



COMMANDER NIGHTS: RINASCITA DI ZENDIKAR

Completa gli obiettivi della lista seguente per vincere ricompense speciali. Una volta raggiunti sei obiettivi, presenta la lista all'organizzatore per ottenere una ricompensa. Una volta completati undici obiettivi, presenta nuovamente la lista per una ricompensa ancora migliore.

Regole speciali [facoltative]:

- 5-11 ottobre: Ogni giocatore può giocare una terra addizionale in ognuno dei propri turni.
- 19-25 ottobre: Le magie potenziate costano {2} in meno per essere lanciate.
- 16-22 novembre: Tutti i Farabutti hanno tocco letale.
- 30 novembre - 6 dicembre: Tutti i Guerrieri prendono +2/+2.
- 14-21 dicembre: Tutti i Maghi hanno volare.
- 11-17 gennaio: Tutti i Chierici hanno legame vitale.

Obiettivi:

- ☐ Controlla due o più comandanti.
- ☐ Fai entrare nel campo di battaglia sotto il tuo controllo cinque o più terre in un singolo turno.
- ☐ Controlla dieci o più permanenti leggendarie.
- ☐ Gioca entrambi i lati di una carta bifronte in una partita.
- ☐ Vinci una partita in Commander con 1 punto vita rimasto.
- ☐ Potenzia due magie nello stesso turno.
- ☐ Attacca ogni avversario con tre o più creature ciascuno in un singolo turno.
- ☐ Controlla una compagnia completa (*un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago*).
- ☐ Crea 5 o più pedine creatura in un turno.
- ☐ Fai in modo di avere 10 o più carte bifronte sul campo di battaglia o nel cimitero.
- ☐ Lancia 5 o più magie in un turno.
- ☐ Controlla una creatura con tre o più Aure e/o Equipaggiamenti assegnati.