die andere Karten ganz aus dem Spiel entfernen; Tormod's Crypt etwa, oder Swords to Plowshares.
- Kann leicht länger dauern, wenn der Gegner nicht freundlich genug ist, sofort aufzugeben.
- Die Karte war gebannt vom 25.1.2994 bis zum 1.10.1999.

Silver Knight & White Knight

- Protection from Red ist sehr effektiv gegen Sligh, und zwar umso mehr, je weniger Direct Damage der Sligh-Spieler hat, die er einem an den Kopf werfen kann. Protection from Black ist weit weniger nützlich. Mono-Black kann mit Hyppies und Nantuko Shades gefahrlos angreifen. Der Negator muss sich dann halt etwas zurückhalten. Schwarz hat außerdem non-targeted Creature Removal in Form von Diabolic Edict und hat im Gegensatz zu Sligh manchmal Powder Keg.
- In Kombination mit dem teuren Worship bildet Silver Knight einen absoluten Lock gegen Cursed Scroll-loses Sligh und pre-Sideboard FCG. Gelegentlich werden deshalb peinliche Karten wie Flaring Pain ins Sideboard gesteckt. FCG hat glücklicherweise Naturalize zur Verfügung.

Solitary Confinement

- Synergie mit Draw und Squee. Muss allerdings streng geschützt werden und gewinnt nicht das Spiel.

Soltari Monk & Soltari Priest

- Die Soltaris können nicht geblockt werden, aber auch nicht blocken. Das wird öfter relevant sein als bei nicht-weißen Aggro-Decks, da Weiß beim Damage-Race am schlechtesten abschneidet und deshalb am öftesten in die Defensive gerät.
- Vergleich Protection siehe „Silver Knight & White Knight“

Swords to Plowshares

- Der beste gezielte Removal-Spruch, den es in Magic gibt. Fast jedes Deck, welches weiße Manaquellen unterstützt, spielt ein paar von den Schwertern. Zu den Vorteilen gehört unter anderem, dass die entsorgte Creature nicht von einem Welder oder einer Reanimation-Spell zurückgebracht werden kann, sowie dass man sich in Extremfällen selbst neues Leben einhauchen kann. Ebenso kann sie einen Academy Rector ohne Kopfschmerzen entfernen.

Transcendence

- Synergie mit Sacrifice-Effekten wie Claws of Gix.
- Der Gegner muss jetzt 30-39 Damage machen statt 20. Das bedeutet einen effektiven (aber nicht kumulativen) Lifegain von 10-19 Leben. Allerdings ist Transcendence nutzlos gegen Combo-Decks und das nicht nur wegen des Preises.
- In Rector-Decks von Form of the Dragon verdrängt.

True Believer

- In Control-Decks schlechter als Ivory Mask, da er viel leichter zu entsorgen ist.
- Im WW hat True Believer eine Rolle gegen Combo gespielt. Allerdings hat Dragon jetzt Sliver Queen oder Caller of the Claw als zusätzliche Win-Condition, und Belcher schießt einfach zuerst True Believer ab. Sicher nützlich gegen Combo-Decks mit Tendrils of Agony oder Donate/Illusions of Grandeur, wenn sich Rector wieder zurückmeldet.
- Hilft gegen Diabolic Edict sowie Discard-Spells. Gegen Sligh absorbiert er nur einen Burn-Spell.

Warmth

- Sideboard-Karte gegen rotes Aggro; in WW aber schlechter als eine zusätzliche Threat und in Control-Decks schlechter als CoP: Red. Fast immer schlechter als Swords to Plowshares.
- Triggert nur bei vom Opponent gespielten Spells; man kann also kein WR-Deck darum herum bauen.

Whipcorder

- Nur mit Ramosian Sergeant spielbar.
- Tappt potentielle Angreifer oder Blocker. Blocker tappt man am besten am Ende der gegnerischen Runde, da der Whipcorder dann noch einmal untappt und man damit angreifen oder einen weiteren Blocker abschalten kann.

Worship

- Relativ häufig auftretende Karte im White Weenie. Kompletter Lock gegen Sligh ohne Cursed Scroll, wenn noch eine Protection Red-Creature liegt. Kann mit allen anderen Decks oft leicht umgangen werden.

- Kann mit Lifeloss umgangen werden, etwa Ebony Charm oder Tendrils of Agony.
- Die Festsetzung der Leben auf 1 ist kein Lifegain (das ist die einzige Karte, die das so handelt).

Wrath of God

- Für eine so schwierige Mana Cost will man schon einen starken Effekt. Moat und Humility sind einfach flexibler.
- Trotzdem wird die Karte gelegentlich in Aggro-reichen Metagames in Parfait gespielt.

3.6. Artefakte

Ankh of Mishra

- Wird in Ankh Sligh gespielt.
- Sehr gut gegen Decks, welche sich Fetchlands zunutze machen.
- Farblose Schadensquelle, wichtig im Kampf gegen COP: Red. Hat auch eine nette Interaktion mit Black Vise.
- Gut gegen Dragon Reanimator, welches seine Länder definitiv mehr als 10 mal ins Spiel bringen muss.

Arcbound Crusher

- Wird als eine Art farbloser Negator in Workshop-based Decks gespielt.
- Ist auch eine Option für Ravager-Decks, in welchen er schon ab der 2. Runde für tödlichen Schaden vorbeikommen kann.

Arcbound Ravager

- Hat gemeinsam mit Skullclamp ein eigenes Deck („Ravager.dec“) geschaffen.
- Wird auch in t1 gerne mit Disciple of the Vault gepaart.
- Anders als in t2 sieht man jedoch oft auch Arcbound Crushers, Myr Moonvessels und Goblin Welders an seiner Seite.

Arcbound Worker

- Wird im Gegensatz zu seinem Counterpart in t1 nicht im Ravager-Deck gespielt, da Myr Moonvessel mit Skullclamp besser ist, und es in diesem Format weniger um Combat-Tricks geht, sondern um Geschwindigkeit.

Ashnod's Altar / Krark-Clan Ironworks

- Eine Engine, die Skullclamp-Decks ermöglicht, die nicht auf Kobolds sondern auf gratis Artifact Creatures basieren.
- Combo mit zwei Myr Retrievern (mit Intuition) und Disciple of the Vault oder einem Storm-Spell.

Black Lotus

- Bildet das *Lo* der berühmten SoLoMo.
- Ist nicht ohne Grund die berühmteste Karte des Spiels, sei es wegen ihrer universellen Spielbarkeit, wegen dem feschen Artwork oder wegen dem astronomischen Preis.
- Es gibt kein Deck meines Wissens nach, welches nicht von einem Lotus profitieren würde. *Zz Gay/r warum nicht?*
- Entfaltet noch mehr Potential, wenn er einen Yawgmoth's Will „powered“.

- Da es erstaunlich viele Leute nicht wissen, dass der Lotus nur für drei Mana *nur einer* Farbe geopfert werden kann, wollte ich das hier kurz mal anmerken.
- Bildet eine Combo mit Auriok Salvagers.
- Ist restricted seit 25.1.1994.

Black Vise

- War früher ein beliebtes Tool, um Control- und Necro-Decks im Zaum zu halten.
- Hat viel an seiner Popularität eingebüßt, da die meisten Decks es schaffen, in der ersten Runde ihre Hand bei Bedarf abzuwerfen und da die Karte im Late-Game relativ schlecht ist, gibt es keinen Bedarf für einen situationsabhängigen Lightning Bolt.
- Wird heutzutage maximal noch als Win-Condition in Lock-Decks gespielt.
- War gebannt von 1.2.1996 bis 1.4.1996.
- Ist restricted seit 1.7.1997.

Bosh, Iron Golem

- Wurde kurzzeitig in Workshop-based Aggro-Decks gespielt, also gemeinsam mit Sundering Titans und Memnarch.
- Hat sich jedoch als zu umständlich und zu spezialisiert erwiesen, weswegen zusätzliche Mindslavers, Memnarch oder Sundering Titan generell bessere Win-Options sind.

Bottle Gnomes

- Wurden im TnT-Sideboard gegen Weenie-Aggro gespielt, v.a. klassisches Sligh.
- Konnten erste Runde gemütlich mit einem Shop ins Spiel gebracht werden
- Sind jedoch nicht mehr in Verwendung, da die Archetypen, gegen die sie gut waren, ausgestorben sind.

Candelabra of Tawnos

- Wird seit jeher in verschiedenen Combo-Decks angetestet, ist jedoch zur jetzigen Zeit nicht mehr in Verwendung.
- War früher als Mana-Filter in Neo-Academy, Long und dem frühen Desire-Deck (welches durch die frühzeitige Restriction von Mind's Desire nie in einem Turnier gespielt werden konnte) gespielt, jedoch hat sich Chromatic Sphere als besser erwiesen.
- Ist meist ein eigener kleiner Combo mit Tolarian Academy und Capsize, welche den Academy-Decks eine kleine Lock-Komponente gab, sowie eine Lategame-Möglichkeit, unendlich Mana zu bekommen.
- War restricted seit 2.5.1994.
- Ist unrestricted seit 1.10.1997.

Chalice of the Void

- Es funktioniert auch ohne Charge Counter (für null Mana). Dann countert es 0-Mana-Spells, vor allem Moxe.
- Ein Chalice für null Mana zu legen, kann aber auch andere Vorteile bringen, z.B. zur sofortigen Aktivierung mit einem Goblin Welder oder als Futter für ein Tangle Wire oder ein Smokestack, oder als 2. Target für ein Rack and Ruin.
- Das countern ist eine Triggered Ability und kann gestiflet werden. Das hilft allerdings nur, wenn Chalice of the Void weniger oder mehr als einen Charge Counter hat.
- Chalice kann Copies von Isochron Scepter countern.
- X ist überall gleich 0. Die einzige Ausnahme bildet der Stack. Ein Chalice für vier Mana triggert also Pyrostatic Pillar nicht, kann aber, sobald es liegt, für ein Mana vom Gorilla Shaman gefressen werden.
- Chalice of the Void ist ein so genannter Skilltester, also eine Karte, welche gute oder erfahrene Spieler belohnt, ähnlich dem Meddling Mage. Zu wissen, auf wie viel man es gegen welchen Archetyp spielen muss, ist ein essentielles Wissen, welches der Karte eine Daseinsberechtigung in einem Deck gibt oder nicht. D.h. es ist zumindest ein Basiswissen über die gespielten Archetypen sowie deren wichtigste Karten notwendig.

Chimeric Idol

- Wurde in Pox-Decks gespielt, das ist allerdings schon sehr lange her.

Chromatic Sphere

- Das bessere (und auch €-mäßig billigere) Candelabra of Tawnos, findet momentan Verwendung in powered Combo-Decks aller Art, mit der Ausnahme von Dragon, welches mit dem schwarzen Mana aus Dark Ritual sehr viel Anfangen kann.

Chrome Mox

- Wird in einigen Combo-Decks (primär Belcher und Draw7) als zusätzliche Mana Acceleration gespielt, jedoch ist der Nachteil meist zu schwerwiegend, um sie ESGs, welche eine gewisse Ähnlichkeit zu diesem Mox haben, vorzuziehen.
- Ist restricted seit 1.1.2004.

Claws of Gix

- Eigentlich ein schlechter Zuran Orb. Wurde aber zeitweise von Parfait verwendet, um Allay (aus dem Keeper-Sideboard) fizzle lassen zu können.

Cranial Plating

- Wird in manchen Beatdown-Affinities statt Skullclamp gespielt. Dies ist ein gewisses Streamlining des Decks Richtung möglichst schnelle Vernichtung des Gegners, was natürlich an Flexibilität kostet.

- Diese Decks spielen meistens auch die beiden blauen Affinity-Flyer Qumulox und Somber Hoverguard.
- Da diese Decks nicht besonders stark verbreitet sind, ist dies nur am Rande erwähnt.

Crucible of Worlds

- Hat sich weniger als Combo-Karte erwiesen, vielmehr als exzellente Control-Karte/Lock-Komponente primär mit Wastelands und Strip Mine.
- Wird aber auch gerne verwendet, um broke Länder wie LoA, Academy und Workshop zurückzuholen, um Fetchländer infinit zu recurren oder Mishra's zurückzuholen.
- Wird in allen möglichen Decks gespielt, primär 4c Control und jegliches Workshop-Deck, zusätzlich ist es für Gay/r eine Option fürs Mirror (und auch für andere Matchups) oder kann gespielt werden, um eine bloße Abwehr gegen gegnerische Crucibles darzustellen.
- Eine minimale Combo existiert auch mit den beiden Masticores, Fact or Fiction und jeglichem anderen Discard, sowie Entomb und Crop Rotation.

Cursed Scroll

- Dient als unerschöpfliche Quelle an off-color Direct Damage in Aggro-Decks. Zumindest wenn sich das Spiel in die Länge zieht.
- Wird primär in Sligh gespielt, wurde aber auch schon in WW und Sui gesichtet. Hat eine wichtige Rolle gegen Protection-Creatures und CoPs.

Cursed Totem

- Ist eine Option gegen Psychatog, Goblin Welder und Madness-Critters.
- Wurde durch Damping Matrix weitgehend abgelöst und findet kaum mehr Verwendung. Kann nur in einem Deck gut sein, welches von non-Creature-Artefakten mit Activated Abilities profitiert.

Damping Matrix

- Schaltet Goblin Welder, Mindslaver, Wild Mongrel, Ambassador Laquatus, Isochron Scepter, Psychatog, Goblin Charbelcher und andere sehr potente t1-Karten aus.
- Sehr gut gegen Slavery, Mad Dragon, Venquer Masque und FCG.
- Anmerkung: Karten, die sich nicht in der „in play“-Zone befinden, werden von der Matrix nicht betroffen. Dies liegt ganz einfach daran, dass Karten in anderen Zonen als der „in play“ nicht mehr das darstellen, was sie darstellen sollen, sondern einfach eine Karte (so sind Kreaturen auf der Hand Kreaturenkarten, Artefakte Artefaktkarten usw.).

- Gespielt in EBA und im Gernbus Sideboards, welche jedoch beide von 4c-Control abgelöst wurden, welches auch ohne Matrix gute Matchups gegen besagte Decks hat.

Darksteel Colossus

- Wird im Moment gerne in allen möglichen Decks mit Tinker gespielt, primär allerdings in Workshop-based-Decks, um eine realistische Möglichkeit zu haben, das Ding hardzucasten.
- Wurde auch in Belcher und Draw7 gesehen, um eine zusätzliche Kill-Option zu haben.
- Auch ein GAT-Spieler hat das Teil gemeinsam mit Tinker ins Maindeck gepackt, um einen zusätzlichen Beatdown zu haben.
- Ist jedoch in t1 leichter zu entfernen, als in t2. Balance, Diabolic Edict und Swords to Plowshares sind eine Option, zusätzlich kann man Goblin Welders oder Bounce dagegen verwenden.

Defense Grid

- Wird in diversen Workshop-Decks gespielt, um eine Abwehr gegen Control-Decks zu haben.
- Ist für alle Decks eine Option, welche keinen Zugriff auf den definitiv besseren Xantid Swarm haben und sich eine Abwehr gegen Control wünschen.

Duplicant

- Die Fähigkeit wird oft zum Selbstschutz genutzt um sich eine lästige Kreatur vom Leib zu halten.
- Kann mit Goblin Welder verwendet werden, um kontinuierlich die gegnerischen Kreaturen wegzuräumen.
- Die Come-into-Play-Ability kann gestiftet werden, so wie alle CiP-Abilities.

Elf Replica

- Wurde in TnT gespielt, um Optionen fürs Mirror, gegen Moat und Abyss, Future Sight und andere böse Enchantments zu haben.
- Funktioniert leider nicht gegen Humility.

Empyrial Plate

- Synergie mit Land Tax, eine aktive Tax garantiert fast immer eine volle Hand, wenn nicht noch mehr.
- Hat jedoch Probleme, in die Kurve von White Weenie zu passen, weswegen nach wie vor Empyrial Armor vorgezogen wird (typischerweise spielt WW 1st Turn Land Tax, 2nd Turn Knight oder Shadow-Mafia und 3rd Turn Armor).

Engineered Explosives

- Sind in letzter Zeit sehr beliebt in mehrfärbigen Control-Decks wie Hulk oder 4c Control.
- Sind meistens sowohl schneller, als auch flexibler als Powder Keg.
- Der große Nachteil gegenüber dem Keg ist es, dass die Explosives keine Manlands zerstören, jedoch können sie sich lästiger Enchantments erwehren.
- Man kann eine beliebige Menge Mana für Engineered Explosives zahlen, es zählen nur die Farben. Man kann also, sollte dies nötig sein, alles colorless Mana eines Mana Drains hineinleiten, ohne den Ausgang zu verändern.

Ensnaring Bridge

- Synergie mit Grafted Skullcap.
- Wird bzw. wurde des Öfteren im Welder Mud gespielt.

Forcefield

- War eine beliebte Sideboardkarte von Workshop-Decks gegen Psychatog, Quirion Dryad, Phyrexian Dreadnought und Tubbies.
- Wird von Null Rod gestoppt.
- Wird heutzutage eher selten gespielt, da einige der Kreaturen, gegen die sie gut war, zu langsam sind, und es trotzdem keine permanente Lösung ist bzw. die Decks keine wirklichen Probleme hatten, die Karte wegzubekommen.

Frogmite

- Hat soweit keine Applikation in t1, da er nicht leicht zu clampen ist (wie Myr Moonvessel) und zu klein ist, um ein respektables Threat darzustellen (wie Myr Enforcer).

Genesis Chamber

- Draw Engine in Kombination mit Skullclamp.
- Wird im Lego-Clamp, einem Deck von Andreas Klaes, gespielt.
- Nicht vergessen, dass die Chamber nur wirkt, wenn sie ungetappt ist.
- Kann zu mächtigen Arcbound Crushers und Ravagers führen, sowie zu einer noch unfaireren Tolarian Academy.

Geth's Grimmoire

- Ist eine beliebte Sideboardkarte gegen Madness und jegliches Deck mit Bazaar of Baghdad.
- Kann nur mit Mishra's Workshop gespielt werden.
- Hat eine triggered Ability, ist also von Null Rod unbeeindruckt.

Gilded Lotus

- Wurde in Aggro-Slaver sowie dem ursprünglichen 7/10-Split gespielt, hat sich jedoch aufgrund der Dominanz von Null Rod und einer Unzahl an Wastelands als

zu unkonstant erwiesen, weswegen diese Archetypen immer mehr Richtung Control ohne Workshops gingen und dadurch auch der Lotus obsolet wurde.

Goblin Cannon

- Ist die Win-Option in Staff of Domination/Metalworker-Decks.
- Kann im Gegensatz zum allseits beliebten Rocket Launcher noch in derselben Runde aktiviert werden.
- Eine weitere Alternative wäre Magma Mine, die allerdings mit Stifle zu leicht zu bezwingen ist.

Goblin Charbelcher

- Brachte ein eigenes Deck hervor, genannt 2-Land-Belcher.
- Wenn sich kein Land mehr in der Bibliothek befindet, macht der Flammenrülpsler genauso viel Schaden wie Karten in der Bibliothek sind. Wenn nötig, kann man sich die Library so anordnen, wie man will.
- Man muss das Ziel für den Charbelcher ansagen, bevor man die Karten aufdeckt.
- Synergie mit Mana Severance und Goblin Recruiter.

Grafted Skullcap

- Synergie mit Ensnaring Bridge.
- Zu beachten ist, dass man die Kappe bequem vor dem End of Turn Step rausweldern kann.
- Ist von Null Rod unbeeindruckt, weswegen es gemeinsam mit Mind's Eye das „Card-Drawing of Choice“ in Workshop-based Lock-Decks ist, welche keinen Zugriff auf blau haben.

Grim Monolith

- Zusätzliche Mana-Acceleration, primär für Workshop-Decks.
- Bildet eine Combo mit Power Artifact für unendliches Mana.
- Kann als Mana Sink für überschüssiges Mana verwendet werden, sofern er entweder ungetappt ist oder man mehr als 4 Mana zu verbrauchen hat.
- Ist restricted seit 1.10.1999.

Helm of Awakening

- Findet hauptsächlich im EggCademy- und Easter Tendrils-Deck Anwendung.
- Wurde im traditionellen Academy gespielt.

Horn of Greed

- Dank Crucible/Fastbond Decks wieder im Gespräch, jedoch hat es bisher erst eine Version geschafft, respektablen Erfolg zu haben (Anm. des Autors: die Konsistenz dieses Decks und seines Metagames ist jedoch mehr als fragwürdig).

- Das Land, das Horn of Greed triggert, kommt ins Spiel, bevor die Karte gezogen wurde.

Howling Mine

- Der Gegner zieht zuerst. Oft zieht der Gegner also noch eine Karte, bevor er das Artefakt schnell loswird. Wenn es ihm überhaupt im Weg steht.
- Kann in Stasis gespielt werden, wo es zusammen mit Chronatog den Gegner deckt.

Illusionary Mask

- Wenn man Morphkreaturen, welche beim umdrehen einen Effekt auslösen (Bsp: Voidmage Apprentice), mit der Maske spielt und dann umdreht, lösen diese ihren Effekt aus, ohne dass man ihre Morphkosten zahlen müsste.
- Wird gerne in Kombination mit Phyrexian Dreadnought gespielt, auch Lord of Tresserhorn war ein beliebter Kandidat.
- Kreaturen, welche mit der Maske ins Spiel gebracht werden, können nicht gecountert werden, einfach weil sie nicht gespielt werden.
- Hat einige Regelrevisionen hinter sich, das aktuelle Ruling ist:

Illusionary Mask



Artifact

X: Put a Creature Card with converted Mana Cost X or less from your hand into play face down as a 0/1 Creature. Put X mask counters on that Creature. Play this Ability only any time you could play a sorcery. You may Turn the Creature face up any time you could play an Instant by removing all mask counters from it.

