

# Mazo: "Invasión de Johas"

Por César Campilongo

Cartas del Mazo	Cantidad	Tipo
Base de Akirio	1	Base
Uvira	4	Unidad
Guayacanes	4	Unidad
Aves garcitas verdes	4	Unidad
Alancualiko	4	Unidad
Cambures	4	Unidad
Kinea peninsular	3	Unidad
Serfibia agonizante	3	Unidad
Rigu	2	Unidad
Dikono costero	1	Unidad
Superpoblacion	3	Tecnología
Lluvia acida	3	Poder
Destruccion terrenal	3	Poder
Destello	1	Poder
	40	
<b>Cartas de Cambio</b>		
Carjas invadida	1	Base
Cokronir perturbado	4	Unidad
Gusano gigante	4	Unidad
Jerbo Solenodon	4	Unidad
Kiron macho	3	Unidad
Acecho en masa	2	Poder
Molotru	2	Poder
	20	
Total	60	



*Los tiempos pacíficos terminaron, los habían encontrando.*

*La evolución requería sacrificio .*

*La fauna no quería pero era demasiado tarde, la plaga de Akirio había llegado*

## **Introducción**

Para empezar aclarar el mazo fue hecho luego de la salida de Fauna de Johas y usado en el Torneo Nacional 2015 que se estreno Fuego y Hielo. Se puede modificar, mejorar en base a futuras expansiones.

La finalidad de este mazo es atacar sin tocarte mediante el uso de la tecnología "Superpoblación" haciéndote daño directo con cada unidad aliada desplegada en el tablero.

Esto nos evita todo tipo de poderes defensivos de parte del adversario, que terminan ralentizando su mano obligandolo a gastar esos poderes (quemando su energía en el proceso.)

Rompe con el tipo de juego agresivo que la mayoría espera, tomando ventaja para posicionarse.

## **Explicación cartas del mazo**

La base del mazo es Base de Akirio. 25 defensa /5 energía una de las mejores bases Ahkris. Con 5 de energía está bien por el coste que manejamos y 25 de vida es excelente para resistir.

Las unidades con las cuales haremos daño en su mayoría son carne. Unidades baratas que están ahí para recibir los bifes siendo unidades muy baratas.;

Las cartas de coste 0

~Uvirias y Guayacanes.

~Cumpliendo ciertas condiciones; las Aves garcitas verdes y Alancualikos.

Luego tenemos cartas carne de coste 1.

~Las Serfibias agonizantes que resisten algunos ataques y frenan parte del atravesar.

~Los Cambures neutrales de que al ser inmune evitan los poderes y habilidades .

~Las Kineas peninsulares le ayudan a los combos de ahorro siendo neutrales.

En total 26 unidades carne . De las cuales 16 pueden llegar a costar 0.

De unidades puente están

-las Aves gracias verde (con ahorro por unidad desplegada en el turno)

-los Alancualiko (con ahorro por cada unidad neutral en el campo)

-los Rigus (carta de soporte).

En total 10 puentes.

\*Una opcion valida de cambio son los Alquatta, por su habilidad de reponer.

El Dikono costero, una copia sola. La unidad mas cara del mazo. Una defensa para cuando hay motivar, atravesar y cartas que atacan de forma importante. Logra parar varios ataques y eso nos da oportunidad de resistir. Gana defensa por cada neutral bajada y siendo un mazo en gran parte neutral esta carta puede llegar a tener una defensa importante.

Lluvia ácida, hay 3 copias de este poder. El counter<sup>1</sup> ahkri por excelencia. La finalidad de la carta es la de evitar que el adversario ahorre energía para sus combos. Englobandolo en dos usos seria;

~Defensivamente, a la hora de defender para evitar poderes en el refuerzo de ataque enemigo (poderes como trampas, acechos, rabias destrucciones terrenales etc)

~Agresivamente sirve para atacar, por ejemplo el combo Rigu + Destello + Lluvia Acida.

Asegurándose en caso de poder atacar que no use poderes defensivos.

Superpoblación, 3 copias. La carta principal. Aunque es redundante decirlo, con esta tecnología podremos dañar sin tener que atacar. Es de vital importancia que te toque en los primeros dos, tres turnos a lo mucho. Aunque es la carta de victoria, no recomiendo usar 4 porque se te traba en la mano perjudicándote. En caso de empezar con la tecnología en la mano no es mala idea dejar pasar el turno para cargar energía y así poder bajarlo en tu 2do turno.

