

Deck Builder's Toolkit ti poskytuje potřebnou podporu k postavení vlastních balíčků ze světa **Magic: The Gathering®**. Zkombinuj tyto karty se zbytkem své sbírky a vytvoř nekonečné množství balíčků.

Jednou z nejlepších věcí, která patří ke sběratelským karetním hrám, jako je **Magic: The Gathering**, je ta, že se tyto hry neustále mění. Sám navrhuješ a buduješ své vlastní unikátní balíčky, každá hra v **Magicu™** je jiná. Ale nezáleží na tom, jaké karty vlastníš, základní principy stavění balíčků zůstávají stejné. Ovládni je a staneš na nejlepší cestě stát se mistrem v navrhování balíčků.

Krok 1: Roztříd' své karty.

První věcí, kterou musíš udělat, je stát se organizovaným!

- Otevři své boostery, rozbal zbylé karty v tomto toolkitu a seskup zbytek své sbírky.
- Odlož si stranou základní karty zemí (pláně, ostrovy, bažiny, hory a lesy).
- Roztříd' své karty podle barev (bílá, modrá, černá, červená a zelená). Bezbarvým kartám (včetně většiny artefaktů) vytvoř svou vlastní hromádku. Jestliže karta patří k více než jedné barvě, polož ji mezi ostatní hromádky tak, abys ji později našel.

Krok 2: Najdi své klíčové karty.

Prohlédni si své roztříděné karty a najdi nějakou fantastickou, kolem které budeš chtít postavit balíček. Možná budeš mít obrovského draka nebo nějaké kouzlo, které zvrátí hru, případně skupinku kreatur, které spolu dobře spolupracují. Nebo třeba nakombinuj pár svých karet pro vítězné kombo.

*„Počátky většiny mých balíčků vychází z věcí, které mi připadají jak zajímavé, tak i silné. Postavil jsem balíček kolem *Doran, the Siege Tower*. Vypadal jako manově výhodný chlapík a dobré doplnění pro agresivní balíček. Tento počáteční výběr mi dal svobodu ve výběru ze široké škály strategií a dodatečných karet.“*

*-Luis Scott-Vargas,
Šampión USA 2007 a vítěz Pro Tour Berlín*

Krok 3: Prozkoumej své možnosti.

Pročti si zbytek svých karet a začni přemýšlet nad tím, co má tvůj balíček dělat. Začni oddělovat kreatury od ostatních karet ve svých barvách.

Zkus omezit počet barev, které sis vybral pro svůj balíček. S dvěma barvami máš větší šanci získat potřebnou manu pro kouzlení svých kouzel. S jednou jedinou barvou bude tvůj balíček více konzistentní, nicméně každá barva má své slabiny (také nemusíš mít ještě dostatek karet nebo základních zemí, abys mohl postavit jednobarevný balíček). Se třema nebo více barvami můžeš hrát více svých nejsilnějších karet, ale zvyšuješ riziko líznutí si špatné kombinace zemí nebo kouzel.

Vybírej kreatury, které mají velkou sílu ve srovnání s jejich manovou cenou nebo schopnosti, které je činí pro soupeře obtížněji blokovatelné nebo zničitelné. Karty, které se můžou

vypořádat se soupeřovými kreaturami nebo jinými zdroji za nízkou cenu k zaplacení, jsou vždy cenné. Jakákoli karta, která může odstranit dvě nebo více soupeřových karet, je obvykle velmi dobrá. Jakmile se seznámíš s více kartami z **Magicu**, získáš cit pro to, jak je karta silná vzhledem ke své konkurenci v boji o místo v tvém balíčku.

Krok 4: Zaměř svůj balíček.

Většina dobrých balíčků má svůj příběh. Jestliže dokážeš v jedné nebo dvou větách vysvětlit, co má tvůj balíček dělat, jsi připraven začít skládat balíček dohromady. Některé návrhy můžeš najít na druhé straně tohoto listu, ale můžeš si postavit balíček okolo jakékoli myšlenky. Jakmile si určíš zaměření balíčku, vytáhni karty ze své sbírky, které by do takového balíčku mohli zapadnout. Jestliže je tvá sbírka malá, může být tento proces jednoduchý, stačí odložit barvy, které neplánuješ hrát.

Většina balíčků se spoléhá na kreatury jako na cestu k vítězství, tak se ujisti, že jich máš dostatek. Je rozumné začít s patnácti až dvaceti-pěti kreaturami. Nyní je čas začít snižovat počet karet do balíčku, dokud jich nebudeš mít kolem 36, a to jak kreatur, tak jiných kouzel. Pokud máš pochybnosti, odehraj s kartami pár her, abys viděl, jak fungují!