Isochron Scepter

- Imprint ist eine Triggered Ability; man kann das Scepter irgendwie ins Spiel bringen, etwa mit Tinker. Es heißt auch, dass der Gegner nicht weiß, was man imprinten will, wenn er Isochron Scepter countert und man kann bluffen. Blöderweise ist Imprint auch stifelbar.
- Ebenso stifelbar ist die Activated Ability.
- Wenn eine imprintete Karte aus der removed-from-Game-Zone entfernt wird (Cunning Wish), ist sie nicht mehr imprintet und das Scepter daher nutzlos.
- Split-Karten können imprintet werden, wenn einer der Teile Converted Mana Cost eins oder zwei hat und ein Instant ist. Das Scepter kann dann aber immer nur einen Teil kopieren (auch wenn er teurer und/oder kein Instant ist).
- Wenn Isochron Scepter das Spiel verlässt, bleibt die imprintete Karte, wo sie ist (in der removed-from-Game-Zone). Wenn man dasselbe Scepter noch einmal ins Spiel bringt, muss man eine neue Karte imprinten (einzige Ausnahme: Phasing).
- die Kopien werden tatsächlich gespielt. Sie zählen also für Storm und triggern Standstill, Pyrostatic Pillar, Mirari und eventuell Chalice of the Void. Sie zählen

auch für Arcane Laboratory, City of Solitude, Orim's Chant, Abeyance und Xantid Swarm und können ganz normal gecountert werden.

- Alle additional Costs können/müssen gezahlt werden (Shrapnel Blast, Entwine, Kicker, Buyback - auch wenn's wenig bringt, Nether Void oder Defense Grid im Spiel).
- wenn das Scepter das Spiel verlässt, während die Ability auf dem Stack ist, wird immer noch eine Kopie erzeugt. Wenn aber die imprintete Karte aus der removed-from-Game-Zone entfernt wird, während die Ability auf dem Stack ist, wird keine Kopie erzeugt.

Jester's Cap

- das einzige, was die Kappe wirklich spielbar macht, ist Mishra's Workshop.
- wird gerne gegen Combodecks eingesetzt, um deren Key-cards und Win Conditions zu entfernen.
- Auch sehr effektiv gegen Control Decks, um deren Win Conditions ins Nirwana zu schicken.
- Das größte Manko der Karte ist aber, dass sie generell Card-Disadvantage ist und sie dadurch keine Verbesserung der Board-Situation bringt, wenn der Gegner schon Druck am Tisch hat oder eine der entfernenswerten Victory-Conditions in der Hand hat, was ja bei dem relativ heftigen Mana-Investment, welches die Karte erfordert, leicht möglich ist. Auch eine 2nd Turn aktive Jester's Cap wird ein Dragon kaum mehr aufhalten oder Hulk hatte schon genug Zeit, um mit Brainstorm oder anderem Card Drawing einen Tog in die Hand zu bekommen.

Juggernaut

- Mit Mishra's Workshop gespielt hat man effektiv eine 4-Runden-Clock für 2 Mana.
- in Decks ohne Acceleration in Form von Workshops sollte man vom Juggernaut aber besser die Finger lassen. 5/* Kreaturen für 4 Mana sind in ernsthaftem Type 1 nicht zu gebrauchen.
- Die Must-Attack-Klausel kann durchaus von Vorteil sein, wenn man etwa von einem Mindslaver übernommen wurde und der Gegner diesen trotzdem vorbeischicken muss.

Juntu Stakes

- Ist eine gute Sideboardkarte in einem Fish-verseuchten Metagame, da sie einen Großteil der non-Manland-Creatures des Decks abschaltet. Das sind Cloud of Faeries, Spiketail Hatchling und Grim Lavamancer. Voidmage Prodigy bleibt unberührt.
- Könnte man auch evtl. gegen Goblin Welders verwenden, jedoch haben diese einen gewissen Sicherheitsmechanismus gegen die Karte eingebaut, also sollte man es vielleicht gut timen, wann man die Karte legt.

Karn, Silver Golem

- Wird sowohl in Aggro- als auch Lock-Workshop-Decks gespielt.
- Dient als großer Gorilla Shaman, fetter Blocker und Win-Option im Lategame, wenn man mit animierten Smokestacks vorbeikommt.

Lightning Greaves

- Hat Verwendung in Clamp-Decks, um die Combo am laufen zu halten sowie um dem Deck einen schnellen Combo-Kill mit Metalworkers und Goblin Welders zu garantieren.
- Wird auch gelegentlich in Workshop-based Aggro-Decks gespielt, um die Fatties zu beschleunigen und gleichzeitig den Welder zu beschützen.

Lion's Eye Diamond

- Der „schlechte Lotus“ hat in t1 genug Verwendung gesehen, dass er in manchen Decks entweder als Lotus Nr. 2-5 gesehen wurde oder als besserer, unrestricted Lotus.
- Hat eine Interaktion mit Madness Spells aller Art sowie Flashback.
- Ebenso wird er gerne in Response auf einen Draw-Spell, primär einen Draw7, geopfert.
- Hat auch eine gute Interaktion mit Yawgmoth's Will.
- Ist restricted seit 1.1.2004.
- Auch er hat ein neues Wording:

Lion's Eye Diamond



Artifact

Sacrifice Lion's Eye Diamond, Discard your hand: Add three Mana of any one color to your Mana pool. Play this Ability only any time you could play an Instant.

Lodestone Myr

- Wird nur wegen seiner Combo-Fähigkeit mit Time Vault gespielt, um eine uncolored Option für einen Combo zu haben, ähnlich der Staff of Domination/Metalworker-Combo.
- Die Combo funktioniert so, dass das Time Vault so oft wie notwendig ungetappt wird, man dafür nach dieser Runde eben so viele Runden aufgibt, und dann für so viel Schaden vorbeikommt.
- Wird oft mit Lightning greaves gepaart.
- Die Combo ist in t1.5 beliebter als in t1.

Lotus Petal

- Obwohl er nur 1/3 so stark wie sein großer Papa ist, dient auch diese Karte der Beschleunigung jeglicher Decks, als bessere Elvish Spirit Guide.
- Ist restricted seit 1.10.1999.

Mana Crypt

- Mana Acceleration, wird entweder zusätzlich zu Sol Ring oder statt dem Sol Ring gespielt.
- Wird meist in Decks gespielt, die entweder eine schnelle Combo (Hulk, jegliches Combo-Deck per Definition), Lifegain (4c Control) oder einen verlässlichen Weg haben, diesen im Notfall wegzubekommen (Goblin Welder, Karn, Gorilla Shaman). Decks ohne diese Optionen sollten eine andere Option an Mana Acceleration spielen, da man sonst allzu oft an seinem Nachteil stirbt.
- Mana Crypt ist eine Promo-Karte, welche in Form eines Gutscheins über ein sehr frühes MtG-Buch eingelöst werden konnte.
- Ist restricted seit 1.10.1999.

Mana Vault

- Mana Acceleration, die primär in Combo- und Workshop-Decks gespielt wird.
- Wurde früher, gemeinsam mit Mana Crypt, und mit 4 Hurkyl's Recalls gepaart in Combo-Decks gespielt, um enorme Mengen an Mana in kürzester Zeit zu produzieren.
- Offensichtliche Interaktion mit Goblin Welder.
- Ist restricted seit 1.10.1999.

Masticore

- Dezimiert Weenie-Horden wie gewohnt, aber oftmals ist Triskelion einfach besser da man damit auch dem Gegner Schaden machen kann und kein so hohes Mana Investment erforderlich ist.
- Hat eine feine Interaktion mit Madness, was allerdings für Extended relevanter ist als für Vintage.

Memnarch

- Wurde in allen Möglichen mehrfarbigen Workshop-Decks gespielt, da er die Option bot, sowohl im Alleingang die Board-Position radikal umzudrehen, als auch eine gewisse Sicherheit gegen Dragon und Psychatog zu geben.
- Da Memnarch jedoch extreme Mana-hungrig war, erforderten die Decks meist zusätzliche Unterstützung von Gilded Lotus, welcher wie schon erwähnt nur noch wenig Spielbarkeit besitzt.

Memory Jar

- Diese Karte alleine wäre ein Grund, Tinker zu restricten.
- Sie bildet den wahrscheinlich einzigen one-sided Draw7, ein Jar, das am Tisch liegt, sollte entweder unverzüglich entsorgt oder gestiflet werden, ansonst kann man nur hoffen, dass man mit dessen Aktivierung einen Haufen Force of Wills und sonstige Counterspells zieht.

- War früher Teil eines Combo-Decks, welches Megrin für den Kill verwendete.
- Hat eine unbestechliche Interaktion mit Goblin Welder, sowie mit Brainstorm. Wird in so ziemlich allen Workshop- und Combo-Decks gespielt, sowie allem, was Tinker spielt.
- Ist restricted seit 1.4.1999.

Metalworker

- Liefert weitere Mana Acceleration im Workshop/Mud-Deck
- Ist Grundlage eines Welder Muds, welches seine Combo-Fähigkeit mit Staff of Domination ausnützt und dadurch eine farblose Combo hat.

Mind's Eye

- Der offensichtliche Vorteil gegenüber Future Sight ist, dass man sich in das Auge relativ leicht reindrainen kann.
- Nichtsdestotrotz ist das Eye momentan einen Tick zu langsam, um außerhalb von Prison-Decks gespielt werden zu können.
- Mind's Eye hat eine Triggered Ability, also funktionier auch unter Null Rod.

Mindslaver

- Synergie mit Goblin Welder, noch viel mehr, wenn Pentavus mit auf der Party ist.
- Hat zwei eigene Archetypen, Aggro- bzw. Control-Slaver, kreiert.
- Ist in t1 noch besser als in allen anderen Formaten, da der Cardpool viel mehr erlaubt.
- Hier wird die neue Legenden-Regel erstmals relevant: Man kann im Slaver-Mirror keinen Mindslaver spielen, um den Gegner davon abzuhalten, seinen zu legen. Außerdem kann man mit einem Slaver einen anderen zerstören, sollte sein Controller nicht genug Mana für eine Aktivierung haben

Mirror Universe

- Wurde früher im "The Deck", welches das erste echte Control-Deck formte, als Victory Condition gespielt.
- Seit den 6th-Edition-Regeln ist es jedoch so, dass man auf 0 Leben sofort stirbt und nicht erst Ende der Phase, deswegen hat die Karte sehr an Wert und Spielbarkeit verloren.
- War restricted seit 1.8.1994.
- Ist unrestricted seit 1.10.1999.

Mox Diamond

- Wird in t1 eher selten gespielt, was primär mit der niedrigen Anzahl an gespielten Ländern zusammenhängt.
- Ist restricted seit 1.10.1999.

Mox Emerald, Mox Jet, Mox Pearl, Mox Ruby, Mox Sapphire

- Bilden das *Mo* der berühmten SoLoMo.
- Ähnlich seiner Konsorten bilden diese die einfachste und beste Form der Mana Acceleration. Es gibt kein Deck, welches nicht von einem on-color Mox profitieren würde, egal ob es Null Rod spielt oder nicht.
- Essentiell erlauben es Moxe, die fundamentale Regel, dass man nur ein Land pro Runde legen darf, zu übergehen. Zusätzlich sind sie willkommenes Futter für Tinker und Goblin Welder.
- Werden allesamt auch von Null Rod abgeschaltet, was die Beliebtheit dieser Karte in dem Format rechtfertigt.
- Der Preis dieser Karten umschreibt deren Anwendbarkeit, ein Ranking der Moxe ist direkt zusammenhängend mit der Stärke der jeweiligen Farbe. Demnach ist der Sapphire > Jet > Ruby > Emerald > Pearl, obwohl sich der Pearl in letzter Zeit wegen 4c Control wieder höherer Beliebtheit freut.
- Sind allesamt restricted seit 25.1.1994.

Myr Enforcer

- Kann Su-Chis in Workshop-Aggro austauschen.
- Wird klarerweise in Affinity gespielt.
- Ist etwas extrem anfällig auf Mana Drain.

Myr Moonvessel

- Einziges Mögliches Deck das mini-Su-Chi ist ein Skullclamp-Deck. Dort zahlt sich Myr Moonvessel die Aktivierung der Skullclamp rückwirkend selbst und ermöglicht so, eine der gezogenen Karte besser spielen zu können. Mit Sacrifice-Effekten kann die Karte auch in Grenzfällen als Mana Acceleration dienen.
- Die Ability ist keine Mana Ability.

Myr Retriever

- Eine zusätzliche Karte für das Skullclamp-Deck, welches entweder andere Kollegen zurückholt wenn man genug Mana hat oder Artifact Mana, wenn man nicht genug Mana hat.
- Combo mit einem zweiten Retriever, Ashnod's Altar oder Krark-Clan Ironworks und Disciple of the Vault oder Storm-Spells.

Myr Servitor

- Wird ausschließlich in Skullclamp-Decks gespielt, wo er langfristig gesehen dauerhaftes Futter für die Skullclamp gibt.
- Ansonsten einem Squee kaum vorzuziehen.

Nevinyrral's Disk

- Wird momentan nur in Landstill gespielt.

- Man kann die Disk zünden und mit einem Bounce-Spell (Chain of Vapor) in die Hand zurückholen, wo sie trotzdem noch das Board reinigt.

Null Brooch

- Sideboard-Option für diverse Workshop-Decks im Kampf gegen Control und v.a. Combo, wird meist in Kombination mit Grafted Skullcap gesehen.

Null Rod

- Das, was den Stab so bedeutend in Type 1 macht, ist, dass er die Moxen lahm legt, was mit Wastelands eine starke Mana-Denial-Komponente ermöglicht.
- Er stoppt auch viele weitere Fähigkeiten, sei es die vom Goblin Charbelcher oder die eines Mindslavers, und schafft es so, im Alleingang Decks dazu zu zwingen, entweder eine Antwort auf den Null Rod zu haben oder zu töten, bevor der Rod gedropt werden kann.
- In Anbetracht des momentanen Metagames ist er in fast allen Budget-Aggro-Decks Pflicht.

Ornithopter / Phyrexian Walker / Shield Sphere

- Gratis-Futter für Skullclamp, eine Mana-Engine und einen Sacrifice-Enabler vorausgesetzt; Ashnod's Altar und Krark-Clan Ironworks sind beides. Des Weiteren pumpen sie gratis Arcbound Crusher und machen Tokens mit Genesis Chamber – aber das machen andere Artefakte marginal weniger effizient, dafür können sie auch etwas anderes als nur Blocken.
- Ornithopter hat mit pump (Cranial Plating) zumindest einen gewissen Wert, ist aber für Aggro einfach zu unselbständig.

Pentavus

- Combo mit Mindslaver und Goblin Welder, um eine nahezu unendliche Recursion des Slavers zu garantieren, mit einem zweiten Welder wird diese dann Nahtlos. Allerdings kann man auch mit nur einem Welder und einem Pentavus eine Menge kleiner Tokens machen und den Gegner racen.
- Ermöglicht alle möglichen Combat Tricks, wie „Damage am Stack“-„Hol ich Token aufs Mutterschiff zurück“, weswegen er auch ohne Slaver oder Welder eine sehr gute Karte gegen Beatdown ist.
- Ist gut mit Tinker und gut gegen Diabolic Edict.

Phyrexian Dreadnought

- Bildet gemeinsam mit Illusionary Mask den Combo, welcher für den extremen Preis der Masken verantwortlich ist.
- Ansonst sieht er gelegentlich Verwendung in Venquer Masque, wo er mit Volrath's Shapeshifter eine ähnliche Combo liefert.

- Auch dieser hat einen Haufen Regeländerungen hinter sich, vor allem, weil er mit Pandemonium etwas zu gut war.

Phyrexian Dreadnought



Artifact Creature

12/12

Trample

If Phyrexian Dreadnought would come into play, sacrifice any number of Creatures with total power 12 or greater instead. If you do, put Phyrexian Dreadnought into play. If you don't, put it into its owner's Graveyard.

Phyrexian Furnace

- Ist eine langsamere Alternative zu Tormod's Crypt, die nur erste Runde gelegt wirklich effektiv ist, jedoch keinen Card-Disadvantage gibt.

Phyrexian War Beast

- Wurde zeitweise benutzt, um Phyrexian Negator in Suicide zu ersetzen, wenn es in Aggro-Metagames benutzt wurde. Suicide ist mittlerweile schon in Control-Metagames nicht mehr der Renner und Aggro hat eine Menge mehr Fatties. Somit wird Suicide, wenn überhaupt in einem dafür geeigneten Metagame gespielt, Phyrexian Negator spielen.

Platinum Angel

- Oftmals im Sideboard von Workshop-Decks gegen Combo, ansonsten eher nicht anzutreffen.
- Noch besser in Kombination mit Lightning Greaves.
- Ist gut gegen jegliche Art von Combo, welche sich meist wenig auf derartige Threats einstellen können. Chain of Vapor hilft, aber auch ein Shivan Hellkite in Dragon kann das Problem lösen.

Powder Keg

- Wird als gezielter Board Sweeper gegen Weenies und Moxe verwendet, hat aber auch manchmal größere Creatures auf dem Gewissen, wenn sich das Spiel in die Länge zieht und das Keg früh gedropt wurde.
- Zerstört mit keinem Counter nicht nur Moxe, sondern auch Artifact Lands, Tokens und aktivierte Man-Lands.

Pyrite Spellbomb

- Dient als Win-Option im Auriok Salvager-Deck.
- Ist neben Cursed Scroll eine Option für mono-rot, Protection: Red-Creatures wegzubekommen.

Razormane Masticore

- Wird in manchen Workshop-Beatdown-Decks gespielt („The Man Show“), da er zwei inhärente Vorteile gegenüber seinem Vorgänger hat: Er wird nicht von Null Rod verstümmelt und er braucht ein wesentlich geringeres Mana-Investment, um Weenies wegzuschießen, was seinem Beherrscher Mana freilässt, um andere Sachen zu machen.

Sculpting Steel

- Hier gilt prinzipiell dasselbe wie bei Copy Artifact, nur ist es weniger anfällig, weil es nur ein Artifact ist (statt ein Enchantment Artifact). Es lässt sich auch besser mit Mishra's Workshop spielen.
- Für Rulings, siehe Copy Artifact.

Serrated Arrows

- Ist eine Option für das Sideboard von Workshop-Decks, falls diese im Mirror Goblin Welders entfernen wollen und keinen Masticore spielen wollen.
- Ist weiters gut gegen Gay/r und in bestimmten Ausmaß gegen Sui und Sligh; wenn auch langsam.

Serum Powder

- Wird gerne in den neuen Staff of Domination/Metalworker-Decks gespielt, die keine echte Draw-Engine haben und aus verbesserten Mulligans einen hohen Profit rausschlagen können.
- Die Karte hat eine einzigartige Ability, wodurch sie immer wieder beim Deckbau bedacht werden sollte. Sie ist im Moment weit von „broken“ entfernt, aber hat genug Potential, dass sich dies mal ändern wird.
- Falls das Wording unklar ist, wenn man das Serum Powder in der Starthand hat, kann man es remove, um noch mal einen Mulligan auf sieben Karten zu nehmen. Danach hat man noch immer die Option, auf sechs runter zu gehen oder ein weiteres Serum Powder zu remove, usw.

Scroll Rack

- Synergie mit Land Tax
- Wurde in Parfait und 2-färbigem White Weenie gespielt.

Skullclamp

- Findet Verwendung im so genannten Kobold-Clamp und einem Deck, welches die Kobolds aus Legends sein eigen nennt.
- Findet ebenso Verwendung im Lego-Clamp, welches statt den Kobolds die Arcbound-Mafia verwendet.
- Kann prinzipiell in fast jedem Budget Aggro Deck gespielt werden (würde Noman Peopled nicht unterschreiben, Hauki jedoch schon).

- Wenn man eine bereits geclamppte Kreatur mit einer weiteren Skullclamp versieht, und diese stirbt, so zieht man natürlich vier Katen extra.

Smokestack

- Synergie mit Goblin Welder und Karten wie Rotlung Reanimator.
- Aber auch ohne irgendwelche „Tricks“ ist das Smokestack praktisch immer zum eigenen Vorteil, und das, obwohl der Effekt symmetrisch ist. Dies liegt ganz einfach daran, dass der Gegner immer eine Karte mehr als man selber opfern muss.
- Nur spielbar in Workshop Decks oder mit Mana Acceleration in Form von Moxen, sonst zu langsam.
- Ist eine colorless Option, um sich jeglicher lästigen Permanents zu entledigen.

Sol Ring

- Bildet das So der berühmten SoLoMo.
- Zählt zu der besten Mana-Acceleration überhaupt und wird in unzähligen Decks gespielt.
- Sollte dennoch nicht überbewertet werden; Decks, welche primär colored Mana brauchen, sollten Abstand vom Sol Ring nehmen. Suicide Black ist ein exzellentes Beispiel dafür, aber auch konventionelles Sligh muss nicht immer den Ring spielen. Stompy, ebenfalls.
- Ist restricted seit 25.1.1994.

Solemn Simulacrum

- Spielbar in TnT mit ca. drei Basic Lands, wo er sehr früh kommt, einen Mountain für Anger holt und herumgeweldert wird, um einen feinen Card Advantage zu bekommen.
- Wurde vom Sieger des Invitationals 2002, Jens Thoren, designed. Der erste Entwurf hatte eine Casting Cost von . Glücklicherweise hat man sich dann doch entschieden, ihn auch für die t1-Gemeinde zugänglich zu machen.

Sphere of Resistance

- Wird in Stax und Neo-Void gespielt.
- Der Effekt gilt für Kopien von Mind's Desire.

Staff of Domination

- Wird alleine wegen seiner Combo-Fähigkeit mit Metalworker in Mono-Brown-Decks gespielt. Dafür benötigt man mindestens drei Artefakte in seiner Hand.

Su-Chi

- Bildet gemeinsam mit Juggernauts die berühmten „Teletubbies“
- Wird ebenso gerne erste Runde mit Workshop-Mox gelegt.
- Der Nachteil kann mit Goblin Welder in einen Vorteil umgewandelt werden.

- Bekommt letztlich Starke Konkurrenz von Myr Enforcers und Synod Centurions, jedoch schafften es die beiden Karten noch nicht, das Su-Chi abzulösen, da sie in der ersten Runde schwerer zu casten sind oder leichter zu entfernen, etwa in Form „Gorilla Shaman – Mox fressen“.

Sundering Titan

- Colorless Land-Destruction, gegen einige Decks ist sein Erscheinen meistens auch Game.
- Hat einen eigenen Archetyp, 7/10-Split, kreiert.
- Wird gerade mit der Dominanz von 4-Color-Control gerne gespielt und findet sich in allen möglichen Main- und Sideboards, angefangen von jeglicher Art von Workshop-Decks bis hin zum Dragon-SB.
- Wird umso besser, je mehr Dual Lands und damit meist auch Power in einem Metagame vertreten sind.

