



COMMANDER

SEJA BEM-VINDO ÀS NOITES DE COMMANDER!

Volte toda semana para jogar Commander e completar conquistas neste card para ganhar prêmios especiais. Ao final de cada partida de Commander, peça para seu organizador conferir quais conquistas foram alcançadas em sua mesa, e marque-as neste card. Você terá algumas semanas para completar o máximo de conquistas que puder neste card. Quando tiver completado **sete** e **quatorze** conquistas, apresente seu card de conquistas para seu organizador, para receber uma recompensa.

- ☐ Conjure um Companheiro de fora do jogo.
- ☐ Conjure uma magia com Ultimato em seu nome.
- ☐ Controle uma criatura com 40 ou mais de poder.
- ☐ Transforme uma criatura que já tenha sido transformada duas vezes.
- ☐ Recicle três ou mais vezes no mesmo turno.
- ☐ Controle uma criatura com 4 ou mais marcadores diferentes.
- ☐ Ataque todos os demais jogadores em um único ataque.
- ☐ Elimine outro jogador com dano de comandante.
- ☐ Controle 8 ou mais permanentes com diferentes custos de mana convertidos.
- ☐ Controle 10 ou mais criaturas com pelo menos 1 marcador em cada uma.
- ☐ Fique sem cards em seu grimório.
- ☐ Compre 10 ou mais cards no mesmo turno.
- ☐ Vença uma partida de Commander.
- ☐ Termine um jogo sem usar seu comandante.
- ☐ Tenha um total de pontos de vida igual ou superior a 100.

Durante algumas semanas das Noites de Commander, serão usadas regras especiais.

4 a 10 de maio: Todos os custos de mutação são reduzidos a 2 mana em qualquer combinação de cores/genérico.

18 a 24 de maio: Todos os cards têm Reciclar {3} além de suas outras habilidades.

1º a 7 de junho: Criaturas que não sejam ficha entram no campo de batalha em seu controle com um dos marcadores à sua escolha: Voar, iniciativa, vínculo com a vida, ameaçar, atropelar, ou vigilância.