



# COMMANDER NIGHTS: KALDHEIM

Schließe Errungenschaften aus der nachfolgenden Liste ab, um besondere Preise zu gewinnen. Wenn du **[sechs]** abgehakt hast, zeig die Liste dem Organisator und hol dir eine Belohnung. Sobald du **[zwölf]** abgeschlossen hast, lege deine Liste erneut vor und hol dir einen noch besseren Preis.

## Besondere Regeln (optional):

- **8.– 14. Februar:** Am Ende des Kampfes in deinem Zug und falls du mit einer oder mehreren Kreaturen angegriffen hast, erzeuge einen Schatz-Spielstein.
- **22.– 28. Februar:** Legendäre Götter haben Partner.
- **8.– 14. März:** Einmal in deinem Zug kannst du einen Wikinger-Kriegsschrei ausstoßen. Falls du dies tust, bestimme eine Kreatur. Sie kann in diesem Zug nicht blocken.
- **22.– 28. März:** Eine Karte mit Vorherbestimmungskosten ins Exil zu schicken kostet [1] anstatt [2].
- **5.– 11. April:** Einmal pro Partie kannst du eine Kaldheim-Boosterpackung öffnen und eine Karte aus der Packung auf deine Hand nehmen.

## Errungenschaften:

- Lass es schneien:** Kontrolliere zehn oder mehr verschneite bleibende Karten.
- Das Pantheon:** Kontrolliere fünf oder mehr Götter.
- Der Champ:** Aktiviere eine Prahlen-Fähigkeit fünf Mal oder öfter.
- Versammeln:** Kontrolliere zehn oder mehr legendäre bleibende Karten.
- Erzähle eine Geschichte:** Schließe fünf unterschiedliche Sagen ab.
- Standhaft:** Wirke deinen Kommandeur drei Mal oder öfter.
- Vorherbestimmung:** Kündige einmal pro Partie vor dem Beginn deines Zuges an, dass du in diesem Zug gewinnen wirst, und gewinne dann die Partie.
- Geschichten des Sieges:** Opfere in einem einzigen Zug zehn oder mehr bleibende Karten.
- Ausgerüstet:** Kontrolliere einen Gott mit einer an ihn angelegten legendären Ausrüstung.
- Frische Rekruten:** Kontrolliere zehn oder mehr Kreaturen, die einen Kreaturentyp gemeinsam haben.
- Zerstampfen:** Besiege einen Spieler mit Kampfschaden, der von Göttern oder Riesen zugefügt wurde.
- Törichte Sterbliche:** Gewinne die Partie mit einem Lebenspunktstand von genau 40.
- Emblematisch:** Habe zwei oder mehr Embleme.
- Aufgerüstet:** Bemanne ein Fahrzeug mit einer Kreatur, die sowohl ausgerüstet als auch verzaubert ist.
- Geh aufs Ganze:** Beginne einen Zug mit sieben oder mehr Karten auf deiner Hand und beende den Zug mit null Karten auf deiner Hand.