Sword of Fire and Ice

- Wird in manchen Main- oder Sideboards gespielt, mit relativ hohem Erfolg, da es gegen das immer besser scheinende Fish sehr gut ist.
- Wurde soweit in Madness, TnT und Fish gesichtet.
- 1st Turn Juggernaut - 2nd Turn Sword – Angriff für 9 – ist nicht zu unterschätzen.

Synod Centurion

- Ist eine Alternative zu Su-Chi in Workshop-Decks.
- Die Karte ist relativ anfällig auf Board-Sweeper wie Powder Keg, Deed und Engineered Explosives, weswegen wahrscheinlich Su-Chi der bevorzugte Tubbie bleiben wird.

Tangle Wire

- Wird in Workshop-Decks aller Art als Lock-Komponente gespielt, zusätzlich zu Trinispheres, Crucible und Smokestacks.
- Die Karte ist relativ unsymmetrisch, da man immer ein Permanent weniger tappt, als der Gegner es in der Vorrunde tat. Zusätzlich hat man ja das Tangle Wire selbst, welches man tappen kann.
- Ein großes Plus für die Karte ist, dass die meisten Artefakte (nicht wie es vor den 6. Edition-Regeln war) noch funktionieren, wenn sie abgeschaltet sind. Prominente Ausnahmen dafür sind Trinisphere, Winter Orb und Howling Mine.
- Wenn man Smokestack und Tangle Wire liegen hat, muss man zuerst die Fähigkeit des Tangle Wires und dann die des Smokestacks auf den Stack gehen lassen, wenn der Gegner am Zug ist, um ihn das Maximum an Mana zu locken, wenn man selbst dran ist, macht man das umgekehrt.
- Auch TnT hat dieses Teil einige Zeit verwendet, es wurde jedoch von Trinisphere abgelöst.

Tangleroot

- Hält die Combo in einigen Skullclamp-Decks am laufen, ähnlich wie Carnival of Souls getestet wurde.

Time Vault

- Wird gelegentlich in Lock-Decks gespielt, um Smokestack und Tangle Wire noch mehr an ihrer Symmetrie zu nehmen (wie auch Meditate), man skipt einfach Züge, bis der Gegner keine Permanents mehr hat.
- Wird auch als Combo-Teil mit Lodestone Myr gespielt.
- Auch dieser hat ein neues Wording, da es anfangs zu leicht war, unendlich Züge aus dem Time Vault rauszuholen.
- War restricted von 25.1.1994 bis 22.3.1994.
- War gebannt seit 23.3.1994.
- Ist unrestricted seit 1.4.1996.

Time Vault



Artifact

Time Vault comes into play tapped.

Time Vault doesn't untap during your untap step.

Skip your next Turn: Untap Time Vault and put a time counter on it.

{T}, Remove all time counters from Time Vault: Take an extra Turn after this one. Play this Ability if only there's a time counter on Time Vault.

Tormod's Crypt

- Ist Graveyard-Hate in seiner besten Form, welches von jeder Farbe gespielt werden kann. Gerade wegen der Wichtigkeit des Graveyards in t1 ist die Karte auch in sehr vielen Decks anzufinden.

The Rack

- Hat über die Jahre viel an seiner Popularität eingebüßt. Zuerst war es die Restriction von Balance, dann war Pox nicht mehr so beliebt in einigen Formaten und heutzutage sieht sie fast kein Spiel mehr.

Thran Lens

- Schaltet Protection und Circles of Protection aus (was Damage von Creatures angeht). Außerdem macht es Permanents immun gegen Red Elemental Blast und Konsorten. Damit erfüllt Thran Lens eine ähnliche, sehr selten ausgenutzte Nischenrolle wie Flaring Pain.
- Supertypes und Creature Types ändern sich nicht. Die betroffenen Permanents sind einfach farblos, nicht automatisch Artifacts.

Trinisphere

- Wird in vielen Decks gespielt, um Combo-Decks schon im Vorfeld aufzuhalten. Das sind primär Workshop-Decks, aber auch Decks mit Zugriff auf normale Acceleration wie Dark Rituals (Neo Void) haben sich gelegentlich damit angefreundet.
- 2-Land-Belcher hat so gut wie keine Möglichkeit, gegen eine 1st Turn Sphere zu gewinnen. Zwei Optionen stehen frei: beide Länder einfach so ziehen (d.h. ohne Landgrant), 2 Elvish Spirit Guides Discarden und mit den restlichen beiden ESGs den Gegner auf 0 prügeln oder ebenso beide Länder ziehen, alle 4 ESGs discarden, Living Wish auf Scavenger Folk/Uktabi Orangutan. Wie realistisch diese beiden Pläne durchzuführen sind, sollte wohl jedermann bewusst sein.

Triskelion

- Wird meist in Workshop-Decks gespielt.
- Dient als prinzipiell besserer Weenie Killer als Masticore. Hat auch schon den einen oder anderen Gegner auf 0 geschossen.
- Hat eine Synergie mit Goblin Welder, v.a. wenn noch ein zweiter Triskelion im Graveyard ist.

Tsabo's Web

- Beliebte Sideboard-Karte für Hulk und andere Control-Konsorten, primär gegen Gay/r, sekundär gegen alle möglichen Bazaar-Decks und Landstill.

Vedalken Shackles

- Ist eine gute Option in Mono-U-Control, wenn man mit einer Vielzahl an Creature Decks rechnet. Können aber auch gegen alles mögliche lästige Zeug verwendet werden, das nicht Creature-Decks per se seine Heimat nennt, wie etwa Goblin Welders oder Psychatogs.
- Die Karte ist relativ ungetestet, dürfte aber Potential haben.
- Der Effekt ist ähnlich zu Old Man of the Sea, sobald die Shackles untappen oder irgendwie aus dem Spiel entfernt werden bzw. die Stärke der Kreatur aus irgendeinem Grund größer als die der Islands, die man kontrolliert, wird, bekommt der Gegner seine Kreatur zurück, mit Summoning Sickness.
- Auch hier zählen Dual Lands mit blau als Islands.

Winter Orb

- Wird momentan maximal in Old-School Stompy gespielt, ist jedoch wegen der hohen Anzahl an Artefakt-Mana und Ländern, die mehr als ein Mana produzieren können (Workshop, Academy) obsolet geworden.
- Hat seine historischen Wurzeln in der Kombination mit Icy Manipulator in frühen Lock-Decks.

Zuran Orb

- Wurde früher in Keeper gespielt, jedoch kombiniert Exalted Angel Win Condition mit Lifegain, weswegen der Orb kaum mehr gespielt wird.
- Hat eine Synergie mit Planar Birth, Land Tax sowie Balance.
- Ist vor allem im Kampf gegen Aggro-Decks sehr hilfreich. Aber auch Combo Decks, welche nicht ohne weiteres mehr als 20 Schaden machen können (Trix, als Beispiel) haben große Probleme mit dem Orb.
- War restricted seit 1.11.1995.
- Ist unrestricted seit 1.10.1997.

3.7. Länder

Painlands

- Bezeichnet Adarkar Wastes, Battlefield Forge, Brushland, Caves of Koilos, Karplusan Forest, Llanowar Wastes, Shivan Reef, Sulfurous Springs, Underground River und Yavimaya Coast.
- Der Grund, wieso Painlands mittlerweile fast vollständig von der Bildfläche verschwunden sind, sind die Fetchlands, einfach weil sie schlichtweg besser sind und Doppelländer suchen können. In Decks, die verfeindeten Farben spielen, sowie Decks, welche viele Länder benötigen, stellen sie jedoch immer noch eine Option dar.
- Gerade Shivan Reef sieht in letzter Zeit mehr Verwendung, da es gerne in 7/10 Split gespielt wird, wo es gegen die Come-into-Play-Ability von Sundering Titan schützt.

Artifact-Lands

- Bezeichnet Ancient Den, Great Furnace, Seat of the Synod, Tree of Tales und Vault of Whispers
- Kommen vor allem in Artefakt-Decks zum Einsatz, um dem Goblin Welder als "Futter" zu dienen oder um Karten mit „Affinity for Artifacts“ schneller ausspielen zu können
- Synergie mit Shrapnel Blast und Thirst for Knowledge
- Man sollte aufpassen, dass man nicht zu viele Artifact-Lands in das eigene Deck integriert, schließlich schwächt man so die eigene Manabasis doch erheblich, man bedenke nur, dass beispielsweise Naturalize zu einem Instant Land Destruction Spell für zwei Mana mutiert, und Null Rod und Powder Keg nunmehr neben den Moxen auch ein paar der eigenen Länder lahm legen.

Dual-Lands

- Bezeichnet Badlands, Bayou, Plateau, Savannah, Scrubland, Taiga, Tropical Island, Tundra, Underground Sea und Volcanic Island.
- Doppelländer sind in jedem gut gebautem mehrfarbigem Deck anzutreffen.
- Die alten Doppelländer besitzen keinen offensichtlichen Nachteil, und das, obwohl sie de facto mehr machen als ein normales Basic Land.
- Wem die Dual Lands zu teuer sind (obwohl man sich dann fragen sollte, ob Type 1 das richtige Format für einen ist), der sollte auf die pain-Lands zurückgreifen, welche auch noch halbwegs spielbar sind. Schaden durch eigene Länder zu nehmen ist zwar nicht schön, aber das Spiel ist erst vorbei, wenn der eigene Lifecounter 0 anzeigt. Länder, welche getappt ins Spiel kommen oder ähnliche Drawbacks besitzen haben in Vintage jedoch nichts verloren.
- Ein Dual Land ist ein nonbasic Land mit drei Typen, nämlich z.B. Swamp und Island und dem entsprechendem Namen. Das bedeutet, dass ein Dual Land per

Wasteland zerstört und von anderen Sprüchen, welche gegen nonbasic-Lands arbeiten, betroffen wird. Ein Dual Land kann von Fetchländern und Spells, welche nach einem der beiden Basicland-Typen suchen, aus der Library geholt werden (Land Grant).

- Man kann ein Doppelland jedoch nicht mit einem Spell suchen, der explizit Basisländer verlangt (Land Tax, Rampant Growth).

Fetchlands

- Bezeichnet Bloodstained Mire, Flooded Strand, Polluted Delta, Windswept Heath und Wooded Foothills.
- Vielleicht ist nicht allen klar, wie gut Fetchlands sind; jedes Fetchland kann sieben (von zehn) Dual Lands holen.
- Man sollte ein Fetchland nicht benutzen, wenn man das Mana nicht braucht, es sei denn, man erwartet vom Gegner Stifle. Sobald Ankh of Mishra oder Blood Moon gespielt wird, kann man es immer noch in Response opfern. Ein Fetchland liefert eine sehr gute Absicherung gegen frühe Land Destruction in Form von Strip-Effekten und Sinkhole.
- Manchmal ist es jedoch auch sinnvoll die Fetchlands sofort einzusetzen, um die eigene Library auszudünnen oder um einem Stifle entgegenzuwirken, wenn der Gegner ausgetappt ist.
- Auch der Shuffle-Effekt hat seine Vorteile, so interagieren Fetchländer sehr fein mit Brainstorm, Sylvan Library und Future Sight.

Ancient Tomb

- Der kleine Bruder vom Mishra's Workshop, mit einem deftigen Drawback ausgestattet. Man sollte aufpassen, dass man ihn nicht zu oft aktiviert, denn die zwei Schaden pro Runde kann man sich logischerweise nicht auf Dauer leisten.
- In powered Decks ist das Tomb auch gelegentlich anzutreffen, um als zusätzliche Mishra's Workshops zu fungieren.

Barbarian Ring

- Wird in herkömmlichen Sligh gespielt, welches keine Mishra's Factories mag.
- Wird auch als Win-Option in Fastbond/Crucible/Zuran Orb-Decks gespielt.
- Umgeht CoP: Red, nicht aber Rune of Protection: Lands.

Bazaar of Baghdad

- Finde breite Anwendung in allen möglichen Dragon Reanimator, Madness und Mad Dragon, einem Hybrid aus beiden.
- Wird fast ausschließlich mit Squee gespielt.
- Es ist oft nützlich, die Ability zu benutzen, wenn man keine Karten auf der Hand hat. Mit ein bisschen Glück erwischt man Worldgorger Dragon, Squee, einen Madness- oder Flashback-Spell, Reanimator-Fatties oder Accumulated Knowledge.

City of Brass

- Wird nicht mehr so häufig gespielt wie früher, was vor allem an dem Einzug der Fetchländer in Type 1 zusammenhängt. Nun ist es in jedem 3-färbigen Deck möglich, eine Manabasis bestehend nur aus Fetchlands und Doppelländern zusammenzustellen, ohne nennenswerte Probleme. Dennoch ist die City immer noch eine exzellente Karte, und sollte auf jeden Fall in Betracht gezogen werden.
- Man bekommt immer Schaden, wenn die City getappt wird. Also auch, wenn der Gegner dies durch irgendeine Karte bewerkstelligt. (Rishadan Port, Fire/Ice, Tangle Wire).
- Vor allem in mehrfärbigen Combo-Decks ist es meist sehr wichtig, das richtige Mana so früh wie möglich zu haben, fast egal, was der Preis dafür ist.

City of Traitors

- Eine zusätzliche Option in Workshop-Decks als Mana-Acceleration, jedoch wird der City meist das Ancient Tomb vorgezogen.

Dust Bowl

- Bei einem Mana-lastigen Draw kann Dust Bowl sehr stark werden, leider kommt es sehr langsam in Fahrt und ist nicht so gut zu gebrauchen, um gefährliche Länder wie den Bazaar of Baghdad auszuschalten, welche eine „sofortige Behandlung“ benötigen.
- Ist gelegentlich als Ziel für Living Wish im Sideboard anzutreffen.

Faerie Conclave

- Bildet in Landstill und Gay/r einen Teil des Man-Land-Kontingents und zählt neben Treetop Village und Ghitu Encampment zu den brauchbareren Man-Lands.

Gaea's Cradle

- Wird in t1 kaum gespielt, aus dem einfachen Grund, dass es ein prinzipiell schlechter Plan ist, viele Kreaturen zu legen, da es sehr gute Board Sweeper (Balance, Pernicious Deed, Disk) gibt.
- Kann aber in speziellen Decks (Skullclamp-Decks) seine Verwendung finden.
- Hat, so wie Tolarian Academy und Serra's Sanctum, Synergie mit den „Free“-Spells aus dem Urza-Block.

Gemstone Mine

- Wird hauptsächlich in Combo-Decks gespielt, die nicht auf permanentes Mana angewiesen sind.
- Findet auch in 7/10 und anderen mehrfärbigen Workshop-Decks seine Anwendung, und wurde durch die Einführung von Crucible of Worlds noch besser.

Glacial Chasm

- Cumulative Upkeep ist eine triggered Ability und arbeitet mit Age-Countern. Man muss die Upkeep Cost nicht zahlen, und kann so weiteren Lifeloss vermeiden.
- Das Land arbeitet jetzt mit einem Replacement-Effect. Wenn man kein Land opfert, kommt Chasm gar nicht ins Spiel.
- Wurde in TurboNevyn gespielt, einem Combo-Artigen Deck, das sich massiven Card-Draw über Horn of Greed holte, um dann mit Sickening Dreams zu finishen. Ebenso in Lich, einem inkonsistenten, langsamen und Hate-anfälligen Combo-Deck (gegen das Full English Breakfast aussieht wie die Erleuchtung höchstpersönlich).

Glimmervoid

- Mit ausreichend (billigen) Artefakten eine sehr gute Karte, wenngleich sie auch immer mit einem Risiko verbunden ist. Es ist, so meine Erfahrung, nicht sehr empfehlenswert in irgendeinem Deck 4 Glimmervoids zu spielen, schließlich gibt es genug Artefakt-Hate (Rack and Ruin, Hurkyl's Recall, Pernicious Deed), und erste Runde Glimmervoid plus Mox legen zu müssen und dann womöglich in ein Disenchant zu laufen, ist sicherlich keine rosige Vorstellung.

Forsaken City

- Einziges Anwendungsgebiet von Forsaken City ist es, Stasis am Laufen zu halten.

Kjeldoran Outpost

- Schlecht, seit es Wastelands gibt .
- Laut Oracle kommt der Outpost erst ins Spiel, nachdem man die Plains geopfert hat.

Lake of the Dead

- Schlecht, seit es Wastelands gibt.
- Laut Oracle kommt der See erst ins Spiel, nachdem man den Sumpf geopfert hat. Das heißt, es ist nicht möglich, den Lake auszuspielen, die Ability auf den Stack zu legen und dann in Response Mana mit dem Lake zu erzeugen.

Library of Alexandria

- Die teuerste Karte aus Arabian Nights findet in fast jedem Control-Deck Verwendung, da sie erste Runde gelegt und, sofern sie auf keine Gegenwehr trifft, gegen jedes Deck mit Ausnahme von Combo ein Auto-Win ist. Man könnte sie auch „personal Howling Mine“ nennen.
- Sie findet auch gelegentlich in langsameren Combo-Decks Verwendung, um aus jedem Draw-7 einen Draw-8 zu machen.
- Ist restricted seit 2.5.1994.

Maze of Ith

- Besonders gut, um Psychatog oder Exalted Angel in Schach zu halten. Produziert selbst kein Mana, weswegen man aufpassen sollte, dass man nicht zu viele von ihnen spielt, schließlich verbraucht man einen Land-Drop und hinkt dem Gegner somit nicht unwesentlich hinterher.
- Kann eigene angreifende Kreaturen retten, indem man sie auf die eigenen Kreaturen anwendet.
- Die Maze kann zu jeder Zeit in der Attack-Phase verwendet werden, also auch, wenn der Tog mal gepumpt wurde.
- War restricted seit 10.10.1994.
- Ist unrestricted seit 1.4.1999.

Mishra's Factory

- Findet vor allem in Gay/r und Landstill Verwendung, kann aber prinzipiell in jedem Control- oder Aggro-Deck gespielt werden.
- Nicht vergessen, dass man überflüssiges Mana, welches durch einen Mana Drain generiert wurde, in die Factory pumpen kann.
- Sie formt eine farblose Damage-Quelle, was in seltenen Fällen sehr nützlich sein kann.
- Mishra's Factories haben Summoning Sickness, was jedoch nur relevant wird, wenn sie sofort angreifen sollten.
- Eine Mishra kann einen x/3er im Kampf töten, indem sie sich selbst pumpt, bevor Damage am Stack ist. Auch das funktioniert nicht, solange sie Summoning Sickness hat.

Mishra's Workshop

- Bildet als eine der wenigen unrestricted Mana Accelerators die Grundlage für zahlreiche Decks. Die prominentesten davon sind bei den Aggro-Decks TnT, Stacker, Funker, Aggro-Slaver, 7/10 und neulich „The Man Show“; bei den Lock-Decks gibt es primär Stax (multicolored, meist mit Meditate) und Mud (mono-rot).
- Auch Combo-Decks verwenden den Workshop; sei es nun ein Deck, welches um auf dem *Staff of Domination/Metalworker*-Combo basiert oder als *Living Wish*-Ziel im 2-Land-Belcher.
- War restricted seit 13.6.1994.
- Ist unrestricted seit 1.10.1997.

Petrified Field

- Wird in manchen Lock-Decks gespielt, um Wastelands und Workshops zu recurren. Diese Option ist aber letztlich durch das Crucible of Worlds extrem Unbeliebt geworden – falls sie das zu irgendeinem Zeitpunkt davor war.

Riftstone Portal

- Wird manchmal in Madness-Decks gespielt, da sie hier leicht zu discarden ist.
- Der Vorteil ist erheblich, sie dient als Mana-Fixer, hilft gegen Blood Moon und macht aus den Bazaars Manaquellen.

Rishadan Port

- Wird in t1 kaum gespielt, manchmal sieht er in Mono-Brown-Decks Verwendung (also Decks, die nur aus Artefakten bestehen, ohne Farbzuordnung), um zusätzlichen Lockdown zu bieten.

Strip Mine

- Gemeinsam mit Wastelands bietet diese Karte ein respektables Arsenal an Land-Destruction, das auch Mana herstellen kann. Gerade in einem Format mit sehr vielen gefährlichen Ländern (Bazaar of Baghdad, Library of Alexandria, Tolarian Academy) und mit sehr diversen Manabases ist sind Strip Mines in fast allen Decks außer Combo Standard.
- Bildet gemeinsam mit Crucible of Worlds eine extrem starke Lock-Komponente, in letzter Zeit wurden sehr viele Demonic Tutors auf Strip Mine beobachtet.
- Ist restricted seit 1.1.1998.

Thawing Glaciers

- Wurde früher in blauen Control-Decks gespielt, ist aber mittlerweile viel zu langsam, um in t1 noch eine Verwendung zu finden.
- Sind gut in Kombination mit Untap-Effekten wie Frantic Search, Candelabra of Tawnos oder Turnabout.

Tolarian Academy

- Die Academy ist das wahrscheinlich brokenste Land überhaupt, aus dem brokensten Set aller Zeiten. Eine Academy in einem Format vier Mal zu erlauben bedeutet, dass Academy-Decks absolut dominierend sind.
- Die Academy wird in jedem Workshop-Deck gespielt, ebenso auch in fast jedem Combo-Deck (auch 2-Land-Belcher hat eine im Sideboard für Living Wish).
- Eine weitere Karte, bei der die neue Legens-Regel relevant wird. Die eigene Academy fungiert als Strip Mine gegen die gegnerische.
- Ist restricted seit 1.1.1999.

Treetop Village

- Die Karte ist prinzipiell besser als Faerie Conclave, jedoch hat sie das Problem, dass man dafür eine der schwächsten Farben in t1 spielen muss, weswegen das Treetop Village in ernsthaftem t1 fast kein Spiel sieht.

Undiscovered Paradise

- Besitzt Synergie mit Exploration und Horn of Greed.
- Der vermeintliche Nachteil kann in manchen Situationen auch einen Vorteil darstellen, z.B. wenn Back to Basics liegt.
- Ein ernsthaftes Dilemma liegt darin, dass Undiscovered Paradise alleine nichts kann, und selbst im optimalen Deck nur dann von Nutzen ist, wenn dieses mehrere verschiedenfarbige Spells hat, die doppel-colored Mana-Costs haben.
- Es gibt keine einfache Interaktion mit Stasis. Laut Oracle-Text nimmt man Undiscovered Paradise in seiner Untap Step zurück, statt dem Untappen. Man hat aber keine Untap Step mehr und so hat man nur eine bessere City of Brass statt dem eigentlich erwünschten Bounce-Effekt.