„Musíš se rozhodnout, jestli je tvůj balíček agresivní, kontrolní nebo spoléhá na kombo. Jestliže máš agresivní balíček, potřebuješ jako základní stavební šablonu velmi levné agresivní kreatury a karty na ničení soupeře. V podstatě se snažíš vyhrát dříve, než se soupeř dostane ke svému vlastnímu hernímu plánu.

Kontrolní balíčky obvykle potřebují levné karty na odstraňování nebezpečných karet nebo protikouzla, karty na lízání dalších karet, karty na vyčištění stolu a obrovské kreatury schopné ukončit hru, jako je Serra Angel. Musíš mít způsob, jak se dostat ze sevření rychlých kreatur, získat kontrolu nad hrou a nakonec ji rychle ukončit se svými obrovskými monstry.

Nakonec pro kombo balíčky jsou typické karty pro manipulaci s knihovnou, jako je Divination, abys našel své karty do kombá a nějaké množství rušení – ať už odhazování karet soupeři jako Duress, nebo protikouzla typu Cancel – abys kombo ochránil.“

-Mark Herberholz,

Šampión Pro Tour Honolulu

Krok 5: Přidej země.

Většina balíčků **Magic** má okolo 24 karet zemí. Velmi rychlé balíčky mohou šlapat i s méně zeměmi, jako třeba 21, a pomalé, kontrolní balíčky mohou mít zemí 27. Ale do doby, než budeš cítit, co tvůj balíček potřebuje, je dobré držet se čísla 24.

Určitě si prohlédni své nezákladní země, abys věděl, které z nich by se ti hodily do balíčku. Nezákladní země, které poskytují více barev, které tvůj balíček potřebuje, by měly být zahrnuty téměř vždy, i když mají menší nedostatky. Jiné nezákladní země mají speciální schopnosti, které je můžou udělat ve tvém balíčku lepšími než základní země. Například Terramorphic Expanse je užitečná v balíčku s dvěma nebo více barvami, protože může vytáhnout jakoukoli kartu základní země, čímž ti poskytne jakoukoli barvu, která ti zrovna chybí.

Ujisti se, že tvůj konečný balíček má nejméně 60 karet a ne více než 4 kopie od každé karty, kromě základních zemí. Neexistuje žádná maximální velikost balíčku, ale je dobré snížit

počet karet v balíčku právě na 60. Každá karta, kterou zahrneš nad toto minimum 60 karet, je jiná karta, kterou si lízneš místo svých nejlepších!

„Manová konzistence je pro mě velmi důležitá. Obecně radši hledám karty ve své barvě, které zaplní nějakou funkci, než karty jiných barev, které mohou být o něco účinnější. Například bych nepřidal Lightning Bolt do jinak slušného modro-černého balíčku.

Někdy je velmi těžké zvolit, která úžasná kouzla odebrat z balíčku pro snížení na 60 karet, je tak velmi lákavé prostě „vyškrnout zemi“. Nicméně toto může vést ke zbytečně velkému riziku, že si nelízneme dostatek many pro správnou funkčnost balíčku.“

*-Frank Karsten,
Člen Síň slávy Magic Pro Tour*

Krok 6: Hraj a vylepšuj svůj balíček.

Nejlepší cestou, jak zjistit, jestli tvůj balíček dělá to, co chceš, je jednoduše odehrát s ním pár her a přesvědčit se na vlastní oči! Svůj názor na karty můžeš radikálně změnit v průběhu jen několika málo her. Získáš tak přehled, které karty si vedou dobře, které ne a které karty ze sbírky by mohly vykonat lepší práci.

„Když hraješ a shromažďuješ nápady pro zlepšení balíčku, ujisti se, že jsi sám k sobě upřímný ohledně výsledků, kterých dosahuješ. V testovacích hrách mulliganuj. Nenahližej na vrchní kartu knihovny před tím, než učiníš rozhodnutí. Sleduj, co tě poráží a proti čemu jsi naopak silný. Když karta vypadá dobře, zeptej se sám sebe, zda bys vyhrál, kdybys tu kartu nahradil jinou, nad kterou uvažovals. Když prohraješ, polož si otázku, jestli by to jiná karta nezměnila.“

*-Patrick „Inovátor“ Chapin,
Trojnásobný účastník Pro Tour Top 8*

Nejlepší noc týdne! – Friday Night Magic™

Získej prémiové karty a potkávej nové hráče každý týden na akcích Friday Night Magic™.
www.wizards.com/FNM

OTÁZKY?

Stáhni si pravidla **Magicu** na www.wizards.com/Magic/rules nebo kontaktuj nejbližší kancelář.

