



COMMANDER NIGHTS: HAUPTSET 2021

Besondere Regeln (optional):

Woche 2 – Jeder Spieler millt zu Beginn seines Versorgungssegments eine Karte.

Woche 4 – Falls eine bleibende Karte ins Spiel kommt und dadurch eine ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte auslöst, wird diese Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

Woche 6 – Falls eine bleibende Karte das Spiel verlässt und dadurch eine ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte auslöst, wird diese Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

Leistung:

- ☐ Gewinne eine Commander-Partie.
- ☐ Kontrolliere 4 oder mehr legendäre bleibende Karten.
- ☐ Benutze drei verschiedene Loyalitätsfähigkeiten eines Planeswalkers in einer Partie.
- ☐ Beginne und beende deinen Zug mit 1 Lebenspunkt.
- ☐ Füge dir selbst in einem Zug mindestens 6 oder mehr Schadenspunkte zu.
- ☐ Lass in einem Zug eine einzige Kreatur Schaden 20 zufügen.
- ☐ Wende Hellsicht 2 oder höher an.
- ☐ Greife in einer einzigen Kampfphase mit 7 oder mehr Kreaturen an.
- ☐ Wirke in einem Zug 5 oder mehr Zaubersprüche.
- ☐ Wirke mindestens einen Zauberspruch während eines Zuges jedes Gegners, der das Spiel begonnen hat.
- ☐ Du hast 20 oder mehr Karten in deinem Friedhof.
- ☐ Wirke einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 6 oder mehr, ohne dafür Mana zu bezahlen.
- ☐ Kontrolliere 20 oder mehr Länder.
- ☐ Kontrolliere ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land und einen Planeswalker. Eine bleibende Karte könnte mehr als einen dieser Typen abdecken.
- ☐ Kontrolliere 5 oder mehr Hunde, Katzen und/oder Bestien.