Unholy Grotto

- Combo zusammen mit Rotlung Reanimator und Smokestack, das Ganze ist jedoch zu langsam für das momentane Metagame.

Wasteland

- Eine Funktion der Strips ist es, gefährliche Länder wie die Library oder den Workshop aus dem Verkehr zu ziehen. Aber nein, die Wastelands erfüllen noch einen anderen Zweck, nämlich das Disrupten der gegnerischen Manabasis. Siehe: "Spielweise" von Control Decks.
- Mehr dazu ist bei der Strip Mine zu lesen.

3.8. Gold & Split-Spells

Artifact Mutation

- Ist eine der beliebtesten Sideboardkarten gegen Workshop Prison und Slavery, da es nicht nur das Artefakt zerstört, sondern auch Tokens für gegnerische Smokestacks oder Tangle Wires generiert.
- Wenn das angepeilte Artefakt beim Resolven des Spells nicht mehr da ist, bekommt man auch keine Tokens, also Vorsicht vor ungetappten Weldern.
- In FCG kann man die Tokens mit Food Chain für Mana verwenden.

Fire/Ice

- Eine der universell anwendbarsten Karten, Utility pur. Die meisten Decks mit Zugriff auf rot und blau spielen mindestens ein Fire/Ice zwischen MD und SB.
- Bei zwei Targets ist die rote Hälfte nicht misdirectbar, die blaue allerdings immer.
- Es wird allzu oft vergessen, dass die zweite Hälfte nicht nur Cycling ist, sondern auch Psychatog, Dreadnought und andere Fatties um eine Runde verlangsamt, ohne einem eine Karte zu kosten. Auch die Möglichkeit, im Control-Matchup dem Gegner end of Turn eines seiner beiden offenen blauen Mana zu tappen ist Gold wert.

Gerrard's Verdict

- Hat frappierende Ähnlichkeiten zu Hymn to Tourach und ist gelegentlich auch besser als diese. Wird aber trotzdem niemals statt ihr gespielt, da ein random Discard viel mehr wert ist als ein vom Gegner ausgewählter.
- Wird auch kaum gespielt, da es kaum Decks gibt, die nur b/w sind und extra Discard benötigen.
- Kann im Notfall auch auf sich selbst gespielt werden, um 6 Leben zu bekommen.

Goblin Trenches

- War in Keeper kurzfristig eine Win-Condition. Die Karte kann sehr schnell Spiele beenden, klarerweise primär im Mid-Game.
- Ist einigermaßen gut gegen Land Destruction, Back to Basics, aber auch Blood Moon.

Hull Breach

- Als Enchantment- und Artifact-Removal dank Sorcery-Speed und aufwendiger Mana Cost etwas auf der langsamen Seite. Wird trotzdem gelegentlich in Sideboards gespielt, als Ziel für Burning Wish.

Lim-Dul's Vault

- Wird als einer der besten Tutors gezählt, der nicht auf der b/r-Liste ist.

- Ist populär in Dragon und Wish-Boards.
- War früher in GAT beliebt, wo man sich seinen Draw mit einer Vielzahl an folgenden Gushes sehr schön zurechtsetzen konnte.
- Die Karte ist grundsätzlich Card Disadvantage.

Lord of Tresserhorn

- Wird gelegentlich in Decks mit Illusionary Mask gespielt, wo es als zusätzlicher Dreadnought mit extra Style-Points fungiert.
- Die Regenerate-Ability ist selten besser als seine Verteidigung von 12, jedoch hat man schon den einen oder anderen Psychatog gesehen, der einen Dreadnought im Kampf untergehen ließ.

Meddling Mage

- Ist grundsätzlich eine exzellente Karte, die zu einem durchschnittlichen P/T-Verhältnis auch eine extreme gute Ability liefert.
- Meddling Mage ist ein so genannter Skilltester, d.h. er belohnt gutes und erfahrenes Spiel. Schnell zu wissen, was das gegnerische Deck kann und auf welche Karte man den Meddling Mage am besten ansetzt macht diesen sehr gut.
- Leider sieht er trotzdem nicht viel Spiel, da Decks letztlich dazu tendieren, mehrere Antworten auf gleiche Threats zu haben und damit auch durch den Mage maximal aufgehalten werden. Es gibt sehr wenige Decks, gegen die ein oder zwei Mages schnell ein Lock herstellen können. Außerdem kann der Mage keine Karten im Spiel beeinflussen, weswegen man auch zuerst mal mit diesen klar kommen muss.
- Sobald die Karte für den Mage genannt wurde, kann er nicht mehr gecountert werden.
- Wurde vom Sieger des Invitationals im März 2000, Chris Pikula, erstellt. Hierher rührt auch der Spitzname „Pikula“. Der einzige Unterschied zu der vorgeschlagenen Version ist, dass man damals auch Länder nennen konnte.

Mystic Enforcer

- Ist in t1 sehr schnell sehr groß, da Treshhold bald erreicht wird.
- Trotzdem ist die Nachfrage nach großen, billigen Kreaturen, die nicht durch Workshop verbilligt werden, relativ gering, was der Karte nicht besonders viele Turnierauftritte verschafft.
- Schutz vor Schwarz ist außerdem nicht allzu wichtig, da das beste Creature Removal weiß ist. Er hilft jedoch gegen Hulk, da dies seine Zeit braucht, um ihn wegzudeeden oder mit Berserk drüberzugehen.

Pernicious Deed

- Ist herkömmlich der beste Board Sweeper vor Nevinyrral's Disk, Powder Keg und Engineered Explosives. Nur Balance ist in dieser Funktion manchmal besser.

- Die Karte kümmert sich nicht um Protection from Black/Green. Es kann jedoch regeneriert werden.
- Nur die schwierige Casting Cost verhindert, dass die Karte breite Anwendung findet.
- Man kann klarerweise auch das Deed für 0 aktivieren, um Manlands und Artifact Mana zu zerstören.
- Dass das Deed ein selektiver Board Sweeper ist, hat sowohl seine Vor- als auch Nachteile. Viele der Karten in t1 kosten zwei Mana und weniger, was einen Tog am Leben erhält, jedoch den Rest vom Spielfeld abräumt. Gegen Reanimator, Affinity und Workshop-Decks schaut die Mana-Verteilung am Tisch aber meist anders aus, wo es manchmal unmöglich ist, den Tisch abzuräumen.
- Ist Standard in Hulk und Dragon.

Phantom Nishoba

- Ist ein beliebtes Ziel für klassisches Reanimator gegen Aggro aller Art, primär aber rote Burn-Decks.
- Der Nishoba kompensiert meist sehr schnell den Lifeloss von Reanimate.

Psychatog

- Hat eine unschlagbare Synergie mit Card-Drawern wie Gush, Fact or Fiction, Deep Analysis, Accumulated Knowledge, aber auch Intuition, sowie den blauen 1-Mana Cantrips und Fetchlands.
- Macht Wishes zu Recursion Spells.
- Nach Morphling der neue „Supermann“, weil er allen Decks große Probleme bereitet. Control muss aufpassen, dass es nicht an einem riesigen Tog stirbt, gegen Aggro ist er fast schon ein Moat oder Abyss je nach bedarf, schließlich muss der Gegner den Tog jede Runde blocken, wenn ihm sein Leben lieb ist.

Razorfin Hunter

- Ist eine Option für Gay/r fürs Mirror und gegen Workshop-Decks um eine weitere Lösung für den Goblin Welder zu haben.
- Ist ein Merfolk, würde sich also auch in klassischen Fish-Decks mit rot äußerster Beliebtheit freuen.

Recoil

- Sehr gutes Bounce, das manchmal als Instant-Vindicate fungiert.
- Hat jedoch eine sperrige Casting Cost, was breite Verwendung verhindert.
- Wurde im CF Mask gerne gespielt, wo es einmal als Silver Bullet im MD vertreten war.

Shadowmage Infiltrator

- Eine kurze Erklärung, wieso der Ophidian besser als der Shadowmage ist: Den Ophidian kann man dank Moxen/Mana Drain sehr viel leichter casten als den Zauberer, zudem ist der Vorteil des Shadowmages nur in sehr wenigen Matchups relevant.
- Wurde vom Sieger des Invitationals November 2000, Jon Finkel, erstellt. Hierher rührt auch der Spitzname „Finkel“.

Shivan Gorge

- Mögliche Win-Condition in jedem Deck, das seine Lands unendlich oft untappen kann. Zurzeit ist das nur in Budget-Versionen von Dragon relevant.

Sliver Queen

- Wird mittlerweile in Dragon gespielt, weil viele Spieler Antworten auf den Ambassador Laquatus in ihre Decks inkludiert haben, beispielsweise Gaea's Blessing im Main Deck.
- Hilft Dragon auch im Duell gegen Decks, welche Smokestack benutzen.
- Die Queen kann für Force of Will oder Unmask gepicht werden. Sie wird von allen Blasts zerstört, ist jedoch nicht anfällig auf schwarzes Removal, außer auf ein sehr (un-)glückliches Diabolic Edict.

Spiritmonger

- Findet trotz dem extrem überzeugenden Komplettpaket kaum Verwendung, was an keinem Bedarf an mid-sized Fatties (also zu schwach für Reanimator) und dessen nicht-Artifact-Creature-Dasein liegt. Ein Mangel an Evasion macht ihn auch nicht attraktiver.

Squandered Resources

- War früher eine beliebte Combo-Komponente, entweder mit Stasis oder mit Cadaverous Bloom.
- Wird heutzutage nicht mehr gespielt, da die meisten Decks ihre Mana Acceleration aus nicht-Land-Quellen nehmen.

Terminate

- Ist nach Swords to Plowshares das beste Pinpoint-Removal, einzig und allein die schlechte Farbkombination, die höhere Casting Cost und die fehlende Remove-From-Play-Ability verhindern einen Aufstieg von Terminate in den Pinpoint-Himmel.
- Wird in letzter Zeit gerne in diversen Boards gespielt, sei es als Wish-Target oder als grundsolides Removal gegen alles Mögliche.

Vindicate

- Hat einen starken Effekt, aber leider nur im Sorcery-Speed spielbar.
- Findet sich im Sideboard fast jeden Decks wieder, welches Burning Wish und das passende Mana spielt.

Wax/Wane

- Trotz Viridian Zealot sehr gut in GW-Stompy, da Stompy mit wenigen Lands auskommen muss und combat tricks dort viel wert sind.

4. Strategien

/**

5. Tricks

/**

6. Spiel-Psychologie

Ein nicht unwesentliches Moment bei allen Spielen ist die Psychologie - und das nachfolgende Kapitel ist diesem Thema gewidmet. Allerdings (man weiß, das größte menschliche Rätsel ist ja der Mensch selbst) ist dies ein wahrhaft unerschöpfliches Thema und der vorliegende Beitrag nur ein erster Versuch. Hier wird bestimmt einiges nachfolgen.

6.1. Die Psychologie des Bluffs

Oder

Wie ich es geschafft habe, meine misstrauische Großmutter zu überlisten

Die Vorrede lässt keinen Zweifel zu. Wir befinden uns im Genre des Halbernstens, das, physiognomisch gesprochen, in etwa dem Halbgefrorenen zur Seite zu stellen ist. Man spürt noch die Substanz (das pürierte Früchtchen), aber der Stoff ist bereits im Begriff, sich zu verflüchtigen, genauer: zu verwässern. Der geneigte Leser könnte an dieser Stelle, etwas pikiert, die folgenden Passagen überspringen wollen, aber Obacht! Aufgepasst und nachgedacht! Könnte es denn nicht sein, dass der Verfasser, der über den Bluff zu schreiben sich anheischig macht, seinerseits falsche Auskünfte gibt, als unernst hinstellt, was doch tiefer Ernst sein könnte. Dass also dieser Text, gleich mit der ersten Zeile, schon beim Thema ist. Und wirklich: meine Großmutter hat es bis heute nicht bemerkt, dass ich ein perfider Bluffer bin. Sie hält mich für ein bisschen beschränkt, aber mit außerirdischem Glück gesegnet.

Und damit gleich zum idealen Bluff, dem perfekten Verbrechen. Dieser Bluff fällt gar nicht als solcher auf, niemand kommt auf den Gedanken, dass der Spieler an seinem Glück etwas herumgebastelt haben könnte. Das heißt: der Bluffer wird niemals als ein solcher identifiziert, sondern vermag unter der Maske des Biedermannes, des Glückspilzes usw. sein Unwesen zu treiben.

Hat man dies im Visier, so sieht man, dass das Urbild des Bluffers (das so genannte „Pokerface“) bereits eine Schwundform, einen nicht mehr ganz so idealen Prototyp unseres Ideals verkörpert. Warum? Weil er sich zu erkennen gibt. Weil jeder, der diesem Pokerface gegenübersteht, bereits eine Art inneres Warnsignal piepen hört, das seine Konzentration und seine Risikoabwägung deutlich erhöht.

Folgendes Szenario soll dies verdeutlichen. Wir haben eine Free for All – Runde mit vier Mitspielern. Zwei dieser Spieler wären psychologisch so überaus durchschnittlich, dass sie uns als *Publikum* oder als *Zeugen* dienen können. Der dritte wäre unser

Pokerface, der vierte das, was ich als Ideal des Bluffers eingeführt, derjenige, bei dem der Bluff gar nicht auffällt.

Betrachten wir zunächst einmal das Pokerface. Er wird mit den klassischen Mitteln der Regungsunterdrückung jedes Signal nach außen so weit kontrollieren, dass das Publikum nur eine eingefrorene, ausdruckslose Maske zu sehen bekommt. Unterstellen ihm die anderen nun eine gewisse Kompetenz (Regelkenntnis, Einsicht in Spielstrategien) wird dies ihre Risikobereitschaft deutlich bremsen. Möglicherweise werden sie, um den Gegner einschätzen zu können, zwei oder drei Versuchsattacken wagen – kommt eine Antwort, die sie beeindruckt, wird sich das Psychogramm des *Pokerfaces* deutlich verfestigen.

Die Folge: die Spielzüge werden vorsichtiger, berechnender. Damit aber steigt insgesamt die Rationalität des Spiels – spielentscheidend wird nun das Kartenmaterial sein. Ist das „Publikum“ nicht auf einer Anfängerebene, sondern bereits fortgeschritten, ist ein solches Verhalten geradezu kontraproduktiv. Der Grund ist einsichtig: der Bluff soll ja gerade einen materiellen Vorteil dadurch zunichte machen, dass der Gegner, aus einer psychologischen Unsicherheit, seine Karten falsch einsetzt.

Daraus wäre zu schlussfolgern, dass der Bluffer, der sich in seiner Rolle gefällt, bereits an seiner Selbstdemontage arbeitet.

Nehmen wir nun unseren vierten Spieler ins Visier, denjenigen, dem man das Zeug zum Bluffer nicht zutraut. Das lässt sich einfach dahinschreiben, aber welcher Voraussetzungen bedarf es dazu? Wie bringe ich es fertig, mich als Pokerface zu disqualifizieren.

Ostentative Dummheit ist sicherlich keine schlechte Voraussetzung. Jemand, den man gering schätzt, wird man sehr viel weniger Aufmerksamkeit schenken als einer auffälligen Persönlichkeit. (Hier sei die Küchenpsychologie meiner Großmutter erwähnt, die wenigstens in dieser Domäne eine gewisse Raffinesse hat: „Fünf Minuten blöd angestellt, reicht fürs ganze Leben“).

Der entscheidende Punkt, die Voraussetzung für eine subversive Bluffertätigkeit, wäre also nicht die Kontrolle und Unterdrückung jeder Gefühlsregung, sondern, dass man den Mitspielern das Gefühl gibt, dass sie einen immer und überall durchschauen, dass sie überlegen und strategisch geschickter sind. Aus diesem Grund werde ich diesen Bluffertypus (der im Übrigen nur eine Variante des perfekten Bluffs verkörpert) den „Gimpel“ nennen.

Kleiner Einschub: Das, was die Schachcomputer der ersten Generationen durcheinander brachte, war das sinnlose Opfer, die scheinbar chaotische Attacke.

Nehmen wir an, dass unser Gimpel seinen Mitspielern bei zwei, drei Gelegenheiten klar gemacht hat, dass er einer durchaus chaotischen Spielweise frönt, dass er nicht lange nachdenkt, sondern weitgehend spontan seinen Eingebungen folgt. Diese Eingebungen jedoch können und sollen nicht gänzlich chaotisch sein, sondern ein psychologisches Muster beschreiben. Der Gimpel sollte als ein notorischer Aggressor oder als ein notorischer Verteidiger kenntlich sein. Haben die Gegner den Eindruck gewonnen, dass der Gimpel auf Teufel komm raus attackiert, werden sie dies auch in einer Situation annehmen, wo das Kartenmaterial keinesfalls Anlass dazu gäbe. Resultat: Ein perfekter, weil nicht entschlüsselter Bluff.

Das wesentliche dabei ist, dass der Gimpel in seinen Aktionen stets glaubhaft erscheint. So ist die „Veröffentlichung“ des strategischen Kalküls ein guter Kniff, um die Mitspieler auf eine Verhaltensänderung einzustimmen. Je törichter, fragender, öffentlicher ein solches Verhalten erscheint, desto mehr werden die anderen die „Lesbarkeit“ des Gimpels unterstellen und gar nicht auf den Gedanken verfallen, dass dies nur die Camouflage eines tieferen Kalküls sein könnte.

Auch ein plötzliches Verstummen eines ansonsten Redseligen kann eine große Wirkung entfalten.

Wenn ein notorischer Verteidiger urplötzlich sehr ruhig wird und zum Angriff übergeht, werden die anderen sogleich denken, dass er Karten auf der Hand hält, um seine Kreaturen zu verstärken. Folglich wird der Gegner es sich zweimal überlegen, ob er blocken will.

Kommen wir nun, um unsere Hypothese vom perfekten Bluff zu untermauern, zu einem anderen Psychogramm, nennen wir ihn: den Bürokraten. Der Bürokrat ist nun wahrlich kein Gimpel, eher wird man ihn für eine Art Zwangscharakter halten, der seinen Vorgartenrasen so präzise schert, dass man meinen könnte, einem chirurgischen Eingriff beizuwohnen. Oder wir stellen ihn uns mit Bleistift und Notizblock bewaffnet vor, ein penibler Aufschreiber und Chronist, der alles notiert, was für ihn von Belang ist. Und das heißt: einfache Länge der Grashalme, ausgespielte Zaubersprüche, Goblinattacken usw., Mimik der Mitspieler (Z. schnupft sich schon wieder, F. greift sich ans Gesäß usw.).

Kurzum: der Bürokrat, der idealerweise hinter einer sehr dicken Brille wie hinter einer Verpanzerung hervorschaut, ist eine wahre Nervensäge. Anders als der Gimpel, der heitere Herablassung hervorruft, geht er den anderen mit seinem beständigen Geschreibe deutlich auf die Nerven. Dies wird noch untermauert dadurch, dass seine Notizen durchaus nicht immer dem Spielgeschehen gelten. Gelegentlich ist er durchaus abwesend, so als sei er mit einer grandiosen Jahrhundert-Statistik beschäftigt (die Auftritte des Goblin-Vandals im 20. Jahrhundert unter besonderer Berücksichtigung

von Aggro-Strategien, vor allem unter der Konjunktion von Zwilling und sozialdemokratischer Kanzlerschaft).

Wie wird sein Mitspieler wohl reagieren? Er wird sich seinen Karten widmen und den Dialog auf das nötigste begrenzen. Naturgemäß wird ihn das beständige Aufschreiben zunächst deutlich beeindrucken. Folglich sollte der Bürokrat bei zwei drei Gelegenheiten zu verstehen geben, dass er mit der Verwaltung des Großen und Ganzen, nicht aber mit den Kleinigkeiten des Alltags beschäftigt ist. Folge: sein Mitspieler hält ihn, wenn auch aus ganz anderen Gründen, für ebenso blöde wie den Gimpel.

Das aber ist die perfekte Voraussetzung für den Bluff. Denn der Bürokrat, dessen Notizen tatsächlich, neben hieroglyphischen Geheimzeichen, tatsächlich sachdienliche Hinweise enthalten können, kann nun seine Strategie zurechtlegen.

Nehmen wir an, er hat zu Anfang (schon wegen seiner Notizen) etwas behäbig gespielt und sein Gegenüber sozusagen eingeschläfert. Plötzlich aber wechselt er das Tempo und bringt seinen Gegner mit verwirrenden Zügen aus der Fassung. Das Uhrwerk hat sich sozusagen zu einem Wandeln gewandelt. (Zugegebenermaßen: dieses Verhalten grenzt an überaus unsoziales Stalling und es gibt Mitspieler, die dies keineswegs tolerieren – abgesehen davon, dass man derlei auch als Stalling bezeichnen kann).

Fassen wir zusammen: Der wesentliche, aber auch schwierigste Punkt für den perfekten Bluffer besteht darin, dem anderen ein konsistentes, überzeugendes Bild vorzuspiegeln, ein Bild, das dieser als nicht bedrohlich und als nicht als nicht ernst zu nehmen abtut. Dabei gibt es sehr viel Rollen als die besagten. Tatsächlich sind Gimpel und Bürokrat nur zwei Extremfälle des gesamten Spektrums und vor allem deswegen ausgewählt, weil sie das Prinzip verdeutlichen sollen.

Genau in der Mitte befindet sich das klassische Pokerface. Es ist gekennzeichnet durch Reglosigkeit, Undurchdringlichkeit, Opazität. Dennoch ist dieser Inbegriff des Bluffers keineswegs der Idealtypus, sondern vielmehr so etwas wie ein Nullpunkt, eine Nullstelle.

Gleichwohl ist diese Strategie durchaus anzuraten, wenn man über kein schauspielerisches und psychologisches Talent verfügt. In diesem Falle glänzt man durch Abwesenheit, nicht durch Mimikry.

Unter Lustgesichtspunkten freilich ist das Spiel mit den diversen Rollen und Verkleidungen allerdings sehr viel interessanter. Denn an die Stelle der emotionalen Reglosigkeit tritt die menschliche Komödie, die Taktiken der Verwirrung, der Verstellung, der Maskerade. Bluff, wenn man so will, ist bloß ein anderes Wirt für ein lügnisches Taktieren – für die Kunst der Lüge, die im Spiel erlaubt und aus diesem Grunde eben Lüge heißt, sondern BLUFF!

Viel Spaß!