USA, Kanada, Asie, Tichomoří a Latinská Amerika

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast LLC

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

Tel: 1-800-324-6496 (uvnitř USA a Kanady)

1-425-204-8069

Velká Británie, Irsko a Jižní Afrika

Wizards of the Coast LLC c/o Hasbro UK Ltd.

P.O. Box 43

Newport NP19 4YD

UK

Tel: +08457 125599

E-mail: wizards@hasbro.co.uk

Všechny ostatní evropské státy

Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium NV/SA

Industrialaan 1

1702 Groot-Bijgaarden

BELGIUM

Tel: +32.70.233.277

E-mail: custserv@hasbro.be

Prosím uschovej si detaily společnosti pro budoucí použití.

Navštiv naši webovou stránku!

www.magicthegathering.com

Běžné výrazy používané při stavbě balíčku

archetyp – základní model balíčku, který je rozpoznatelný, i když se můžou lišit přesné karty v balíčku. Navrhovaná témata balíčku u tohoto produktu jsou známé také jako archetypy balíčků.

karetní výhoda – cokoliv, co ti umožní použít vlastní karty účinněji než soupeř. Například kouzlo, které odstraní dvě soupeřovy kreatury, a kouzlo, které ti dovolí líznout si dvě karty, tyto karty ti dávají karetní výhodu.

Constructed – Při hraní Constructed si každý hráč donese svůj vlastní balíček pro hru. Balíček musí mít nejméně 60 karet a nemůže obsahovat více než čtyři kopie jednotlivé karty (kromě základních zemí). Tato příručka je o stavbě balíčků pro Constructed.

Limited – Při hraní Limited si každý hráč postaví svůj vlastní balíček přímo na místě z několika boosterů. Při stavbě balíčku na Limited můžeš využít stejný postup popsany zde. Nicméně minimální velikost balíčku je 40 karet, ne 60.

manové urychlení – cokoliv, co ti pomůže získat více many v daném kole, než bys mohl mít normálně ze svých zahraničních zemí. Například kreatura se schopností dávat manu a kouzlo, které ti dovolí vyložit extra zemi na bojiště, tyto karty ti poskytnou manové urychlení.

manová křivka – graf počtu karet, které má balíček na každé manové ceně. Balíček, který má širokou škálu manových cen, ti dovolí každé kolo nejlepší využití tvé many.

metagame – balíčky, u kterých očekáváš, že proti nim budeš hrát.

sideboard – Po první hře v každém zápase můžeš prohodit karty z balíčku s kartami ze sideboardu, aby ti pomohly vypořádat se se soupeřovým balíčkem. Obvykle se používá pouze na turnajích. Ve hrách Constructed musí tvůj sideboard obsahovat přesně 15 karet. Ve hrách Limited se sideboardem stávají všechny otevřené karty, které nemáš ve svém hlavním balíčku.

Návrhy pro balíčky

Deck Builder's Toolkit ti umožňuje prozkoumat množství rozličných balíčků. Některé z těchto archetypů pochází již z nejčasnějších dní hry, ale každá nová expanze **Magicu™** přináší nové balíčky pro ohromení a porážení tvého soupeře.

Přetoč tuto stránku, až budeš připraven začít budovat svůj balíček.

Červené smažení

Smažící balíčky jsou plné přímého zranění jako *Lightning Bolt* a *Fireball*, které ti umožní zranit jak kreatury, tak hráče, stejně tak obsahují několik těžce zraňujících kreatur jako *Kiln Fiend*, který může ušetřit soupeři velké poškození, jakmile je bojiště prázdné. Tento balíček je obvykle pouze červený, ale může být „splashován“ přidáním šesti karet jiné barvy, čtyř zemí, které poskytují potřebnou barvu many, a několika *Terramorphic Expanse*.

Bílé vybavení

Bílý weenie balíček je klasický agresivní balíček. Bílé jednomanové a dvoumanové kreatury, kombinované s vybavením přidávajícím sílu, můžou přejet tvé soupeře dříve, než se stihnou připravit. *Squadron Hawk* je pro tuto strategii perfektní, stejně jako karty podobné *Kor Duelist*, které jsou silnější, když jsou vybavené. Použij *Journey to Nowhere* a *Pacifism* pro odstranění soupeřových bránících bytostí z cesty, aby mohly tvé kreatury dokončit svou práci.

