Commander Nights: *La Guerra de los sHermanos*

Completa los logros de la siguiente lista para conseguir premios especiales. Cuando cumplas **[ ]** de ellos, enseña la lista a los organizadores para recibir una recompensa. Si logras cumplir **[ ]**, ¡vuelve a mostrársela para llevarte un premio aún mejor!

Reglas especiales (opcionales):

- **21-27 de noviembre:** cada jugador empieza el juego con una ficha de Piedra de poder. Tiene "↻: Agrega ◇. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto".
- **12-18 de diciembre:** cuesta 1 menos lanzar hechizos de criatura artefacto. Este efecto no puede reducir esos costes a menos de un maná.
- **16-22 de enero:** siempre que una habilidad de un artefacto haga que agregues uno o más manás, agrega un maná de cualquier tipo que produzca ese artefacto.

Logros:

- ☐ **Puesta a prueba:** lanza hechizos de permanente usando costes alternativos 5 veces.
- ☐ **Construcción del ejército:** controla 10 o más fichas de criatura artefacto.
- ☐ **Cadena de montaje:** lanza un hechizo con valor de maná de 5 o más usando solo maná de fuentes que no sean tierras.
- ☐ **Coloso:** controla una criatura artefacto con fuerza y resistencia total de 20 o más.
- ☐ **Infraestructura de Urza:** controla un permanente con "torre", uno con "energía" y uno con "mina" en sus respectivos nombres al mismo tiempo.
- ☐ **Me encanta que los planes(walkers) salgan bien:** combina dos cartas y forma una criatura o planeswalker legendario.
- ☐ **Maquinaria bélica:** ataca con una criatura artefacto que no sea Vehículo, con un Vehículo y con una criatura equipada en el mismo turno.
- ☐ **Combate mecánico:** llega a tener 10 o más cartas de artefacto en tu cementerio.
- ☐ **Reliquias del pasado:** controla 7 o más cartas con marco retro.
- ☐ **Conciliación fraterna:** gana un juego mientras controlas dos o más comandantes.

TM & © 2022 Wizards of the Coast LLC.