7. Anleitung zum Spielen einzelner Decks

/**

8. Tipps zum Deckbauen

Diese Sektion soll helfen, Grundsatzentscheidungen beim Deckbau zu vereinfachen. Dabei wird möglichst versucht, nicht konkret auf bestehende Decks einzugehen, sondern allgemeine Anhaltspunkte zu liefern. Unterteilt wird diese Sektion in Budget und „echtes“ T1. Natürlich gibt es auch Nischenkarten, die kein Budget mehr sind, aber auch nicht direkt zur Power zählen. Dazu zählen primär Karten wie *Mana Drain* oder *Bazaar of Baghdad*, aber auch Doppelländer und *Force of Wills* werden langsam immer teurer. Um dieses Problem der Differenzierung aus dem Weg zu schaffen, werde ich alle Karten, die Momentan einen sekundären Marktwert über 50 Euro erzielen, zu den teuren Karten zählen, vor allem, wenn sie in Multiplen benötigt werden. So fällt etwa die Anschaffung eines *Moats* für Parfait weniger ins Gewicht als 4 *Mana Drains* für Mono U.

Auch wenn FoWs und Duals teuer sind, sie sind essentiell für das Format. Zumindest um die Anschaffung von 4 FoWs gibt es keinen Weg herum. So gut wie jedes Deck mit blau will 4 Stück spielen, um zumindest den Hauch einer Chance gegen das extreme Power-Level zu haben.

Liste der Karten, die ich hierfür als „Power“ zähle (ich habe auch nur Karten inkludiert, die auch wirklich gespielt werden, deswegen ist etwa *Juzam Djinn* nicht dabei):

Ancestral Recall	Bazaar of Baghdad	Black Lotus
Illusionary Mask	Library of Alexandria	Mana Drain
Mishra's Workshop	Mox Emerald	Mox Jet
Mox Pearl	Mox Ruby	Mox Sapphire
Timetwister	Time Walk	

8.1. Budget

Budget-Decks haben es historisch gesehen schwer, sich in t1 durchzusetzen, was primär an der Tatsache liegt, dass sie meist weniger spektakuläre Effekte machen als eine Kontrahent mit Power, und sehr oft in der Defensive sind und primär versuchen, dem Gegner am Gewinnen zu hindern, als selbst zu gewinnen. Teure Karten haben (meist) ihren Preis nicht weil sie schönes Artwork haben oder lustig sind, sondern weil sie einen extrem mächtigen und stark spielverändernden Effekt haben. Als klassisches Beispiel kann man *Mishra's Workshop* nehmen, der effektiv sagt, dass meistens alle Artefakte im Deck zwei Mana weniger kosten. Das bedeutet, dass man 5/3er und 4/4er für 2 bekommt, Smokestack ist auf einmal nicht mehr zu teuer oder langsam für t1, etc. Dass auch solche 2-Drops manchmal sogar den *Wild Mongrel* verblassen lassen,

braucht man wohl kaum erwähnen. Und nun stellt sich die große Frage: Wie kann ein billiges Deck den Kampf David gegen Goliath gewinnen? Wo genau liegt die Achillessehne der powered Decks? Zur Beantwortung dieser Frage ist erst mal ein gewisses Grundverständnis des Formats notwendig, ebenso ein ungefährer Plan, wie powered Decks so aussehen und was sie machen. Wenn man sich nun erfolgreiche unpowered Decks ansieht, erkennt man folgendes Schema: Sie verwenden die beste Disruption des Formats (und Disruption ist relativ billig, geldtechnisch), sie haben meist eine extrem niedrige Mana-Kurve, sie versuchen sich, auf maximal zwei Farben zu beschränken und sie verwenden oft Combos der großen Brüder mit gepaart mit billiger Acceleration.

Dies lässt uns das Kapitel in genau diese Punkte unterteilen: Disruption, Mana Base, Creature Base und Combos/Engines.

8.1.1. Disruption

An Disruption gibt es viel, nur welche davon ist ideal? Soweit erkennbar gibt es momentan vier Karten, die das Quadrumvirat der Disruption bilden: *Duress*, *Force of Will*, *Wasteland* und *Null Rod*. Die ersten beiden zielen darauf ab, dem Gegner die mächtigsten Spells zu countern/aus der Hand zu nehmen, und ein 1-1 bzw. 2-1-Trade dafür, dass man nicht sofort an den Folgen des Spells stirbt, ist mehr als in Ordnung. *Wasteland* und *Null Rod* haben eine andere Aufgabe, nämlich primär, dass sie im Vorhinein die Manabase des Gegners auseinander nehmen, damit dieser seine gefährlichen Spells nicht spielen kann. *Null Rod* hat noch dazu den äußerst (un-)angenehmen Nebeneffekt, dass er neben jeglicher Artefakt-Mana-Acceleration einige gefährliche Karten ausschaltet, etwa *Mindslaver*, *Triskelion*, *Nevinyrral's Disk* und Konsorten. Durch einen resolvten *Null Rod* können manchmal ganze Archetypen ausgeschaltet werden, die keine Antwort parat haben oder er zwingt zumindest diese Archetypen, die Deckkonfiguration selbst gravierend zu ändern, um damit umgehen zu können.

Was hiermit hoffentlich deutlich wurde, ist, dass ein Budget-Deck entweder Disruption haben muss oder schneller in die Combo geht als seine powered Kollegen, was nicht möglich ist. Dabei sollte man darauf achten, dass man eine ausgewogene Mischung aus Threats und Disruption hat, sowie die passende Manabase dazu. Es bringt nichts, in ein 3-färbiges Deck *Wastelands* reinzustopfen, um dann seine anderen Spells nie spielen zu können. Meiner Meinung nach sollte ein Deck irgendwo zwischen 10 und 12 Disruption-Effekte haben. Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel.

Natürlich sollte niemand davon abgehalten werden, andere Disruption als die hier genannte zu spielen, es gibt viele andere Karten, die spezialisiert besser sind. Ich versuche mal hier die wichtigsten anderen Disruption-Effekte aufzulisten:

Back to Basics

Blood Moon

Daze

Hymn to Tourach

Mind Twist

Misdirection

Sinkhole

Strip Mine (zählt eigentlich zu *Wasteland*)

8.1.2. Mana Base

Hier sollte man sich Gedanken machen, wie konsistent man sein will und wie viel Mana man in etwa braucht. Vielen Decks reichen etwa zwei Mana zum Operieren aus (GAT, Gay/r), andere sind da schon etwas hungriger (UrPhid). Dies sollte dann bestimmen, wie viele Fetchländer man spielt (diese verringern ja die Chance im Allgemeinen, Länder zu ziehen) und wie viele „normale“ Länder man spielt, also solche, die färbiges Mana liefern. Dann kommt die Überlegung, wie viele Länder man sich leisten kann, die nur farbloses Mana erstellen, wie *Wasteland* oder *Mishra's Factory*. Und zu guter Letzt sollte man sich überlegen, ob man auf *Blood Moon* oder *Back to Basics* zurückgreifen will und selbst von diesen stark betroffen ist. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist auch, ob bzw. welche nicht-Länder-Mana-Acceleration man spielen will. Da findet man einerseits einen Haufen Kandidaten der b/r-Liste, die alle finanziell erschwinglich sind, allerdings gibt es auch 4-ofs, die gute Acceleration liefern und genauso billig sind. Hierbei seien folgende erwähnt:

- *Dark Ritual*: Dies ist der König der unrestricteten Mana Acceleration. Sowohl powered- als auch unpowered Decks greifen darauf zu. Primär ändert sie auch die Denkweise, nach der ein schwarzes Deck seine Spells auswählt. Kreaturen, die erste Runde über das Ritual kommen können und einen massiven Effekt haben (*Hypnotic Specter* und *Phyrexian Negator*) steigen Enorm im Wert, aber auch die Option auf *Duress* gepaart mit *Sinkhole* oder *Hymn to Tourach* ist beliebt. Aber auch in Budget-Combo ist die Karte sehr nützlich, unpowered Dragon wäre kaum ohne *Dark Ritual* spielbar.
- *Elvish Spirit Guide*: Diese folgt knapp dem *Dark Ritual*, der Netto-Mana-Gewinn ist um eines weniger, jedoch hat sie den Vorteil, dass kein Land von Nöten ist, um das Mana zu bekommen, ja, es ist nicht mal notwendig, Grün zu spielen. Dies macht die Karte ebenfalls zu einer sehr beliebten Karte in vielen Budget und powered Combo-Decks. Sie sieht auch Verwendung in einigen Aggro (-Control/-Combo) Decks wie Stompy beider Arten oder FCG.
- *Birds of Paradise*, *Llanowar Elves*: Diese sind meist fragwürdige Kandidaten, da sie langsamer als ESG und Ritual sind, leicht Card Disadvantage gegen *Fire/Ice* produzieren und generell eine fragilere und weniger Combo-orientierte Natur haben. Trotzdem haben sie auch so manchen Vorteil, eine Mana Source für *Survival of the Fittest* zu discarden und dafür die Creature of Choice zu bekommen ist oft keine schlechte Sache. Trotzdem sehen die beiden Kollegen kaum Verwendung, maximal im selten gespielten Venquer Masque.

Bei der Acceleration von der b/r-Liste sollte man darauf achten, dass man sich nicht vom Restricted-Status einer Karte beeindrucken lässt und sie nur deswegen hinzunimmt. So etwa sind *Mox Diamond* bzw. *Chrome Mox* primär wegen ihres Effekts in manchen Combo-Decks restricted, nicht, weil sie ein Aggro-Deck jetzt so unfassbar schnell machen. Vielen Decks ist der Card Disadvantage für den kurzen Tempo-Boost zu teuer und sie sind besser mit einem echten Land beraten. Ähnliche Fehler gibt es bei *Mana Vault*, *Mana Crypt* und *Grim Monolith*, *Sol Ring*. Wenn man sich so die Decks ansieht, welche diese Karten spielen, merkt man, dass diese entweder Combo-Decks sind; darauf ausgelegt sind, extrem schnelle Lock-Situationen zu generieren und eine sehr gute Verwendung für colorless Mana haben. Nachdem Budget-Combo meist nicht unbedingt colorless Mana benötigt (Ausnahme FCG), ist es mit anderer Acceleration besser beraten. Und nachdem alles andere sowieso den Disruption-Plan spielen sollte, wird es von einer colorless Acceleration kaum profitieren. Ein typischer Anfängerfehler ist es, einen teuer erstandenen *Sol Ring* in ein Sligh oder Sui hineinzupacken. Diese Decks stehen und fallen um das farbige Mana. Auch wenn ein 2nd-Turn *Phyrexian Negator* oder großer *Mind Twist* verlockend scheinen, die Karte ist in 95% der Fälle sinnlos und man wäre glücklicher über schwarzes Mana, um zumindest seine *Nantuko Shade* pumpen zu können.

Summa summarum sollte im Mix dann irgendwas zwischen 18 und 26 Ländern rauskommen, auch hier gibt es Ausnahmen, etwa klassisches Stompy. Grundsätzlich hilft Testen ungemein, um die korrekte Anzahl an Ländern zu bestimmen. Wenn man oft Mana flooded ist, sollte man vielleicht mehr Fetchländer oder allgemein weniger Mana Sourcen spielen. Auch die Addition von Karten wie *Brainstorm* hilft, Mana Floods zu umgehen. Umgekehrt sollte man eben auf mehr Länder aufstocken, eventuell die Mana Curve des Decks niedriger setzen und auch hier kann ein Playset *Brainstorms* wunder wirken.

8.1.3. Creature Base

Dies ist ein heikler Punkt, der wahrscheinlich kaum befriedigend beantwortet werden kann. Die Wahl der Creatures selbst ist nämlich stark Metagame-abhängig, so manche Creature, die gut scheint, ist dann schlecht oder umgekehrt. So etwa ist der oft ausgelachte *Spiketail Hatchling* in Gay/r in Wirklichkeit eine exzellente Wahl und unterstützt das Deck-Konzept in jeder Hinsicht. Was kann man also allgemein über eine brauchbare Creature Base sagen? Erstens, um noch mal den *Spiketail Hatchling* aufzugreifen, geht es um Synergie. Dieser Interagiert mit den *Wastelands*, mit *Daze* und mit *Null Rod*. Des Weiteren bietet er ein gutes Ziel mit Evasion für *Curiosity*. In den meisten Decks ist diese Synergie der essentielle Faktor zur Wahl der Kreaturen. Hier kann bei jeder einzelnen Kreatur von Gay/r weitergedacht werden, sei es jetzt um minimale Sachen aufzuzeigen, wie dass *Grim Lavamancer* für *Voidmage Prodigy* geopfert werden kann oder um größere Benefits wie etwa den Lavamancer mit *Curiosity* zu enchanten. Die Creatures bilden ein integrales, untereinander

harmonisierendes Toolset. Insofern ist es immer wichtig, solche Synergien zu erkennen und sinnvoll einzubauen, auch mit Hinsicht auf die Mana-Curve. Es bringt nichts, wenn zwei Creatures eine tolle Interaktion miteinander haben, aber beide nicht verlässlich schnell ins Spiel gebracht werden können (was in t1 spätestens dritte Runde bedeutet). Ebenso sollte man bei der ganzen Rücksichtnahme auf Synergien darauf achten, dass der einzelne Nutzwert einer Karte nicht verloren geht. *Patron Wizard* ist sicherlich cool mit *Voidmage Prodigy* und *Grim Lavamancer*, ist aber alleine Müll hoch 98.

Manchmal muss man jedoch nur auf Curve achten und lässt dabei die Synergien außer acht, v.a. wenn man mit dem Deck ein recht einseitiges Ziel verfolgt, etwa den Gegner in Rekordzeit von 20 auf 0 zu bringen, ungeachtet dessen, was er macht. Hier wird dann eine Creatures wie der *Jackal Pup* relevant. Dieser hat pure Effizienz auf sein P/T-Verhältnis bezogen und ist ein katastrophaler Blocker. Die Synergie dieser Karten beschränkt sich auf die mit Burn Spells. Trotzdem passt sie in ein Sligh-Deck wie angegossen, da sie den Game Plan in jeder Hinsicht unterstützt.

Nun, jetzt ist trotzdem die Frage noch nicht beantwortet, welche Creatures gespielt werden sollen. Hier hilft es primär, sich – wie so oft – bestehende Top-Decks durchzusehen und zu verstehen, warum manche Kreaturen gespielt werden und warum manche Kreaturen den Vorzug gegenüber anderen erhalten haben. Manche Karten werden unüblich scheinen, haben jedoch, wenn man das Big Picture betrachtet, wieder Sinn. So etwa waren manche Leute über das Auftauchen des *Old Man of the Sea* kürzlich verwundert, der nicht besonders toll in t1 scheint. Der Hintergrund ist, dass in dem Metagame viel Gay/r unterwegs war und Gay/r ein sehr gutes Matchup gegen Control Slaver hatte. So musste sich Control Slaver überlegen, wie es Gay/r am besten treffen kann, wo dann der Old Man einfällt, der jede Creature des Decks übernehmen kann, und mit einem übernommenen Lavamancer sogar imstande ist, das gesamte Spiel zu kontrollieren.

8.1.4. Combos/Engines

Wo Budget oft zu den mächtigen powered Kollegen aufblickt, sind primär die Combo-Decks, die zum Großteil aus Karten der B/R-Liste bestehen und spektakuläre schnelle Siege erzielen. Im Endeffekt scheint es so, als würde jeder t1-Neuling irgendwann in seinem Leben gerne ein derartiges Deck meistern und damit seine Turniersiege erzielen. Ein Combo-Deck erlaubt es einem, eine gewisse Ignoranz an den Tag zu legen, was die Karten des Gegners betrifft. Die meisten Creatures des Gegners sind erstmal irrelevant, sogar ein früher *Exalted Angel* – normalerweise sehr gut gegen Budget - stört kaum. Schön und gut, aber auch Budget hat die Möglichkeit vielleicht weniger spektakulärer, aber dennoch schneller Combos. Nun, welche Anerkannt guten Combos gibt es? Da wäre erstmal die *Worldgorger Dragon*-Combo, die in diesem Werk mehr als genau behandelt wird, und die durchaus auch unpowered spielbar ist. Klar hilft der eine oder

andere Bazaar of Baghdad, noch viel mehr als die meisten Kandidaten der p9. Aber auch ohne ist Dragon recht spielbar und kann dieselbe Ignoranz an den Tag legen, wie die powered Kollegen. Als weitere Combo hat WotC wieder Squirrelcraft spielbar gemacht, die Combo besteht aus *Earthcraft* und *Squirrel Nest* und erlaubt einem, sehr bald unendlich Token zu spielen. Auch diese Decks sind grundsätzlich competitive, sie haben eine stabile Manabase und können aufgrund der simplen Combo das Deck mit Permission- und Draw-Spells voll stopfen. Ansonst gibt es kaum anerkannte Combo-Decks, eventuell das eine oder andere Teil mit *High Tide*, auch *Enduring Renewal* oder *Helm of Awakening* geben Optionen, aber wirklich spielbar ist keines dieser Decks. Hier sollte man auf anerkannte Decks zurückgreifen, experimentieren kostet wahrscheinlich viel Nerv und Zeit, wird aber kaum Ergebnisse bringen, zumindest nicht im Budget-Sektor. Das Problem ist recht einleuchtend, es muss ein Deck sein, dass entweder eine sehr billige und einfache Combo hat und genug Platz hat, um andere Spells zu spielen, die nicht nur der Combo zugewiesen sind, sondern auch defensive Möglichkeiten bieten (wie etwa bei Squirrel Craft) oder die Decks müssen gute Acceleration haben (*Dark Ritual*), gute Disruption (*Duress*, *Force of Will*) und ebenfalls einen simplen Kill (Dragon). Alles darüber hinaus, wie etwa der Versuch, ein Budget Storm Combo zu machen, ist zum Scheitern verursacht. Es ist auch wenig verwunderlich, dass Budget nicht viel Platz für Combo bietet, schließlich lebt Combo von seiner Geschwindigkeit, die immer zu großem Teil aus der Jewellery besteht.

Was kann man also sonst noch zu diesem Kapitel sagen? Engines, steht ja auch in der Überschrift. Kurz vorweg, eine Engine bezeichnet eine Karte oder eine Kombination aus Karten, welche nicht unmittelbar gewinnen, aber das Deck am laufen halten und auch den unmittelbar wichtigsten Teil des Decks darstellen. Das Deck wird mit der Engine alleine nicht gewinnen können, der Rest des Decks ohne die Engine aber meist auch nicht. Engines haben meist auch den Vorteil, dass sie nicht unbedingt an ein bestimmtes Deck gebunden sind und man mit ihnen in verschiedenen Decks herumexperimentieren kann, wenn sie die Farben unterstützen. Welche brauchbaren Engines für t1 gibt es also? Hier wären mal die wichtigsten:

- *Bazaar of Baghdad – Squee, Goblin Nabob*: Ist zwar nicht ganz so Budget im Sinne des Artikels, aber es schien mir am besten, es hier zu erwähnen. Diese Combo hat den Vorteil, dass sie nicht an eine bestimmte Farbe gebunden ist und daher in so einigen Decks ausprobiert werden kann. Meistens scheitert es daran, dass der Bazaar einen Land-Drop kostet und man damit Tempo-technisch nach hinten fällt, was ohne Power durchaus gravierende Auswirkungen haben kann. Ebenso ist die Engine recht leicht zu disrupten, sei es durch ein *Wasteland* oder *Coffin Purge*. Trotzdem ist sie mächtig genug, um viel Verwendung zu sehen, vor allem, wenn die Karten noch eine sekundäre Verwendung, etwa als Madness-Outlet oder für Reanimator haben.
- *Intuition – Accumulated Knowledge*: Eine einfärbige Engine, die in vielen Decks anzutreffen ist. Sie hat grob gesagt den Effekt, dass man zwischen zwei und sechs Extrakarten zieht, für eine Investition von 3 bis 6, über die Züge

verteilt. Das hört sich zwar zuerst nicht so besonders an, jedoch gerade das Faktum, dass dieses Mana nicht in einem ausgegeben werden muss und dass beide Karten alleine sehr spielbar sind, macht die Engine sehr populär und sie wird deshalb auch in vielen Control-Decks verwendet.

- *Survival of the Fittest*: Dies ist eine Single-Card-Engine. Sie erlaubt es, eine sehr diverse Creature-Base zu spielen, mit Silver Bullets gegen die größten Übel. Außerdem hat man gemeinsam mit *Squee*, *Goblin Nabob* einen permanenten Zufluss von neuen Creatures, alles für die kleine Investition eines grünen Manas. Ebenso macht die Karte Incarnations (*Wonder*, *Anger*, *Genesis*) spielbarer, was umso mehr für die Karte spricht. Auch die Interaktion mit Madness ist noch hervorzuheben, die in Oshawa Stompy missbraucht wird.
- *Oath of Druid*: Eine weitere Single-Card-Engine. Als Oath gedruckt wurde (Exodus) hat die Karte es alleine geschafft, alle Creature-Based Decks außer die absolut angepassten (etwa WW mit dem alten Waylay-„Ball Lightning“) aus dem Metagame zu verbannen. Die Karte erfordert, dass der Gegner eine Kreatur hat und man selbst keine. Wenn der Gegner sich weigert, eine Kreatur zu spielen, muss etwas nachgeholfen werden. *Funeral Pyre* und *Verdant Touch* waren beliebte Optionen, *Forbidden Orchard* hat jedoch all diese Karten obsolet gemacht und ist der neue Star am Oath-Himmel. Was dann folgt ist ein Fattie nach dem anderen, der meist etwas zu groß für die gegnerischen Ansprüche ist. Abgerundet wird das Paket meist mit einem *Gaea's Blessing*, das gemeinsam mit *Oath of Druids* für eine dauerhafte Graveyard-Recursion sorgt.

Bei den Engines, die aus mehr als einer Karte bestehen, sollte man darauf achten, dass die Karten jeweils separat auch ihren Nutzen in dem Deck haben. *Intuition* kann etwa auch als Tutor auf eine 3 bzw. 4 mal gespielte Karte im Deck verwendet werden, kann dem Gegner eine Kombination aus drei verschiedenen brokenen Karten liefern, kann *Mindslaver* in den Graveyard bringen oder kann mit mehreren *Deep Analysis* die Control-Matchups verbessern. *Accumulated Knowledge* auf der anderen Seite kann für 1♣ cyclen, jedes weitere bringt dann Card Advantage. Wenn die einzelnen Teile einer Engine alleine zu mühsam zu spielen sind, so sollte man sich überlegen, ob man nicht gleich eine Combo aus zwei Karten spielen will, bei der zwar beide alleine schlecht sind (etwa bei Squirrelcraft), aber man zumindest gewinnt, wenn man beide hat.

