



# COMMANDER

## TI DIAMO IL BENVENUTO A COMMANDER NIGHTS!

Torna ogni settimana per giocare a Commander e completa gli obiettivi su questa carta per ottenere premi speciali. Alla fine di ogni partita in Commander, chiedi all'organizzatore di consultare il tuo tavolo per confermare gli obiettivi raggiunti e di spuntarli su questa carta. Avrai a disposizione qualche settimana per completare il maggior numero possibile di obiettivi sulla carta. Una volta raggiunti **7** e **14** obiettivi, presenta la carta all'organizzatore per ottenere una ricompensa.

- ☐ Lancia un compagno dal di fuori della partita.
- ☐ Lancia una magia con Ultimatum nel nome.
- ☐ Controlla una creatura con forza pari o superiore a 40.
- ☐ Muta una creatura che è già stata mutata 2 volte.
- ☐ Cicla 3 o più volte in un singolo turno.
- ☐ Controlla una creatura con 4 o più segnalini diversi.
- ☐ Attacca tutti gli altri giocatori in un singolo attacco.
- ☐ Elimina un altro giocatore con danno del comandante.
- ☐ Controlla 8 o più permanenti con costi di mana convertito diversi.
- ☐ Controlla 10 o più creature, ognuna con almeno 1 segnalino.
- ☐ Resta senza carte nel tuo grimorio.
- ☐ Pesca 10 o più carte in un singolo turno.
- ☐ Vinci una partita di Commander.
- ☐ Termina una partita senza giocare il tuo comandante.
- ☐ Raggiungi 100 o più punti vita.

**Durante alcune settimane di Commander Nights, saranno in vigore regole speciali.**

**4-10 maggio:** tutti i costi di mutazione vengono ridotti di 2 mana in qualsiasi combinazione di colori/generico.

**18-24 maggio:** tutte le carte hanno ciclo {3} in aggiunta alle loro altre abilità.

**1-7 giugno:** le creature non pedina entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo con uno dei seguenti segnalini a tua scelta: volare, attacco improvviso, legame vitale, minacciare, travolgere o cautela.