

## MANA IM POTT E.V. DECKBAUHILFE

LÄNDER	36-38
RAMP / MANABESCHLEUNIGUNG	10-12
CARD DRAW / KARTEN ZIEHEN	8-12
REMOVAL	8-12
PROTECTION	3-6
SYNERGIE-KARTEN	20-30
WINCONS / DECK-PLAN	5-10
FLEX-SPOTS	5-10

### LÄNDER & MANA BASIS

#### **LÄNDERANZAHL**

36 LÄNDER =	SCHNELLE DECKS / VIELE RAMP-SPELLS
38 LÄNDER =	STANDARD
38 + LÄNDER =	MANA-HUNGRIGE DECKS / LAND-BASED DECKS

#### **FARBVERTEILUNG**

FARBEN NACH DER MANA-PIP-VERTEILUNG DEINER KARTEN AUSRICHTEN. DIE WICHTIGSTE FARBE DEINES COMMANDERS SOLLTE DIE MEISTEN QUELLEN HABEN.

*SO VIELE LÄNDER WIE MÖGLICH UNGETAPPT INS SPIEL BRINGEN.*

#### **RAMP**

RAMP ERMÖGLICHT DIR, FRÜHER UND ÖFTER DINGE ZU TUN.

#### **ARTEN VON RAMP**

ARTEFAKTE: ARCANE SIGNET, TALISMAN OF DOMINANCE, ORZHOV SIGNET  
KREATUREN-RAMP: LLANOWAR ELVES, ELVISH VISIONARY (CARD DRAW HYBRID)  
LAND-RAMP: CULTIVATE, KODAMA'S REACH

MINDESTENS 10–12, WENN DEIN COMMANDER TEUER IST. LAND-RAMP IST ZUVERLÄSSIGER ALS ARTEFAKT-RAMP.

## **KARTENZIEHEN**

CARD SELECTION (KARTENAUSWAHL)

DU ERHÖHST DIE QUALITÄT DEINER ZÜGE, OHNE TATSÄCHLICH MEHR KARTEN ZU ZIEHEN.

CARD ADVANTAGE (KARTENVORTEIL)

DU ERHÄLTST MEHR KARTEN, ALS DU VORHER HATTEST.

*8–12 ECHTE CARD-ADVANTAGE-EFFEKT IM DECK.*

## **INTERAKTION**

### **BEDROHUNGEN ENTFERNEN**

**SINGLE-TARGET REMOVAL:** EINZELNE BEDROHUNGEN GEZIELT ENTFERNEN

**BOARDWIPE:** DAS GESAMTE SPIELFELD ZURÜCKSETZEN

**STACK INTERACTION:** ZAUBER ODER FÄHIGKEITEN STOPPEN

**EXIL-/GRAVEYARD-INTERAKTION:** PROBLEME DAUERHAFT LÖSEN

**LAND-DESTRUCTION:** ENTFERNT STARKE UTILITY-LÄNDER

**PROTECTION** (MEINEN PLAN SCHÜTZEN)

PROTECTION IST ALLES, WOMIT DU DEINE EIGENEN PERMANENTS ODER DEINEN ZUG SICHERST, DAMIT DEIN PLAN NICHT GESTÖRT WIRD.

**SCHUTZ VOR REMOVAL:** DEINE KARTEN BLEIBEN IM SPIEL

**SCHUTZ AUF DEM STACK:** DEIN WICHTIGER ZAUBER WIRD NICHT VERHINDERT

**BOARD WIPE-SCHUTZ:** DU VERLIERST BEI GLOBALEN EFFEKTEN NICHT ALLES

**WIEDERKEHR:** VERLORENE ZAUBER KOMMEN ZURÜCK

## **SYNERGIE**

**2 KARTEN ZUSAMMEN = STÄRKER ALS BEIDE EINZELN.**

### **SYNERGIE-ARTEN**

TOKENS → BUFF → CARD DRAW

SACRIFICE → DEATH TRIGGERS → REANIMATION

LANDFALL → RAMP → VALUE

SPELLSLINGER → PROWESS → DRAW

BLINK / ETB-EFFEKTE → VALUE-SCHLEIFEN

CA. 20-30 KARTEN

SPIELE KARTEN, DIE MITEINANDER GEWINNEN – NICHT KARTEN, DIE „FÜR SICH ALLEIN STARK“ SIND.

## **GAMEPLAN / WIN CONDITIONS**

WAS IST EINE WIN CONDITION?

EINE KONKRETE ART, DAS SPIEL ZU GEWINNEN, KEIN VAGER PLAN. DIESE KARTEN SIND IN DEN SYNERGIE-KARTEN ENTHALTEN.

ALS BEISPIELE

KREATUREN SCHADEN / COMBAT

TOKEN-SCHWÄRME (MARCH OF THE MULTITUDES, CALL OF THE HERD)

ARISTOCRATS / SACRIFICE (BLOOD ARTIST, ALTAR OF DEMENTIA) VALUE ÜBER ZEIT (KARTENZIEHEN + RESSOURCEN)

GRAVEYARD-WIEDERHOLUNG

SPELLSLINGER-BURSTS

LEICHTE 2–3 KARTEN KOMBOS

5–10 KLARE SCHLÜSSEL-KARTEN, DIE DEINEN PLAN TRAGEN.

## **MANAKURVE**

MANAKOSTEN ANZAHL

1 MANA                      8-12 KARTEN

2 MANA                      12-16 KARTEN

3 MANA                      12-16 KARTEN

4 MANA                      8-12 KARTEN

5 MANA                      5-9 KARTEN

6+ MANA                    4-6 KARTEN

*WORAUF ACHTEN?*

ZU VIELE HOHE KOSTEN → LANGSAMER START

ZU VIELE NIEDRIGE KOSTEN → POWER-EINBRUCH IM LATE GAME ZIEL: KONSTANT SPIELBARE ZÜGE AB TURN 2–3

ABGLEICH MIT COMMANDER, STRATEGIE UND RAMP-ANTEIL KURVE IMMER IM ZUSAMMENSPIEL MIT MANABASIS BETRACHTEN