Decks sollten grundsätzlich entweder eine starke Engine, Combos, massive Disruption oder einen anderen sehr schnellen Beatdown-Plan haben, am besten mindestens zwei der genannten. Auch genannte Synergien der Karten untereinander können nicht schaden. Wenn man sich die besten Budget-Decks anschaut, ergibt sich folgendes:

- Gay/r: Engine (*Curiosity*), Disruption (*Null Rod*, *Daze*, *Strips*, *Spiketail Hatchling*), Synergie
- FCG: Combo (*Goblin Recruiter* & *Goblin Ringleader*), Engine (*Food Chain* & *Goblins*, *Goblin Sharpshooter*/Siege-Gang Commander/Skirk Prospector),

Synergie – in ihrer extremsten Form, jeder Goblin interagiert fast ausschließlich mit jedem anderen.

- Oshawa Stompy: Engine (*Bazaar of Baghdad*, *Survival of the Fittest*, *Squee*, *Madness*), Disruption (*Null Rod*, *Wasteland*, *Ground Seal*, *Root Maze*)
- Dragon: Combo, Disruption (*Duress*, *Force of Will*), [Engine (*Bazaar of Baghdad*, *Squee*)]

Dies sollte es transparent machen, dass Decks abhängig von diesen Komponenten sind, da diese konkret beschreiben, ob ein Deck gut oder schlecht sein wird. Ein unsynergetischer Haufen ohne Combo wird wohl keine einzige Partie in t1 gewinnen. Ebenso wird auch kein Deck gewinnen, das nur auf Disruption ausgelegt ist, aber vergisst, einen guten Plan für den Sieg aufzustellen. Abschließend kann ich noch sagen, dass nichts mehr hilft als Testen, Üben und Turnier spielen, um herauszufinden, ob das eigene Deck gut oder schlecht ist. Wer sich zu keiner dieser drei (durchaus ähnlichen) Tätigkeiten hinreißen lässt, wird auch in t1 nichts reißen.

8.2. „Echtes“ Type 1

Grundsätzliche gehe ich in dieser Sektion davon aus, dass entweder Geld momentan keine Rolle spielt, vor einiger Zeit keine Rolle gespielt hat, oder man mit Proxies oder über MWS spielen kann. D.h. einem steht in etwa jede Karte zur Verfügung, die man spielen will/muss. Dieser Absatz wird nur recht kurz sein, aber ich hoffe trotzdem, dass er dem einen oder anderen Novizen in t1, der dennoch Zugriff auf Power hat, etwas Hilfe liefern kann, wie man seine Power-Karten am sinnvollsten einsetzt.

8.2.1. Power

Oft genug sieht man Leute mit teuren Karten bei einem Turnier spielen und wundert sich, warum sie derartige Karten so derartig schlecht einsetzen. Das hängt nicht unbedingt mit deren schlechten Spiel zusammen, oftmals vielmehr mit deren schlechten Deckbaukünsten bzw. deren Unfähigkeit, zu Netdecken. (Es folgt ein kurzer Exkurs in die Thematik:) Ich möchte hier der Kreativität keinen Riegel verschieben, aber ich denke, dass Netdecken für weniger kreative Leute eine gute Option ist. Ich selbst sehe nichts Schlechtes daran, betreibe es und sehe andere Leute, die es mit Erfolg betreiben. Ich wünschte, es wäre anders, aber mir fehlt die Zeit, neue Decks zu erstellen und vor allem zu testen. Dafür ist es mein Gebiet, bestehende Decks auf ein Metagame abzustimmen und bestehende Karten durch bessere/spezifischere Optionen auszutauschen. Soweit wäre mein Teil zum kreativen Bildungsauftrag getan. Ich habe auch kein Problem damit, gegen ein Netdeck zu verlieren (wer eines hat, sollte nicht Magic spielen), ich sehe, dass es anderen Leuten – vor allem der etwas älteren t1-Community – an Zeit fehlt, selbst erfolgreiche Decks zu bauen. Tiefer möchte ich (noch) nicht in die Thematik gehen, vielleicht wird das ja ein Extrakapitel in einem späteren Release der Bibel.

Also, wir eilen geschwind zur oft missverstandenen Power:

- Die Moxe: Moxe, die in den eigenen Farben liegen, sollte man auf jeden Fall spielen, meist unbeirrt davon, ob man selbst *Null Rod* spielt oder nicht, auch wenn es dann nur dem einen Zweck dient, seinen *Null Rod* früher zu legen. Off-color-Moxe sind da wieder ein ganz anderes Kapitel. Manche Leute geben diese in ihr Deck, um zu zeigen, dass sie diese haben, ohne darauf Rücksicht zu nehmen, dass ihr Deck von einem on-color Basic Land mehr profitiert hätte. Warum? Erstens gibt es Decks, die von färbigem Mana mehr sehr viel mehr profitieren als von farblosem. Dazu zählen Konsorten wie Gay/r oder Sligh, aber auch mancher GAT-Build braucht kaum off-color Moxe, da sie mit dem Mana selten bis nie etwas anfangen können. Zweitens sind die Moxe ein zweiseitiges Schwert. Auf der einen Seite bieten sie zwar die Möglichkeit, quasi Länder zu spielen, die nicht unter die 1-Land-pro-Runde-Regel fallen, andererseits bieten sie dem Gegner die Möglichkeit, mit einem *Powder Keg* oder

Null Rod die halbe Mana Base lahm zu legen. Dies sollte Entscheidungsgrundlage genug sein, um für sich zu entscheiden, welche bzw. wie viele Moxe man ins Deck packen will. Manche Karten bzw. Decks erfordern alle Moxe, seien es der ungemeine Profit, den *Tinker* oder *Goblin Welder* aus diesen Karten ziehen (auch *Thirst for Knowledge* fällt mir am Rande ein) oder die absolut notwendige Acceleration, die Control-Decks in diesem Format brauchen (um etwa Dinge wie *Ophidian* oder ihre AK-Engine früher zum laufen zu bringen). Ebenso brauchen (Storm-)Combo-Decks Tempo, um den billigen Hate-Karten idealerweise zu entgehen. Hier gibt es fast keine Kompromisse und Gründe, nicht auf ein volles Arsenal an Moxen zurückzugreifen. Man sollte beim Deckbau eben nachdenken, ob man mit seinen Karten angeben oder gewinnen will.

- *Black Lotus*: Die Karte gehört in jedes Deck; wenn man sie hat, spielt man sie. Einzige Ausnahme davon wäre eventuell Gay/r, wo die Meinungen auseinander gehen, ob sie spielbar ist. Meiner Meinung nach finde ich sie jedoch auch hier nicht falsch, da ich mir so einige kranke Starts mit *Standstill* vorstellen kann.
- *Time Walk*: Diese Karte ist eine ähnliche Auto-Inklusion wie der Lotus, wenn man blau spielt. Jedoch hat es hier Ausnahmen gegeben, wo sie nicht gespielt wird. So etwa machte sie in Stax wenig Sinn, da das Deck versucht hat, die Symmetrie von *Smokestack* und *Tangle Wire* mit Karten wie *Meditate*, *Time Vault* oder vor kurzem *Eater of Days* (!!!) zu brechen. Hier hätte ein Walk nur selten Sinn, ganz verkehrt wäre er jedoch auch nicht gewesen. Was ich kurz aus persönlicher Erfahrung zu der Karte anmerken will, sie ist nicht immer spektakulär. Im early Game ist sie oft ein Cantrip, der einen ein extra Land dropfen lässt (was ja auch keine schlechte Sache ist). Die Karte entfaltet erst ihre wahre Macht, wenn sie im mid- bis late-Game gespielt wird, in Kombination mit *Yawgmoth's Will* und in flashigen Combo-Decks. In vielen anderen Decks ist sie recht unspektakulär, aber trotzdem ein immer gern gesehener Cantrip.
- *Timetwister*: Ich muss sagen, ich habe ca. 2 Jahre professionell t1 gespielt, bevor ich mich dazu aufraffte, mir einen Timetwister zu besorgen. Dies kann einerseits mit meiner Abneigung zu Combo zusammenhängen, andererseits auch damit, dass der *Timetwister* die schwächste Komponente der Power 9 ist und eine Synergie hat, die einem oft in den Rücken fallen kann. Der Timetwister hat genau in folgenden Decks seine Verwendung:
 1. Combo: Diese Decks stehen und fallen mit der Verwendung ihrer Draw 7s. Zusätzliche Recursion ist sicherlich auch nett, aber primär geht es darum, dass man sein eigenes Mana sehr schnell ausspielen kann und man dadurch erstens seine Combo am laufen hält und man zweitens meist einen garantierten Card-Advantage bekommt.
 2. Aggro: Damit meine ich primär Workshop-Aggro, das darauf ausgelegt ist, seine Threats extrem aggressiv und schnell zu legen, seien es jetzt

Tubbies, Titans mit *Gilded Lotus* oder Lock-Komponenten. Hier geht es, ähnlich wie bei Combo, um den Card Advantage und ums Nachfüllen der Hand für zusätzliche Threats.

3. *Burning Wish*: Dieser erlaubt es einem, den *Timetwister* ins Sideboard auszugliedern und bei Bedarf zu fetchen. Dadurch ist man nicht auf die sehr situationsabhängige Natur der Karte angewiesen.

In allen anderen Fällen ist der *Timetwister* meist eher schlecht als Recht. Klar kann man mit ihm in sehr aggressiven Decks mit guter Acceleration herumprobieren, und auch gelegentlich Erfolg haben, auf Dauer ist die Symmetrie der Karte sehr oft zu hilfreich für den Gegner und endet als toter Draw in der Hand.

Zwei positive Seiteneffekte seien erwähnt, erstens ist der Twister zusätzliches Graveyard-Hate, er macht *Psychatogs* echt klein und befördert Squees und *Mindslavers* angenehm wieder in die Library; zweitens kann ein 1st Turn Timetwister dazu führen, dass der Gegner eine katastrophale Hand behalten muss („kein Mulligan...“) und sich davon schwer erholt.

- *Ancestral Recall*: Die Karte tendiert noch mehr Richtung „must play“ a la *Black Lotus* als der *Time Walk*. Es ist durchaus üblich, in einfärbigen Decks blau exklusiv für den Walk und Ancestral zu splashen. Es gäbe in etwa ein Metagame, in dem die Inklusion des Ancestrals fraglich wäre, und das sieht in etwa so aus, dass $\frac{3}{4}$ der Decks ein Playset *Misdirection* spielt. Aber sogar dann würde man wahrscheinlich den Ancestral spielen, um sich im richtigen Moment (etwa nach einem Counter-War) die Hand gemütlich wieder aufzufüllen. Demzufolge ist der Ancestral nie schlecht und sollte immer gespielt werden, wenn man nur den Hauch von blau in seinem Deck hat.

Noch ein kurzer Tipp zur Spielweise, oft wird die Karte so gespielt, dass das Ergebnis ist, dass dessen Caster Karten discarden muss. Es gibt keinen per Definition idealen Zeitpunkt, ihn zu casten, das ist sehr situationsabhängig, jedoch kann ich auch hier nur aus eigener Erfahrung sagen, dass ein gut aufgehobener Ancestral ein besserer Ancestral ist, als der, der im early Game auf gut Glück spielt wird. Die Karte ist zu mächtig, um einen Counter zu locken, wenn es dann eine *Misdirection* ist, kann man subsequent gleich zusammenpacken. Wer sich seinen Ancestral für den richtigen Zeitpunkt aufhebt, wird Spiele gewinnen. Ja, so mächtig ist die Karte.

- Honorable Mentioned - *Library of Alexandria*: Die Karte muss mittlerweile mit viel Bedacht in eine Deckliste inkludiert werden. Es gibt einige Gründe, die dafür sprechen, sie nicht zu spielen. Die Karte hat drei inhärente Nachteile: Sie macht kein farbiges Mana; sie ist non-basic und sie ist nur unter bestimmten Umständen gut (und auch da kostet sie unter korrekter Funktionalität effektiv Tempo). Wegen letztem Grund ist die Karte nur spielbar in Decks, die imstande sind, ein langes Spiel zu spielen, bei dem sie ihre Hand auch leicht auffüllen können. Dies sind primär 4C und Hulk, aber auch Fish soll dazu imstande sein.

Andere Decks profitieren selten von der Karte, da sie, wenn sie gut ist, ein *Wasteland*-Ziel ist und wenn sie schlecht ist kein färbiges Mana produziert.

8.2.2. Semi-Power

Hierzu zähle ich alles, was teuer und – wie es mit diesen Karten Hand in Hand geht – unrestricted ist. Warum der Preis der Karten mit deren unrestricted-Status zusammenhängt, sollte auf der Hand liegen, aber ich erläutere es kurz noch mal: Der Print Run eines *Bazaars of Baghdad* liegt etwas über dem eines Moxes. Den Mox braucht man für competitive t1 genau einmal, den Bazaar viermal, d.h. es gibt in etwa viermal so viele Moxe für alle t1-Spieler, als *Bazaars of Baghdad*. Durch die Notwendigkeit von Playsets alter Karten für manche Decks wird auch deren Rarität und damit Sekundärmarktpreis bestimmt. Wenn der Bazaar nun restricted wird, so wird auch der Preis extrem fallen, da auf einmal sehr viele t1-Spieler 3 Bazaare zum abgeben haben werden.

Es ist kein Kinderspiel, diese Karten aufzutreiben, auch wenn man nötige finanzielle Mittel dafür hat, vor allem wenn man sich gleich ein Playset davon besorgen will, um alles mit einem Schlag abzudecken. Kurz auf E-Bay geschaut, was da so im Angebot ist...*Bazaar of Baghdad*: 0 Playsets, 5 einzelne; *Mana Drain*: 0 Playsets, 6 einzelne; *Mishra's Workshop*: 0 Playsets, 3 einzelne; *Illusionary Mask*: 0 Playsets, 2 einzelne. Klar kann man sich um einen beliebigen Preis die Karten leicht besorgen, aber wenn man im vernünftigen Rahmen bleiben will – wenn es so was wie vernünftig im Zusammenhang mit Preisen und Pappkarton in t1 überhaupt gibt – wird man es recht schwer haben. Nun, sollte man dann stolzer Besitzer dieser Semi-Power sein, so fragt sich, was man damit anrichten kann. Hier wieder eine Zusammenfassung wie oben:

- *Bazaar of Baghdad*: Die Karte hat eine sehr breite Anwendung. Sie kann sowohl in powered als auch in unpowered Decks gespielt werden und ist in der Regel mit vier *Squee*, *Goblin Nabob* anzutreffen. Über den Wert dieser beiden habe ich schon bei den Engines in der Budget-Sektion geschrieben, also nicht mehr darüber. Die Karte sollte auf jeden Fall in jenen Decks gespielt werden, die deren Synergie voll ausnutzen können. Das sind Madness und Reanimator (Dragon oder nicht), aber auch manche Decks mit *Goblin Welder* greifen auf den Bazaar zurück. Es ist wenig sinnvoll, den Bazaar alleine wegen seiner Möglichkeit als Draw Engine mit Squee in ein Deck zu stopfen, wenn der Rest davon nicht profitiert. Es gab Ideen in diese Richtung, jedoch hat sich die Realität immer als unzuverlässig, langsam und leicht zu disrupten herausgestellt.
- *Illusionary Mask*: Diese Karte wird nur in Verbindung mit Phyrexian Dreadnought gespielt. Wenn man keinen Dreadnought im Deck hat, sollte man auch keine Maske haben, und umgekehrt (obwohl es sicher den einen oder anderen FEB-Spieler gibt, der mir hier widersprechen würde). Durch diese Einschränkung gibt es auch recht wenige Decks, die von den beiden Karten profitieren, es haben sich zwei Archetypen herauskristallisiert, die davon

Verwendung nehmen: Erstens ein extrem auf Tempo ausgelegtes mono schwarzes oder u/b Deck, das zusätzlich eine Suicide-artige Creature-Base hat (Negators und Hyppies) und ein *Survival of the Fittest*-basierendes Deck. Auch hier gibt es klare Tendenzen, das erste Deck tendiert Richtung Combo und versucht den Dreadnought so schnell wie möglich ins Spiel zu bekommen, mithilfe von extremen Tutors wie *Tainted Pact* oder *Spoils of the Vault*. Das zweite nutzt *Survival of the Fittest*, um einen Backup-Plan in Form von *Volrath's Shapeshifter* zu haben, der auch gegebenenfalls *Phage, the Untouchable* oder andere Creatures kopiert. Ohne enormes Tempo plus Tutors oder einen guten Alternativplan ist die Maske kaum zu spielen, vor allem, da sie eine sehr fragile Combo bildet, die nicht mal sofort tötet.

- *Mana Drain*: Diese Karte hat die wahrscheinlich breiteste Anwendung der hier genannten Karten. Sie macht alles, was sich blau wünscht: Sie countert und sie macht die an und für sich langsame Farbe schnell. Diese beiden Faktoren sind dafür ausschlaggebend, dass sie ein Must-Play in jedem blauen Control-Deck ist. Sie hat es geschafft, andere Karten unspielbar (*Ball Lightning*) oder Karten auf der eigenen Seite spielbar (*Decree of Justice*) zu machen. Manche Aggro-Control-Decks mit einer wenig breit gefächerten Mana Base oder einem geringen Bedarf an colorless Mana können auf den Mana Drain verzichten. Ansonst gibt es kaum einen Grund, warum man diese Karte nicht spielen sollte – außer vielleicht – siehe *Mishra's Workshop*.
- *Mishra's Workshop*: Diese Karte hat eine Besonderheit unter den semi-powered Karten, die sie mit keiner anderen teilt: Sie ist ausschließlich mit Power spielbar. Es gibt keine unpowered Workshop Decks. Deshalb ist diese Karte auch weniger in Verwendung als *Mana Drain* oder *Bazaar of Baghdad*, aber deswegen nicht minder mächtig. Es gibt eine Grundregel: Man spielt keinen *Mishra's Workshop* und *Mana Drain* im selben Deck. Diese hat sich soweit befürwortet, aber bestimmt wird diese Aussage auch früher oder später nicht mehr stimmen, so ist das Spiel eben (wer hätte vor 2 Jahren gedacht, dass das Urzatron jemals in Turnierdecks enthalten sein wird?). Der Workshop liefert genau das Mana, das Mana Drain nicht will, und wenn man Mana Drain spielt, will man spätestens 2. Runde unbedingt Doppel-blau zur Verfügung haben. Ebenso will man gleichzeitig mit dem Workshop Druck machen. Diese beiden konkurrierenden Ziele werden durch ein schön angewendetes *Wasteland* noch mehr gegeneinander ausgespielt, weswegen die Prämisse durchaus Sinn macht. Wie verwendet man den Shop also am sinnvollsten? Erstmal kann man eine Vielzahl an Lock-Decks damit ausstatten, reichend von Mono Brown (nur Artefakte) bis zu 5-färbigem. Dann kann man seine Slaver-Decks damit ausstatten, sofern diese nicht zu sehr auf Control sind und *Mana Drains* spielen wollen. Dann kann man noch ein aggressives Deck damit bauen, dass mit Tubbies voll gestopft ist und eventuell auch noch auf die Survival-Engine zurückgreift, um deren dauerhaften Ansturm zu garantieren. Und dann gibt es

noch Hybriden, Lock-Decks mit Tubbies, Slaver mit Titans; in allen Farben des (Magic-) Regenbogens.

Dabei gibt es Dinge, die immer gleich bleiben: Die Decks spielen immer ein komplettes Set *Mishra's Workshop* und die Decks spielen immer ein komplettes Set *Goblin Welder* (außer Mono Brown), plus beinhalten sie die gesamte SoLoMo. Diese Karten sind wie Tick, Trick und Track, sie sind immer gemeinsam unterwegs und ergänzen sich herrlich. Welche Dinge man sonst noch zum Deck hinzufügt, sei dem Deckbauer überlassen, auch hier hilft Net-Decken, um sich seiner Optionen bewusst zu werden. Gerade der Mix an Lock-Komponenten in einem derartigen Deck ist Geschmacksache und stark Metagame-abhängig. Und der Grundsatz, dass viel üben und Testen zu den besten Ergebnissen führt, gilt auch für Workshop-Decks.

An dieser Stelle sind auch die semi-powered Karten abgehandelt, ich würde aber trotzdem noch gerne auf ein paar andere Karten eingehen, die nicht unbedingt „budget“ sind:

- *Chains of Mephistopheles*: Diese obskure Karte wird in letzter Zeit sehr gerne gespielt, da sie sehr gut darin ist, Brainstorms, Draw 7s und andere Draw-Effekte zu negieren. Durch ihre billige Casting Cost kommt sie auch sehr früh ins Spiel und wird dort auch im richtigen Deck Spiele gewinnen. Die Karte wird sehr oft übersehen und ist durchaus eine Option für Decks mit Zugriff auf schwarz, um gegen Combo und Control exzellente Mittel zu haben.
- *Moat*: Diese Karte hat stark an Image eingebüßt, da es kein Deck mehr gibt, das ernsthaft davon gestört wird. Manche Creature-Decks haben eine Combo (FCG), können ihre Creatures fliegen lassen (*Wonder*) oder interessieren sich kaum für das *Moat* (Gay/r). Andere Decks, die in der Theorie davon aufgehalten werden (Hulk, GAT) entledigen sich dieser Karte mit einem *Cunning Wish*. In jeder anderen Hinsicht ist *Humility* besser. Die Karte hat jedoch ihren Marktpreis beibehalten, da sie eine Rare aus einem sehr alten Set ist (Legends) und sie einen interessanten Effekt hat. Es gibt bestimmt einige Spieler, die sich das *Moat* „nur für den Fall“ aufgehoben haben – so wie ich.
- *Nether Void*: Ich habe mal kurz in einem Forum aufgeschnappt, dass *Sphere of Resistance* das bessere *Nether Void* sei. Dies hatte damals soweit seine Richtigkeit. Heutzutage ist *Trinisphere* das bessere *Nether Void*, da eine Casting Cost von 3 mit oder ohne Dark Ritual zu hoch für den Effekt ist, der von ein paar Moxen ausgeschaltet wird. Solange die Karte nicht mit einer relativen Sicherheit erste Runde kommen kann, wird sie nicht besser als *Trinisphere* sein. Dass die Karte trotzdem ihren Marktpreis behält, ist ähnlich wie beim *Moat*.
- *The Abyss*: Auch diese Karte hat ihre damalige Power verloren. Dies liegt an Gründen wie bei *Moat*, die Karte ist zu teuer für den Effekt, den sie hat. Außerdem macht sie nichts gegen Tubbies und rafft im schlimmsten Fall die

eigenen Creatures weg. Dass die Karte  in ihrer CC hat, hilft deren Popularität auch nicht unbedingt. Wegen dem Preis – siehe *Moat*.

