

## Deck-Ideen:

### **„Windrad-Kombo“:**

3 x Wellenbote (W)  
3 x Merkurschmetterler (W)  
3 x Jupiter Sturmmeister (L)  
  
3 x Wissenswelle (W)  
3 x Windhose (L)  
3 x Wirbelwind (L)  
2 x Sturmsegnung (L)  
3 x Windrad (L)  
  
8 x Merkur-Stein  
9 x Jupiter-Stein

TECH: Versuche mit deinen Kartenziehern (Wellenbote, Windhose, Wissenswelle) ein Windrad zu bekommen. Mit Windrad im Spiel lassen sich die Effekte deiner SE-Kreaturen wieder und wieder einsetzen. Du kannst z.B. jeden Zug eine Kreatur oder einen ES auf die Hand deines Gegners zurückbringen, und ihn so regelrecht lähmen.  
Du musst allerdings darauf achten, dass dir, wegen der zahlreichen Möglichkeiten Karten zu ziehen, nicht selbst die Karten im ZS ausgehen. Nutze darum Sturmsegnung um auch mit gerade (wieder) ausgespielten Kreaturen deinen Gegner anzugreifen.

### **„ASA Ausnutzung“:**

3 x Meermann (W)  
3 x Salamander (F)  
3 x Feuerteufel (F)  
1 x Seeschlange (W)  
  
2 x Mars' Segen (F)  
3 x Schmetterwelle (W)  
3 x Lodernde Flammen (F)  
2 x Fanatische Forschung (F)  
1 x Zeitsprung (W)  
  
3 x Stein der Wiederkehr  
8 x Mars-Stein  
7 x Merkur Stein

TECH: Die Nebeneffekte von Salamander und Feuerteufel und Zeitsprung, sowie Fanatische Forschung erlauben es dir das meiste aus deinen zahlreichen ASA Karten zu holen. Halte deinen Gegner mit Schmetterwelle auf und halte dir mit Lodernde Flammen (und Feuerteufel) lästige Kreaturen vom Leib. Seeschlange teilt mächtig Schaden aus.

### **„Schnelles Mono-Mars“:**

3 x Salamander (F)  
3 x Zornfunke (F)  
3 x Koboldkrieger (F)  
3 x Feuerteufel (F)  
1 x Oger-Berserker (F)  
  
3 x Mars' Zorn (F)  
3 x Kriegstreiberei (F)  
2 x Fanatische Forschung (F)  
2 x Blutopfer (F)  
  
3 x Funkenstein  
14 x Mars-Stein

### „Steinschleuder“:

3 x Venuskröte (E)  
3 x Steinkrieger (N)  
2 x Venuswurm (E)  
3 x Geomant (E)

3 x Fruchtbarkeitsritual (E)  
2 x Steinkunde (E)  
3 x Wissenswelle (W)  
2 x Zusammensetzen (N)  
3 x Steinkanone (N)

12 x Venusstein  
4 x Merkurstein

TECH: Zielsetzung des Decks ist solange zu überleben, bis man in der Lage ist, den Gegner, mittels einer Steinkanone, in einem Zug auszuschalten. Fruchtbarkeitsritual, Steinkunde und Steinkrieger liefern die nötige Munition und dünnen zusätzlich das Deck aus. Wissenswelle hilft dabei eine Steinkanone zu bekommen, Zusammensetzen garantiert dies. Venus-Wurm und Geomant sind gute Blocker und stocken wenn sie sterben den ZS wieder auf.

### „Grau in Grau“:

3 x Lehmgolem (N)  
3 x Steinkrieger (N)  
3 x Steingolem (N)  
3 x Goldgolem (N)

3 x Banner der N. (N)  
3 x Baupläne (N)  
3 x Anti-Effekt-Feld (N)  
3 x Heilquelle (N)  
1 x Geistige Blockade (N)

3 x Funkenstein  
3 x Eilstein  
3 x Stein d. Wiederkehr  
3 x Kraftstein  
3 x Schutzstein

TECH: Dieses Deck nutzt die Fähigkeiten neutraler Kreaturen und Zauber voll und ganz. Banner der Neutralität stärkt alle Kreaturen während Anti-Effekt-Feld die SE, ZE und VE der gegnerischen Kreaturen neutralisiert. Gleichzeitig hebt letzteres den Nachteil des Goldgolems auf. Der Umstand, dass keine farbige Energie benötigt wird erlaubt es dem Deck, allerlei Spezial-ES mit nützlichen Effekten zu spielen. Nichts Schöneres, als im ersten Zug einen Lehmgolem auf einen Kraftstein oder einen Eilstein zu spielen!