



# COMMANDER

## ¡TE DAMOS LA BIENVENIDA A COMMANDER NIGHTS!

Ven a jugar a Commander todas las semanas y completa los logros de esta tarjeta para conseguir premios especiales. Al terminar cada juego de Commander, pide al organizador que pregunte a los jugadores de tu mesa qué logros cumpliste y déjale la tarjeta para que los marque. Tendrás varias semanas para completar todos los logros que puedas. Al llegar a **siete** y a **catorce** logros, avisa al organizador para recibir una recompensa.

- ☐ Lanza un Compañero desde fuera del juego.
- ☐ Lanza un hechizo con “Ultimátum” en el nombre.
- ☐ Controla una criatura con fuerza de 40 o más.
- ☐ Haz mutar a una criatura que ya mutó dos veces.
- ☐ Activa tres o más habilidades de ciclo en un solo turno.
- ☐ Controla una criatura con 4 o más contadores distintos sobre ella.
- ☐ Ataca a todos los demás jugadores en un solo ataque.
- ☐ Elimina a otro jugador usando daño de comandante.
- ☐ Controla 8 o más permanentes con costes de maná convertido distintos.
- ☐ Controla 10 o más criaturas con al menos un contador sobre cada una.
- ☐ Quédate sin cartas en la biblioteca.
- ☐ Roba 10 o más cartas en un solo turno.
- ☐ Gana un juego de Commander.
- ☐ Termina un juego sin jugar a tu comandante.
- ☐ Haz que tu total de vidas llegue a 100 o más.

### **Durante ciertas semanas de Commander Nights habrá reglas especiales.**

**Del 4 al 10 de mayo:** Todos los costes de mutación se reducen en 2 manás de cualquier combinación de maná de color o genérico.

**Del 18 al 24 de mayo:** Todas las cartas tienen “Ciclo {3}” además de sus otras habilidades.

**Del 1 al 7 de junio:** Las criaturas que no sean fichas entran al campo de batalla bajo tu control con un contador que elijas de entre los siguientes: de volar, de dañar primero, de vínculo vital, de amenaza, de arrollar o de vigilancia.