9. (Kein) Schlusswort und Danksagung

Gemeinhin gehört es sich ja, ein Opus wie das vorliegende mit einem Schlusswort zu beenden, als Symbol dafür, dass es sich um eine „runde Sache“, ein perfektes Oeuvre oder dergleichen handelt. Irgendwie steht dahinter der Gedanke, dass perfekt ist, was im Perfekt steht, oder noch besser: im Plusquamperfekt (also der Steigerungsform der Vergangenheit). Aber genau dies ist nicht das Anliegen unserer Bibel, also gibt es kein Schlusswort, sondern eben: kein Schlusswort.

Das ist, selbstredend, nicht nur eine Wortspielerei, sondern ein Konzept. Dieses Werk lässt sich nicht nur nicht vollenden, sondern es soll geradezu nicht vollendet werden. Und warum? Um den Usern ihren Platz für Anmerkungen zu geben, Raum für Weiterentwicklungen – und damit jener Faszination Platz zu lassen, die die Magic Spieler – Community (die unsere Leserschaft ist) vereint.

Das heißt konkret?

Es heißt, zuallererst, dass die Autoren dieser Bibel an ihrer Weiterentwicklung arbeiten, dass sie verbessern, was zu verbessern ist, und hinzufügen, wo etwas hinzugefügt werden sollte.

Es heißt auch, dass wir uns überaus freuen, wenn jemand, der sich seinerseits berufen fühlt und auf kompetente, einladende Art und Weise Sachverhalte vermitteln kann, sich zu uns gesellte. Anders gesagt: obwohl die Verfasser sich seit einiger kennen und schätzen, sind sie doch kein geschlossener Club, der seinen Kick daraus bezöge, die Mauern um sich hoch und höher zu ziehen.

Ganz im Gegenteil. Wer immer etwas zu diesem Projekt beizutragen hat, ist herzlich eingeladen, dies zu tun.

Am Anfang haben wir schon die Encyclopédie des 18. Jahrhunderts erwähnt, die ja nicht die Arbeit von drei oder vier Federführern war, sondern ein Gemeinschaftswerk von unendlich vielen Mitarbeitern, die am Ende ihres Artikels namentlich erwähnt wurden. Genauso stellen wir uns dies für dieses Buch vor. Findet man eine Lücke, so ist dies gewiss ein Anlass zur Kritik (die aber hiermit im vorhinein eingestanden ist, also gar nicht erst geäußert zu werden braucht), vor allem aber ist es eine Aufforderung an den potentieller Mitautor, diese Lücke zu füllen, uns, den Lesern zu vermitteln. Hat also jemand ein Deck oder ein Thema, das er „featuren“ möchte, so maile er sie bitte an magic@superfluxus.de – wir werden uns dann unverzüglich melden.

Naturgemäß gibt es einen gewissen Qualitätsmaßstab, der die Meßlatte darstellt, ob etwas aufgenommen werden soll oder nicht. Nicht alles, was geschrieben wird, ist lesenswert – und da kann's auch uns passieren, dass wir die eine oder andere Kritik einfangen. Dies ist, auch wenn's hart sein mag, durchaus erwünscht.

Was immer dieser Arbeit zu Gute kommt und sie verbessert, ist willkommen.

Dennoch – wenn es denn dazu kommt, dass eines Tages Hunderte von Autoren dieses Werk mit ihren klugen Beiträgen zu dem MtG: Type 1-Kompendium machen, neben dem kein anderes bestehen kann – möchte ich die Gelegenheit nutzen, an dieser Stelle die Akteure herausstellen, die den Anfang gemacht haben:

Martin Salak

Peter Hauk

Philipp Burckhardt

Sebastian Dahlburch

Es war eine wunderbare und herzliche Zusammenarbeit, und wir hoffen, dass das auch, bei einer wachsenden Autorenschaft, so sein wird. Auf jeden Fall werden an dieser Stelle sämtliche Namen erwähnt, denen wir Dank sagen wollen, sei es für Lektorat, befruchtende Kritik oder für sonstige Dienste:

Helgeaner

10. Anhang

10.1. Glossar

4-of: bezeichnet eine Karte, welche sich in einem Deck vier Mal befindet, meist deswegen, weil sie ein essentieller Teil der Deckstrategie ist oder generell einen extrem hohen Nutzen hat. Gute Beispiele dafür wären *Lightning Bolt*, *Force of Will* oder *Accumulated Knowledge*, sowie die Doppelländer der respektiven Farben.

AK; Knowledge : *Accumulated Knowledge*

AoS: Army of Squirrels, Combo-Deck um *Earthcraft* und *Squirrel Nest*.

AR; Recall : *Ancestral Recall*

BEB: *Blue Elemental Blast*

Big Blue: Umschreibt die blauen Karten der Power 9, also *Ancestral Recall*, *Timetwister* und *Time Walk*.

Board Sweeper (auch Mass Removal): Karten, welche alleine viele Permanents auf einmal zerstören, meist ungeachtet dessen, wer diese besitzt. Klassische Beispiele dafür sind *Nevinyrral's Disk*, *Wrath of God*, *Powder Keg* oder *Pernicious Deed*.

BoB, Bazaar : *Bazaar of Baghdad*

broken: bezeichnet meist eine Karte, welche einen unbalanzierten Effekt auf das Spiel hat und deswegen auch die meiste Zeit auf der B/R-Liste zu finden ist. Broken kann auch für einen Spielzug genannt werden, welcher eine extreme Auswirkung auf ein Spiel hat, wie etwa ein *Mindslaver/Goblin Welder*-Setup oder eine frühe große *Quirion Dryade*.

BtB; B2B : *Back to Basics*

Build: Die Bauweise eines bestimmten bereits definierten Archetyps. So etwa kann ein 4-color-Control je nach Build eine zwischen 0 und 4 *Crucible of Worlds* zwischen Main Deck und Sideboard spielen.

Burn: Allgemeine Bezeichnung für herkömmlich rote Instants oder Sorceries, welche eine bestimmte Anzahl an Schaden austeilen. Paradebeispiele dafür sind *Lightning Bolt* oder *Fireblast*.

Business Spell : Je nach Situation eine Umschreibung für Spells, welche einem in einer Situation weiterhelfen. So ist ein *Swords to Plowshares* ohne Kreaturen im Spiel kein Business Spell, ebenso ein *Duress* nicht, wenn der Gegner keine Handkarten hält.

Cantrip: Bezeichnet einen Spell, welcher sich entweder sofort oder in der nächsten Upkeep-Phase selbst ersetzt. Aktuelle Beispiele dafür sind *Opt*, *Brainstorm* oder *Decree of Justice* (80% der Zeit), klassische Beispiele dafür wären *Flare* oder *Urza's Bauble*.

CCC: Converted Casting Cost.

Chump Blocker : Eine Kreatur, welche sich als Blocker einer anderen Kreatur in den Weg wirft, welche sie nicht töten kann, nur um Gegner auf den Spieler selbst zu verhindern.

CoB; City : *City of Brass*

Core: *Masticore*

CotH: *Call of the Herd*

CotV: *Chalice of the Void*

Counterspell (auch Counter): Ein Zauber, welcher einen anderen neutralisiert „countert“. Auch manche Nischenlösungen können als Counter bezeichnet werden, wie etwa *Stifle* oder *Bind*.

CoW: *Crucible of Worlds*

Decken: Zu versuchen, den Gegner dadurch zu besiegen, dass dieser keine Karte mehr ziehen kann. Beliebte Karten dafür sind *Stroke of Genius* mit viel Mana oder klassisch der *Millstone*.

Dib: *Serendib Efreet*

Direct Damage : siehe Burn

Discard (auch Hand Destruction): Jegliche Form von Zaubern, welche dem Gegner Karten direkt aus der Hand abwerfen lassen. *Duress*, *Mind Twist* oder *Hymn to Tourach* sind soweit sehr beliebte Formen davon.

Disk: *Nevinyrral's Disk*

Doppelland (auch Dual Lands oder Duals): Länder aus Alpha, Beta und Revised, welche zwei verschiedene Typen von Mana produzieren können, ohne Nachteil, außer, dass sie Nonbasic Lands sind oder einen Basic Land Type haben, was ja durchaus auch ein Vorteil sein kann.

Drain: *Mana Drain*

Draw: Jegliche Form von Karten, welche es erlauben, weitere Karten zu ziehen, z.B. *Ancestral Recall*, *Nights Whisper* oder *Skeletal Scrying*.

Draw 7: Karten, welche es ermöglichen, die Hand wieder auf sieben neue Karten aufzustocken. Sind sehr beliebt in Combo-Decks, welche um ihre Draw 7s stehen und fallen. Prominente Beispiele dafür sind *Timetwister*, *Wheel of Fortune*, *Time Spiral*, *Diminishing Returns*, *Memory Jar*, aber auch *Windfall* wird generell zu den Draw 7s gezählt.

ESG: *Elvish Spirit Guide*

Evasion: Umschreibt im Allgemeinen die Fähigkeit einer Creature, an (Chump-) Blockern auf irgendeine Art und Weise vorbeizukommen. Beispiele dafür sind *Shadow*, *Flying*, *Fear* oder auch *Trample*, wenn die Creature groß genug ist.

FCG: Food Chain Goblins, beliebtes Budget-Deck, welches mit *Food Chain* und *Goblin Recruiter* sehr schnell eine Goblin-Armee zusammenbauen kann.

Fetchland (auch Fetches): *Polluted Delta*, *Flooded Strand*, *Windswept Heath*, *Wooded Foothills*, *Bloodstained Mire*.

Finkel: *Shadowmage Infiltrator*

FoF; Fact : *Fact or Fiction*

FoW; Force : *Force of Will*

hardcasten : Eine Karte, die man üblicherweise nicht für ihre tatsächliche Casting Cost spielt, eben auf diesem Wege auszuspielen. Beispiele dafür sind etwa: *Force of Will* für 5 Mana spielen oder im Dragon eine *Verdant Force* über Lotus ins Spiel zu bringen.

Jewellery: Umschreibt die Artefakte der Power 9, also die 5 Ur-Moxe und *Black Lotus*.

LED: *Lion's Eye Diamond*

LLL: Legion Land Loss; ein meist monogrünes Land-Destruction-Deck mit Ice Storms und Thermokarst.

LoA, Library : *Library of Alexandria*

Mana Denial : umfasst sowohl Land Destruction, primär in Form von *Wastelands* und *Strip Mine*, als auch dem abschalten von Mana-Artefakten mit *Null Rods* o.ä.

Mask: *Illusionary Mask*

Metagame (auch Meta): umschreibt einen groben Umriss der Decks, welche auf einem Turnier zu erwarten sind. Dies wird primär daraus erhoben, welche Decktypen bei besagten Turnieren generell populär sind sowie mit dem, was bei vorhergegangenen Turnieren populär war oder gut abgeschnitten ist. Dies hilft vor allem, seine eigene Deckwahl festzulegen sowie sich dementsprechend beim Sideboard auf bestimmte Decktypen vorzubereiten.

MisD: *Misdirection*

one-Drop: Kreatur, die ein Mana kostet und meist Beatdown macht. *Jackal Pup*, *Savannah Lions*, *Ghazban Ogre*.

Pinpoint -Removal : Allgemein Spells, welche ein Permanent 1:1 zerstören, d.h. zumeist keinen Card-Advantage mit sich bringen. Gute Beispiele sind *Swords to Plowshares*, *Vindicate* oder *Smother*.

Pitchen/Pitch -Spells : Sind Sprüche, bei denen man eine Karte abwerfen kann, um diese ohne Manakosten spielen zu können. Etwa *Force of Will*, *Misdirection* oder *Bounty of the Hunt*.

Playset: 4 Stück einer bestimmten Karte. Ein Playset *Brainstorms* bedeutet 4 *Brainstorms*.

powered: Bedeutet klassisch, dass ein Deck zumindest eines, meist aber mehrere Teile der Power 9 inkludiert. Wenn es nahezu alle Teile davon inkludiert, spricht man von „fully powered“. In letzter Zeit wird der Begriff auch verwendet, wenn ein Deck andere teure Karten wie etwa *Mana Drain*, *Mishra's Workshop* oder *Bazaar of Baghdad* inkludiert.

REB: *Red Elemental Blast*

Recall : missverständlicherweise *Ancestral Recall*

Scepter, IsoScepter : *Isochron Scepter*

Scroll : *Cursed Scroll*

Silver Bullet : Eine Karte, welche in sehr geringer Anzahl, d.h. etwa 1-2 Mal in einem Deck vorhanden ist, meist schon im Main Deck, welche Speziell gegen ein anderes Deck sehr gut ist und mit einem Tutor bei bedarf hervorgerufen werden kann. Ein gutes, wenn auch wenig praxisbezogenes Beispiel dafür wäre ein einzelnes *Perish* im MD.

Strip-Effekt; Strips : *Wasteland* und *Strip Mine*.

Superman : *Morphling*

Topdeck: in der entsprechenden Situation die richtige oder ideale Karte zu ziehen bezeichnet man als topdecken, die Karte selbst ist der Topdeck.

Trike: *Triskelion*

Tubbies: Eine Bezeichnung für *Juggernaut* und *Su-Chi*, die aus dem deutschen Raum stammt.

Tutor: Ein Effekt, welcher einem Erlaubt, die Library soweit zu manipulieren, um seine Draws nicht dem Zufall zu überlassen, oder entsprechende Karte direkt in die Hand zu nehmen. Beispiele sind *Demonic* und *Vampiric Tutor*, *Merchant Scroll* oder *Lim-Dul's Vault*.

Utility-Spell: Ein Spell, welcher eine Vielzahl an Problemen auf einmal lösen kann. Ein klassischer Utility Spell ist *Disenchant* bzw. nun *Naturalize*, aber auch *Fire/Ice* ist ein Utility Spell par excellence.

Walk: *Time Walk*

ZOrb: *Zuran Orb*

10.2. Die b/r-Liste

Die b/r-List: Um Geschriebenes noch mehr zu verdeutlichen, hier die Banned & Restricted List und eine Einsicht, warum manche Karten nicht limitiert verwendet werden dürfen.

Grundsätzlich gilt für Karten, die restricted werden:

- I. Fast Mana : Sie sind zu gute Mana Acceleration, d.h. sie erlauben es einem Spells zu spielen, welche man erst ein paar Runden später hätte spielen können. Klassische Beispiele dafür sind das Jewellery; ein neues Beispiel wäre der Chrome Mox. Gängige Ausnahmen der Regel sind Elvish Spirit Guide, Dark Ritual und Mishra's Workshop.
- II. Tutors: Sie erlauben zu leicht den Zugriff auf andere Karten der restricted-Liste. Auch diese Karten müssen limitiert werden, damit die Sinnhaftigkeit erhalten bleibt. Klassische Beispiele dafür sind Demonic Tutor und Demonic Consultation; ein neues Beispiel wäre Burning Wish. Gängige Ausnahmen der Regel sind: Cunning Wish, Spoils of the Vault.
- III. Draw 7s: Füllen meist zu einem sehr geringen Preis die Hand wieder auf sieben oder mehr Karten auf, und zwar für beide Spieler. Diese sind das um und auf in Combo-Decks, welche daraus gepaart mit Fast Mana ihre Treibkraft bekommen. Klassische Beispiele dafür sind Timetwister und Wheel of Fortune; ein neues Beispiel wäre etwa Mind's Desire. Eine gängige Ausnahme der Regel ist Diminishing Returns.
- IV. Card Advantage: Die Karte erzeugt zu leicht und billig einen Card Advantage über den Gegner. Prominente Beispiele dafür sind Ancestral Recall und Necropotence.

- V. Broken: Viele Karten auf der Liste sind mehr oder weniger „broken“. Aber nur ein Paar haben einen derartigen Effekt, dass sie erfolgreich und mit einiger Vorbereitung gecastet meist das Spiel beenden. Die Karte hätte/hatte ohne Restriction einen extremen Einfluss auf den gesamten Format und muss auch mit einer Restriction wegen deren Effekt immer in Betracht gezogen werden. Prominente Beispiele dafür sind Balance und Yawgmoth's Will.
- VI. Combo: Die Karte ist Teil eines Combos, welcher wahrscheinlich zu schnell ist oder zu einfach über die Bühne gebracht wird; oder sie hilft Combo-Decks auf irgendeine Art zu sehr. Das mag WotC nicht. Prominente Beispiele: Earthcraft (Squirrel Nest), und Channel (Fireball).
- VII. Relikt: Die Karte ist eher ein Relikt aus der Vergangenheit, es müsste getestet werden, ob eine Unrestriction einen Effekt hätte. So war z.B. die Unrestriction von Langzeitkandidaten wie Berserk oder Recall mehr als in Ordnung.

Restricted Cards

- Ancestral Recall – Card Advantage
Prominente Decks: alle, die Blau unterstützen
- Balance – Broken
Diese Karte hat wegen ihrer leicht zu brechenden Symmetrie einen der stärksten Effekte im Spiel und dürfte ohne Mühe auf die Top 10-Liste der besten Karten aller Zeiten gehören. Unzählige Monster-Horden wurden mit gemeinsamen Mind Twist und kleinem Armageddon vernichtet, gerade Fast Artifact Mana macht diese Karte so gefährlich.
Prominente Decks: Keeper, Parfait
- Black Lotus – Fast Mana
Prominente Decks: alle
- Black Vise – Relikt
Gehört meiner Meinung nach nicht mehr auf die Liste, da der Effekt auf die meisten Decks zu wenig Auswirkung hat. Z.B. Combo interessiert es wenig, ob es in den 1-2 relevanten Runden 3 Schaden nimmt oder nicht, Aggro und die meisten neuen Control-Decks leeren ihre Hand so schnell, dass die Vise unnütz wird. Früher war diese Karte viel gefährlicher, da die Decks im Allgemeinen langsamer waren und man immer garantierte 4-8 Schaden hatte, aus dieser Zeit rührt es auch noch her, dass sich die Karte auf der Liste befindet.
Prominente Decks: altes Sligh, altes Stax
- Braingeyser – Card Advantage, Relikt
Ebenfalls wie Black Vise ein Überbleibsel aus alten Zeiten, da diese Karte mit modernen Card-Drawern nicht mithalten kann und überdies eine Sorcery ist, was eigentlich viel zu langsam ist. Damals waren Karten wie Braingeyser und Stroke Premium und das billigste Card Drawing, heute freut sich jeder Spieler, dass er entweder einen fetten Mana Drain bekommt, es misdirected oder der Gegner generell ausgetappt ist, um ihn zu töten.

Prominente Decks: altes Keeper

Ist ab 1.9.2004 unrestricted.

- Burning Wish – Tutor

Hat erst kürzlich seinen Einzug in die Liste gehabt, da er als zusätzliches Tool für das Long Deck gedient hat, und da die stärksten Karten im Spiel Sorceries sind und dadurch auf einmal wieder 4x erlaubt sind, ist dies auf jeden Fall eine legitime – wenn auch etwas überraschende – Entscheidung gewesen.

Prominente Decks: Draw7, TPS

- Channel – Fast Mana, Combo

Dies kombiniert mit Fireball und Lotus war einer der ersten legitimen Combos in Magic (inkl. einiger Obskuritäten mit Time Vault oder Basalt Monolith). Auch hier gilt, dass Fast Mana nicht gut für t1 ist, weswegen auch davon nur eine Kopie erlaubt ist.

Prominente Decks: 2-Land-Belcher

- Chrome Mox – Fast Mana

Prominente Decks: 2-Land-Belcher, Food Chain Goblins, wird aber früher oder später seinen Einzug in andere Combo-Decks haben.

- Crop Rotation – Tutor

Holt in 95% der Fällen Tolarian Academy, bei welcher kurze Zeit überlegt wurde, ob sie gebannt werden soll. Wenn das Teil 4x erlaubt wäre, hätte jedes Combo-Deck Zugriff auf 5 Academies, was wohl nicht dem Sinn deren Restriction entspricht. Die restlichen 5% sucht man Bazaars oder Strip Mines.

Prominente Decks: Dragon, TPS

- Demonic Consultation – Tutor

Ein Tutor auf jede beliebige Karte ohne Card Disadvantage und weniger gefährlich als Spoils of the Vault.

Prominente Decks: TPS

- Demonic Tutor – Tutor

Der Papa aller Tutors, holt, was auch immer man will, um nur 2 Mana.

Prominente Decks: alle, die Schwarz unterstützen können

- Doomsday – Relikt, Combo

Es gibt diverse Combos, die mit dieser Karte angeblich „zu unfair“ sind. Optimalerweise holt man sich: Lotus, Ancestral und 3 beliebige Karten, die je nach Situation erforderlich sind. Dass dieser Combo bei weitem nicht unfairer ist, als sonstige geläufige Combos in t1, da sie ein ideales Setup braucht, das von allen Seiten zu halten ist, dürfte WotC noch nicht aufgefallen sein. Eine der Karten, die restricted so gut wie banned ist, da sie alleine wenig Sinn macht.

Prominente Decks: keines

Ist ab 1.9.2004 unrestricted ed.

- Dream Halls – Combo

Ähnlich zu Doomsday ebenfalls eine Karte die alleine unspielbar ist, aber in Multiplen ziemlich degenerative Decks erlauben würde. Der Combo rund um

diese Karte war fast Mana, horrend teure blaue Spells wie Opportunity, Time Stretch, jetzt auch Concentrate u.ä.

Prominente Decks: keines

- Earthcraft – Combo

Combo mit Squirrel Nest für unendlich viele Eichhörnchen. Wurde von WotC restricted, da man keine „billigen“ Combo-Decks haben wollte. Die Entscheidung ist von vielen Spielern, inkl. mir, noch nicht ganz verstanden worden.

Prominente Decks: keines

Ist ab 1.9.2004 unrestricted.