Destrucción terrenal, 3 copias. Poder caro pero que se gasta rápido por el bajo coste del mazo. Con tres copias podemos llevar a sacar 9 de vida. Así que si dejamos al adversario en 9 de vida o menos, sin usar destrucción, estaría dentro de nuestro rango

En caso de necesitar más soporte está el combo Rigu y Destello, que individualmente y en conjunto dan al mazo la posibilidad de atacar si se da la ocasión, siempre buscando el ataque que mate al adversario, y aumentar la defensa cuando lo requiera (contra un atravesar o carta de poco ataque). El Destello mismo demostró en el torneo servir para defenderse (en casos desesperados) por ejemplo, contra el Gastor Inquisidor de Sandal, dando un turno mas de vida y permitiendo ganar en el mismo.

### **Cartas de cambio:**

Cambio pensando en cambiar drásticamente a una modalidad agresiva. Pensada por si queremos orientarnos a un mazo agresivo porque, por ejemplo, nos toca empezar en la 2da partida

Para empezar

~La base Carjas invadida. 20 defensa, 4 de energía con una habilidad agresiva, las cartas en zona de ataque ganan 2 de ataque.

Luego cartas velocidad tres agresivas:

~ Cokronirs perturbados y Gusanos gigantes. Cartas verdes que pegan muy lindo si empiezan.

~Jerbos soledon cuesta vida pero si pega compensa, aparte su habilidad es interesante contra ahkris. Una carta de doble filo igual, hay que ver si te resulta redituable usarla.

1 (counter; carta que se usa para contrarrestar otras)

~Kirones macho, aparte de sacarte 5 de vida ganó 5 de energía.

Acecho en masa. Útil cuando quieres hacer un hueco o quitarte una unidad molesta o hacer hueco rapido. Para nada recomendable contra humanos.

Molotru. Carta pensada en contra de los Bythros que buscan un golpe con los motivar. En caso de funcionar podemos llegar a sacarle 12 de vida, si es que no uso rabia. Esta carta combinada con el mazo superpoblación puede ser letal contra el Bythro.

### **Conclusiones**

Usamos nada mas 10 poderes/tecnologías, haciendo que las 30 unidades del mazo se desplieguen muy rápido en el tablero llegando a llenarlo. En promedio se bajan 5 cartas, por lo general unidades, por turno y en los primeros turnos debería aparecer Superpoblacion. En caso contrario, empezando segundo si no tenemos superpoblacion es buena idea hacer mulligan.

Contra alguien con 20 de defensa podemos matarlo en 4/5 turnos. Si tiene 16 o menos mucho más rápido, mas aun si el adversario se baja a si mismo la vida. Un mazo fuerte contra bases de poca vida y hay que ser cuidadosos con la vida que perdemos querrán matarnos como si de una plaga se tratase. Este mazo es difícil jugarlo contra bases de mucha vida (mas de 20 de defensa)

Las cartas de cambio sirven contra un Ahkri agresivo, o que usa Base de Akirio, y sirve casi en cualquier ocasión en la que sabemos que vamos a empezar. Los Molotru son el soporte en contra de los Bythro que van a atacarnos con su motivar.

Pros del mazo;

- Muy rápido a la hora de bajar unidades
- Fuerte contra mazos de media/baja defensa (o que sacrifican vida)
- Hace que los poderes defensivos del adversario lo ralenticen
- Posibilidad de cambio drástico con las cartas de cambio
- Tiene daño directo constantemente a la base enemiga

Contras del mazo;

- Dependencia de la tecnología.
- Mucha cartas carne que no sirven contra atravesar.
- Una vez bajada la tecnología es posible que se te claven las demás copias en la mano.
- Débil o lento contra mazos de defensa alta o con importante recuperación.

Resultados del mazo en el Nacional;

5 victorias; 1 derrota; 0 empates

(Sin contar las 2 partidas ganadas en el desempate)

Solo perdió contra el mazo Inquisidor del 3er puesto, Giuliano Imparato, que resultaba ser el "clásico" de todos los rankeados en Rosario

