



NOITES DE COMMANDER: RENASCER DE ZENDIKAR

Conclua as conquistas da lista abaixo para receber prêmios especiais. Quando chegar a seis, mostre a lista ao organizador do evento para ganhar uma recompensa. Quando concluir onze, mostre sua lista novamente para receber um prêmio ainda melhor.

Regras especiais (opcional):

- 5 a 11 de outubro: Cada jogador pode jogar um terreno adicional durante cada um de seus turnos.
- 19 a 25 de outubro: Mágicas reforçadas custam {2} a menos para serem conjuradas.
- 16 a 22 de novembro: Todos os Ladinos têm toque mortífero.
- 30 de novembro a 6 de dezembro: Todos os guerreiros recebem +2/+2.
- 14 a 21 de dezembro: Todos os magos têm voar.
- 11 a 17 de janeiro: Todos os Clérigos têm vínculo com a vida.

Conquistas:

- ☐ Controlar dois ou mais comandantes.
- ☐ Fazer com que cinco ou mais terrenos entrem no campo de batalha sob seu controle no mesmo turno.
- ☐ Controlar dez ou mais permanentes lendárias.
- ☐ Jogar as duas faces de um card de dupla face em um jogo.
- ☐ Vencer uma partida de Commander com somente 1 ponto de vida.
- ☐ Reforçar duas mágicas no mesmo turno.
- ☐ Atacar todos os oponentes com três ou mais criaturas cada, em um turno.
- ☐ Ter um grupo completo (*um Clérigo, um Ladino, um Guerreiro e um Mago*).
- ☐ Criar cinco ou mais fichas de criatura em um turno.
- ☐ Ter dez ou mais cards de dupla face no campo de batalha ou cemitério.
- ☐ Conjurar cinco ou mais mágicas em um turno.
- ☐ Controlar uma criatura com três ou mais Equipamentos e/ou Auras anexados.