- Enlightened Tutor – Tutor

Auch dies ist eine eher fragliche Karte, vielleicht wegen Memory Jar und Lotus alleine auf der Liste. Jedoch fällt mir spontan kein Deck ein, das diese Karte in Multiplen haben will, außer Parfait, das aber jede Hilfe brauchen kann, um mit den Tier 1-Decks zu konkurrieren. Allgemein mag WotC keine guten Tutors, die enden sehr schnell auf der Restricted-Liste.

Prominente Decks: Parfait

- Entomb – Tutor, Combo

Ist, laut WotC, auch ein „guter Tutor“. Wurde, so wie Earthcraft, Opfer der Politik gegen die billigen Combos (Entomb – Worldgorger Dragon – Animate Dead)

Prominente Decks: Dragon

- Fact or Fiction – Card Advantage

Diese Karte war relative lange in t1 erlaubt, bis das sog. „Legend Blue“ oder auch entstanden ist. Dieses Deck war ein Mono blaues Control Deck mit 4 FoFs, welches mit seiner Draw Engine den alten Necro-Decks sehr ähnlich war. Da Necropotence zu diesem Zeitpunkt als einer der besten Card-Drawer seiner Zeit bereits restricted war, ergab es sich, dass auch FoF dasselbe Schicksal ereilte.

Prominente Decks: Keeper, Hulk

- Fastbond – Fast Mana

Übergeht die fundamentale Regel, dass nur ein Land pro Runde gelegt werden darf. Dies bewirkt, dass jedes Land gegen den minimalen Preis von einem Leben zu einem Mox wird. Dies fällt klar unter die Kategorie „Fast Mana“, weswegen auch diese Karte sehr schnell restricted wurde.

Prominente Decks: TPS, Draw7

- Fork – Relikt

Der beste rote Trick, mich wundert es immer wieder, wie selten diese Karte eigentlich gespielt wird, angesichts ihres Power Levels. In meiner bisherigen t1-Karriere habe ich genau ein Spiel gegen Sligh abgegeben, und zwar zu dem Zeitpunkt, als meine Fact or Fiction geforkt wurde. Ich denke, dass diese Karte zu reaktiv ist, um eine Restriction zu rechtfertigen, aber nichtsdestotrotz sei gesagt, dass dies eine extrem universelle Karte für rot ist, da man meist nicht die

eigenen Spells, sondern mehr die des Gegners kopiert. Funktioniert auch herrlich gegen Counterspells aller Art.

Prominente Decks: Ankh-Sligh

Ist ab 1.9.2004 unrestricted.

- Frantic Search – Combo, Tutor

Der Free Mechanic ist, knapp nach der genialen Idee des Storm-Mechanics – eines der größten Verbrechen von WotC. Frantic Search hat eine zu gute Interaktion mit Academy, City of Traitors, Ancient Tomb und High Tide, um 4x erlaubt zu sein. Sie hilft auch Combo-Decks, die Teile ihres „Puzzles“ gratis zu finden. Deswegen sollte diese Karte noch lange auf der Liste bleiben.

Prominente Decks: Combo, Madness

- Grim Monolith –Fast Mana, Combo

Aber auch Combo mit Power Artifact, weswegen diese Karte getrost ihren Platz auf der Liste haben soll.

Prominente Decks: viele Shop-Decks, Combo, altes Combo-Keeper

- Gush – Card Advantage, Combo

Wurde erst kürzlich der Liste hinzugefügt. Hatte im sog. „GAT“ (Grow-a-Tog, Quirion Dryaden mit Psychatogs, 7-10 free Counters, massives Card Drawing und sehr leichte Manabase) eine etwas zu starke Interaktion mit so ziemlich allen Komponenten des Decks. Ohne Fastbond war es ein +6.5/+6.5 für den Psychatog, +1/+1 für die Dryade, 2 Karten extra, Strip Mine-Protection gegen den temporären Verlust von 2 Ländern, die das Deck nicht zwangsweise benötigte; mit Fastbond war es eine Art Dark Ritual, welches, korrekt gespielt, eine große Anzahl an 2nd Turn und eine minimale Anzahl an 1st Turn-Kills ermöglichte.

Prominente Decks: Hulk

- Library of Alexandria – Card Advantage

Wer meinen alten Hulk-Primer gelesen hat, wird wissen, wie ich über die Karte denke. Sie ist, nach wie vor, legales Cheaten. Eine 1st Turn Library gewinnt, wenn sie nicht unmittelbar entfernt wird, im Control-Matchup jedes Spiel.

Prominente Decks: alles, was sich vorstellen könnte, „Control“ genannt zu werden.

- Lion's Eye Diamond – Fast Mana

Auch erst kürzlich der Liste beigetreten, da die Karte etwas zu viele 1st Turn Kills für das damals nahezu unschlagbare „Long-Deck“ ermöglichte. Der Trick war es, das Teil in Response auf einen Burning Wish oder Draw 7 zu spielen und mit der neuen Hand auch gleich mit beliebigen Mana zu starten. Wurde deswegen auch Lotus #2-5 genannt. Unter dessen Restriction litt das damals auch neu erschienene Madness-Deck, das dank der hohen Anzahl an Madness und Flashback-Karten eine herrliche Interaktion mit dem Lion's Eye hatte.

Prominente Decks: 2-Land-Belcher, Draw7, TPS, Madness

- Lotus Petal – Fast Mana

Obwohl man damals über die Entscheidung gelacht hatte, diese Karte auf die Liste zu setzen, ist es von heutiger Sicht, wo man Elvish Spirit Guides in Combo Decks jeglicher Art spielt, mehr als legitim.

Prominente Decks: Food Chain Goblins, Draw7, 2-Land-Belcher, TPS

- Mana Crypt – Fast Mana

Dies ist eine Promo Card, diese sind in t1 erlaubt, um Unklarheiten zu vermeiden, aus welchem Set das Teil nun sei.

Prominente Decks: alle Combo, alle Workshop, accelerated Hulk

- Mana Vault – Fast Mana

Wurde gemeinsam mit Mana Crypt restricted, da deren Interaktion mit Hurkyl's Recall zu dem Zeitpunkt etwas zu brutal war. Nicht auszudenken, wie gut Storm-Combos mit der Engine heutzutage wären.

Prominente Decks: alle Combo, alle Workshop

- Memory Jar – Draw 7

Ist ein einseitiger Draw 7 und wird in jedem Deck gespielt, das Tinker inkludiert. Alleine die Präsenz von Memory Jar hätte gereicht, um Tinker auf die Restricted-Liste zu setzen. War früher Grundlage eines Combo-Decks mit Megrin, genannt Pottery.

Prominente Decks: alle Combo, alle Workshop

- Mind Over Matter – Relikt, Combo

Wurde wegen seiner Interaktion mit Grim Monolith, Mana Vault und Tolarian Academy, gepaart mit massivem Card Drawing in Form von Stroke of Genius oder Prosperity auf die Liste gesetzt. Ob diese Entscheidung auch vom heutigen Standpunkt noch legitim ist, wage ich zu bezweifeln, da ein Combo-Teil, der alleine 6 Mana kostet und mindestens eine spezielle plus ein paar zufällige Karten für die Combo braucht wohl eher lahm ist.

Prominente Decks: keines

- Mind Twist – Broken, Card Advantage

Die Karte ist zwar nicht immer gut, aber mit einem guten beschleunigten Draw kann sie schon im early Game die Hand des Gegners mit einem Schlag vernichten. Gegen viele Decks ohne Counterspells ist es eine beliebte Taktik von Control-Decks, sich erstmal einen Twist zu holen.

Prominente Decks: 4c Control, Hulk

- Mind's Desire – Broken, Draw 7

Hat es als einzige Karte vor deren Legalität in t1 auf die Restricted-Liste geschafft, mehr oder weniger auch deswegen, weil sie extrem schnelle und konstante Combo-Decks ermöglichte.

Prominente Decks: TPS, Draw7

- Mox Diamond – Fast Mana

Wie alle seine Kollegen ist auch dieser Mox restricted, jedoch ist er der schwächste in t1, da Decks dazu tendieren, wenige Länder und mehr echtes Artifact Mana zu spielen.

Prominente Decks: manche Combos

- Mox Emerald – Fast Mana
- Mox Jet – Fast Mana
- Mox Pearl – Fast Mana
- Mox Ruby –Fast Mana
- Mox Sapphire – Fast Mana
- Mystical Tutor – Tutor

So wie alle anderen Mirage-Block-Tutors ist auch dieser auf der Liste gelandet, gerade auch, weil es nicht schön ist, eine Karte vier mal im Deck zu haben, die 50% der Restricted-Liste holt.

Prominente Decks: Combo, 4c Control

- Necropotence – Card Advantage
„The Skull“ war in jedem Format absolut dominierend, sofern es vier Mal erlaubt war. Selbiges gilt auch für t1.

Prominente Decks: Jedes Combo-Deck mit Dark Rituals

- Regrowth – Relikt
Die ehemalige Power-Karte aus einer der schwächsten Farben; ist aber heutzutage wahrscheinlich zu langsam, als dass eine Restriction weiter notwendig wäre. Nicht mal Decks, die Grün spielen, inkludieren noch Regrowth.

Prominente Decks: Langsame Control-Decks mit Grün.

- Sol Ring – Fast Mana
- Strip Mine – Broken
5 Strip Mines sind schon etwas zuviel für t1, 8 würden Multicolor-Decks unspielbar machen.

Prominente Decks: So ziemlich alle außer Combo und manche Hulk-Versionen.

- Stroke of Genius – Card Advantage
Wurde primär wegen dessen Interaktion mit massig Fast Mana in Combo-Decks restricted, in allen anderen Decks wäre er relativ „safe“.

Prominente Decks: Combo

- Time Spiral – Draw 7
Auch wenn es der schwächste Draw 7 ist, so würden sich Decks finden, die mit vier Kopien davon etwas Unfares anstellen können.

Prominente Decks: Combo, maximal als Burning Wish-Ziel

- Time Walk – Broken, Fast Mana

Prominente Decks: fast alle mit Blau

- Timetwister – Draw 7
Gemeinsam mit Wheel of Fortune der Urvater der Draw 7s, auch er sollte brav auf der Liste bleiben.

Prominente Decks: Combo, Aggro-Workshop

- Tinker – Tutor, Fast Mana

Memory Jar und Tinker bedingen, dass beide Karten restricted werden müssen. Auch andere Sachen wie schnelle Mindslavers, Sundering Titans oder DS Colossus sind ein Grund, die Karte mal unbegrenzt auf der Liste zu lassen.

Prominente Decks: Alle Workshop-Decks mit blau und die meisten Combo-Decks.

- Tolarian Academy – Broken, Fast Mana

Generiert schon ab der ersten Runde oft mehr Mana als jedes nicht-Workshop-Land und sein Legendary-Status ändert nichts daran, dass die Karte auf der Liste steht.

Prominente Decks: Alle Decks mit vielen Artefakten, egal ob sie Blau spielen oder nicht.

- Vampiric Tutor – Tutor

Ein weiterer Mirage-Block-Tutor, der restricted wurde. Ist neben Demonic Consultation und Mystical Tutor wahrscheinlich das Nächstbeste nach Demonic Tutor, manchmal sogar besser (Duress).

Prominente Decks: So ziemlich alles, was ihn casten kann.

- Voltaic Key – Fast Mana, Relikt

Prominente Decks: Wurde restricted, um das Generieren von extrem viel Mana gemeinsam mit Grim Monolith und Mana Vault zu verhindern. Da diese beiden Karten auch restricted sind und es eine 2-Karten-Combo für 2 Mana extra pro Runde ist, hat diese Restriction wohl nicht mehr besonders viel Rechtfertigung.

Prominente Decks: Keines.

- Wheel of Fortune – Draw 7

Ähnlich wie Timetwister, zu billiger Draw 7.

Prominente Decks: Fast alle Combo-Decks, manche Workshop-Decks.

- Windfall – Draw 7

Ist zwar kein Draw 7 per se, ermöglicht aber einen ähnlichen Effekt wenn er früh oder nach einem Draw 7 gespielt wird, mit derselben niedrigen Casting Cost wie Timetwister.

Prominente Decks: Fast alle Combo, manche Workshop-Decks.

- Yawgmoth's Bargain – Broken, Card Advantage

Gewinnt das Spiel automatisch, wenn er am Tisch liegt (sofern die restlichen 59 Karten passen).

Prominente Decks: Viele Combo-Decks

- Yawgmoth's Will – Broken, Card Advantage

Im Mid-Game bedeutet ein resolvter Will immer Game Over, im Early Game kann man auch schon sehr schnell guten Card Advantage aus der Karte rausschlagen. Ist wahrscheinlich die brokenste Karte in t1 überhaupt.

Prominente Decks: Alle, die Schwarz spielen, ohne Ausnahme.

Banned Cards

- Amulet of Quoz – Ante

- Bronze Tablet – Ante
- Chaos Orb – Zitat Inquest: „*The most unevenly judged Card in Magic was the mighty Chaos Orb. Depending on the tourney judge it would: automatically kill one Card, kill any cards it was physically touching, kill any cards it was on top of even if it wasn't touching them, kill any Card which had a token which was being touched by the Orb, not kill any Card if it was protected by tokens, or any variations of the above. And you wonder why that accursed thing was banned!*” – trifft es ziemlich gut. Magic soll auch für akrobatisch unterbegabte Menschen zugänglich sein, auch Aktionen wie “In Response verschieb ich meine Permanents” sind eher lachhaft. Der einzige Format, wo dieses Teil noch erlaubt ist, und auch alle anderen Karten von der Banned-List, ist 5Color.
- Contract from Below - Ante
- Darkpact - Ante
- Demonic Attorney – Ante
- Falling Star – siehe Chaos Orb
- Jeweled Bird – Ante
- Rebirth – Ante
- Tempest Efrete – Ante
- Timmerian Fiends – Ante

10.3. Die Autoren

10.3.1. Philipp Burckhardt

Meine magische Biographie beginnt im zarten Alter von 10 Jahren, als mein Gymnasialtutor (der seinerseits auf das Abitur zuing und offenbar Besseres vorhatte) sein Kartenpack veräußern wollte – mit dem Effekt, dass ich in seine Fußstapfen trat. Und natürlich verändert das, auf magische Weise, die Welt. Denn plötzlich sieht man, dass man ein Leben lang in der Nähe eines Expert Stores gelebt hat, wo sich, neben Warhammer-Süchtigen, Pokemon-Zwergen auch die Adepten unserer Disziplin tummelten. *And times are passing by...*

Im Jahre 2002 gab es in unserer Wohnung einen TDSL-Anschluss, eine Flatrate, und die große weite Welt der Online-Communities tat sich auf. Da entdeckt man, dass man nicht allein ist mit seiner Begeisterung, sondern dass irgendwo, in den unendlichen Weiten der Elektrizität, andere Spieler sich zu Spielen treffen, in Foren artikulieren und ihre Weis- oder Dummheiten preisgeben.

Mich reizte insbesondere das Type-1 –Format, und so baute ich meine Bestände vor allem um für dieses Format relevante Karten aus. Die Komplexität dieses Typs wiederum reizte meinen Intellekt, und so dachte ich, in Absprache mit Martin Salak, dass es reizvoll wäre, dieses Gebirge etwas genauer zu durchmessen – womit das aktive Spielen ergänzt worden ist durch das Nachdenken über das Spiel (was in der Tat nur ein Beleg dafür ist, dass es sich bei Magic um ein hochkomplexes Regelwerk handelt, nicht minder komplex als die lateinische Sprache, die mich in meinem Schulalltag quält).

10.3.2. Sebastian Dahlbruch

Zum ersten Mal in Kontakt mit Magic kam ich dank eines Freundes, der das Spiel schon länger betrieb. Damals hatte es mir jedoch nicht wirklich zugesagt. Irgendwann kam es dann das seine Karten gestohlen wurden und er wieder von vorne anfangen musste. Bis dahin hatte sich mein Interesse an dem Spiel gewaltig gesteigert und so fand ich sei dieses nun der perfekte Zeitpunkt um ebenfalls einzusteigen. Es lief grade Ice Age aus, also Ende 95 und man erfreute sich noch an verschneiten Gebirge und ähnlichem. Als dann Mirage kam stieg ich „voll“ ein, ein komplettes Display habe ich mir bis heute nie gekauft, was hieß etwa 20-25 Mark im Monat für Magic auszugeben. Sehr erfolgreich war man damit nicht und man träumte noch von der einen oder anderen Karte, die aber von den sechs Spielern die man kannte niemand hatte. Irgendwann kam es dann, dass in meiner Umgebung niemand mehr spielen wollte und so habe ich mir mit Urza's Legacy meinen letzten Booster gekauft.

In letzter Zeit kam jedoch ein Aufschwung und es ging wieder voran, jedoch diesmal mit geänderten Ansichten. Seit Onslaught habe ich mich wieder schlau gemacht und festgestellt, dass niemand mehr ProsBloom oder Academy spielt. Daraufhin habe ich mal etwas weiter abseits des Extended-Kartenpools nach schönen Decks geguckt und festgestellt das es sich bei T1 um den einzigen, aus meiner Sicht, spielbaren Format

handelt. Es wurden günstige Einzelkarten gekauft und wieder neu losgelegt, allerdings habe ich mir seitdem nur noch einen einzigen Booster gekauft... ich habe einfach kein Glück beim Karten ziehen.

Turniertechnisch ist hier in der Nähe eigentlich nichts los und daher ist man gezwungen mit denjenigen zu spielen, die das Ganze auch nur casual betreiben und man merkt dann doch ab und an mal das ein halbwegs konstruiertes Deck gegen „Random Aggro.dec“ schon recht alt aussehen kann.

Aufgrund meines enormen Einkommens beschränkt sich mein T1 sowieso nur auf Budget-Decks bzw. auf die Spielerei via MWS, wobei ich dabei schon ein paar kleinere Erfolge feiern konnte. Dank des uneingeschränkten Pools via MWS bevorzuge ich im Moment alles was mit Workshops zusammen hängt, Stax ist ja so fies ;)

Ich experimentiere aber immer wieder mit einigen Combo Decks, die mich bislang jedoch enttäuschten; aber irgendwie muss man ja den kleinen Privat-Krieg gegen Kranger (Landstill) frisch halten.

10.3.3. Peter Hawk

Ich spiele seit 1995 Magic und bin noch gar nicht so lange in der t1-Szene. Ich habe mich zeitweise mit 1.5 beschäftigt, wo ich meine coolen Mana Drains verwenden wollte. Dann begann eine Rezession, ich kam zum Bundesheer und verkaufte so ziemlich alles, was ich hatte... ein Satz Doppelländer, die Drains, FoWs, einfach alles. Dann spielte ich recht viel Extended und t2, wunderte mich aber jedes Mal, wenn ich bei t1 zusah, warum immer Keeper gewinnt (noch dazu in den Händen von meiner Meinung nach schlechten Spielern) und ob es nicht irgendwas gäbe, das Keeper schlägt. Dann besorgte ich mir die Mana Drains wieder und begann mir ein böses mono-blaues Deck zusammenzubauen, das Keeper schlitzen musste. Back 2 Basics, Wastelands, Strip Mine, Dust Bowl, Thawing Glaciers (!!)) waren alle mit von der Partie, und gelegentlich gelang es mir, ein Keeper zur Strecke zu bringen. Meist starb ich aber an einer Balance oder eine Yawgmoth's Will. Nebenbei besorgte ich mir langsam ein paar Stücke der p9, und das mono-blaue wurde immer besser. Dann kam Invasion raus und schon bald waren (nach Experimenten mit ein oder zwei Stück) immerhin drei Fact of Fictions im Deck, die es zu einem kleinen Monster machen. Der Rest der Geschichte ist bekannt, ein böser Amerikaner hat FoF so sehr abused (er spielte sie 4x!!!!) dass sie restricted wurde. Da das Deck nun Recht fad war, schaute ich, was ich sonst noch so bauen könnte. Da war einerseits Parfait, das in der Theorie gut aussah, in der Praxis und als Nikotinsüchtiger doch nicht ganz die richtige Wahl war. EBA wollte ich spielen, aber da fehlte es mir irgendwie an den richtigen Doppelländern. Da ich in Extended einige male (das damals monsterhaft gute) GAT gespielt hatte und ich erstmals in t1 eine überzeugende Deckliste mit Psychatogs und Berserks sah – was im Nachhinein das beste Deck der Saison war, vorweggenommen – baute ich mir sofort dieses zusammen und spielte mal damit. Die Performance des Decks war, ohne Frage, amazing. Es

gewann in Situationen, in denen kein Deck gewinnen konnte, es tötete manchmal nach Laune 2. Runde, Togs töteten von 20 auf 0 *aus der Hand*, es hatte massive Permission, eine unglaubliche Draw-Engine und die besten Top-Decks aller Zeiten. Gush wurde restricted, mein Baby war tot. Als logische Konsequenz stieg ich auf Hulk um (das damals noch Fastbond und Upheaval spielte), das mich zwar wenig begeisterte, aber zumindest ganz solide war und meinem Spielstil entsprach. Gott sei Dank strengten sich die Leute auf TMD an und machten aus dem Deck mal wieder das Deck 2 Beat. So hatte ich meine Erfolge und spiele es bis heute gerne und eigentlich fast immer, die Leute, die meinen Primer gelesen haben, werden vielleicht wissen, dass ich einen gewissen Enthusiasmus für das Deck habe und, auch wenn es mittlerweile wieder schlecht ist, es gelegentlich zum Sieg führe. Ansonst spiele ich Control Slaver oder 7/10, alles andere ist mir zu kompliziert.

Magic-Karriere habe ich so wirklich nie gemacht, meinen Platz bei der einzig möglichen Pro Tour habe ich verkauft. Sowohl meine Fähigkeiten in Limited als auch meine Fähigkeiten, einen guten Limited Pool aufzumachen hinderten mich daran, bei einem GP gut zu gehen. Ansonst gibt's nicht viel zu sagen, außer, dass ich selten imstande bin, mich für die Staatsmeisterschaft zu qualifizieren, da dürfte ich verflucht sein (oder ich sollte nicht immer die Rogue-Decks beim Qualifier auspacken...u/b Braids...). Aber Hauptsache in t1 bin ich gut, wo das Rating echt egal ist :)

10.3.4. Martin Salak

10.4. Nützliche Links & Artikel

www.themanadrain.com

www.starcitygames.com

Empfohlene Artikel:

<http://www.starcitygames.com/php/news/expandnews.php?Article=5227>

10.5. Manasymbole

[Die Manasymbole sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast™]



0 1 2 3 4 5 6 7 8 X Y