Odemílání knihovny

Ne každý balíček zaměřuje svou sílu na celkové životy soupeře. Vydej se odlišnou cestou k vítězství použitím karet jako *Hedron Crab* a *Tome Sour*, abys zbavil soupeřovu knihovnu karet. *Mana Leak* a *Cancel* ti umožní vybrat si, které ze soupeřových kouzel se vyhodnotí. Defenzivní podpora jako *Wall of Frost* a *Paralyzing Grasp* zpomalí soupeřův útok, zatímco se snažíš odemlít jeho knihovnu. A nezapomeň zahrnout efekty, které ti umožní prokopat se ve vlastní knihovně hlouběji pro karty, které potřebuješ.

Elfové

Armáda levných elfích kreatur vypadá na první pohled neškodně, ale pokud jich vyložíš na stůl dostatek, dokáží prorazit jakoukoli obrannou linii. Včasný *Pennon Blade* nebo aktivace *Wildheart Invoker* můžou proměnit i tu nejmenší kreaturu ve smrtící hrozbu. Nebo se můžeš spolehnout na manové urychlovače jako *Greenweaver Druid* a *Joraga Treespeaker*, abys rychle vyvolal ty největší kreatury, které v balíčku máš.

Manová rampa

Staň se pánem díky manovému urychlení a drahým, silným kartám, které soupeř nebude moci zvládnout. Vyhledej karty typu *Rampant Growth*, *Explore* a *Ondu Giant*, abys dostal více zemí na bojiště. Dominantní barvou bude zelená, protože se specializuje na tento typ manového urychlení, ale schopnost najít si v balíčku specifické země ti dovolí, abys hrál pár silných karet z jiných barev. Ukonči hru se silnými kreaturami jako *Pelakka Wurm* a *Baloth Woodcrasher*.

Modro-bílí letci

Postav agresivní balíček, který využívá velmi efektivní létající kreatury z modré a bílé barvy, od *Cloud Elemental* po *Serra Angel*. „Vracející“ efekty, které má například *Æther Adept*, odstranění nebezpečných karet v podání *Condemn* a narušující kouzla typu *Sleep* zpomalí soupeřův útok, zatímco ty posíláš své letce do útoku.

Vampíři

Myšlenka je jednoduchá: hraj s velkým počtem vampírů! Využij karet jako *Corrupt* a *Gatekeeper of Malakir* hraním co nejvíce bažin můžeš a zahrň do balíčku karty na odstranění soupeřových kreatur, aby mohli tví vampíři neustále sát krev. Mnoho černých karet potřebuje, abys zaplatil životy pro jejich zahrání, ale tyto životy můžeš získat zpátky se schopností *lifelink* u karet *Child of Night* a *Vampire Nighthawk*.

Černý discard

Nedovol svému soupeři, aby si dělal, co chce, a to tak, že mu budeš vyhazovat karty z ruky. S kouzly jako *Mind Rot*, *Sign in Blood* a *Mind Sludge* se celý tento balíček točí okolo karetní výhody. Několik z nejlepších karet pro tento balíček vyžaduje velké množství bažin, aby byly tyto karty co nejvíce efektivní, tak se pokus vyhnout jiným barvám. Ujisti se také, že hraješ dostatek kreatur, takže jakmile bude tvůj soupeř bezmocný, dokráčíš si k vítězství.

Battle Cry

Útoč na svého soupeře s armádou kreatur, které tě za útok odměňují. Najdi si karty jako *Goblin Wardriver*, *Signal Pest* a *Rally the Forces*, které učiní všechny tvé útočící kreatury silnějšími. Nijak drahé kreatury jako *Goblin Arsonist* a *Memnite* přímo zapadají do tohoto plánu. Budeš chtít také přidat kouzla způsobující přímé zranění jako *Lightning Bolt*, který se dokáže vypořádat s případnými blockery, takže tvé vlastní kreatury budou moci pokračovat v útoku.

Zeleno-bílé aury

Vybav své kreatury širokou škálou silných očarování a vytvoř z nich největší monstra na bojišti. Ve své podstatě se jedná o kombo balíček. Aury jako *Mammoth Umbra* a *Savage Silhouette* poskytují tvým kreaturám jak ochranu, tak potřebnou velikost. Naproti tomu kreatury jako *Aura Gnarlid* a *Totem-Guide Hartebeest* ukončí velmi rychle hru.

Metalcraft

Sada *Scars of Mirrodin*[™] představuje karty, které tě odmění za hraní velkého počtu artefaktů. Vyhledej kreatury jako *Chrome Steed*, které jsou silnější, když máš na bojišti nejméně tři artefakty (zahrnující i samy sebe). Jiné karty jako *Golem Foundry* tě odmění za hraní tolika artefaktů, kolika jen můžeš. S balíčkem podobným tomuto si můžeš vybrat jakékoli země chceš, ale snaž se udržet počet barevných kouzel na minimu, aby vynikly tvé artefakty.