

KRIEG DER BRÜDER

COMMANDER-PARTY

Krieg der Brüder Commander-Party-Setup:

Sie sollten Folgendes erhalten haben:

- 100 Fraktionskarten
 - 50 Mishra-Fraktionskarten
 - 50 Urza-Fraktionskarten
- 100 Promokarten
- 1 Satz Anweisungen

Sie benötigen ebenfalls das Poster vom *Dominarias Bund* Event. Sie verwenden dasselbe Poster für dieses Event, sowie für die kommenden Commander-Party-Events für *Phyrexia: Alles wird eins* und *Marsch der Maschine*.

Falls Sie kein Commander-Party-Event für Dominarias Bund ausgetragen haben: Rubbeln Sie vor dem Krieg der Brüder Commander-Party-Event 2 der 3 Quadrate frei, sowie die Achtecke mit der Bezeichnung A und B.

Wenn Spieler zum Event erscheinen, teilen Sie **eine Teilnahme-Promokarte** aus, solange der Vorrat reicht. Erstellen Sie Gruppen mit möglichst vier Spielern pro Tisch. Sobald alle Spieler sitzen und bevor das Event beginnt, geben Sie jeder Spielergruppe zwei Mishra- und zwei Urza-Fraktionskarten (bei Tischen mit einer ungeraden Anzahl an Spielern entfernen Sie nach dem Zufallsprinzip eine Fraktionskarte oder fügen eine hinzu). Spieler können untereinander bestimmen, wer in ihrer Gruppe welche Fraktionskarte erhält.

Stellen Sie mit Beginn des Events einen Timer auf 120 Minuten ein und beenden Sie das Event, wenn die Zeit abläuft. Auf Seite 2 finden Sie Anweisungen, die den Spielern zu Beginn, zu bestimmten Zeitpunkten während des Events und am Ende laut vorgelesen werden.

Anweisungen zur Krieg der Brüder Commander-Party:

Lesen Sie den Teilnehmern Folgendes zu Beginn des Events laut vor:

Willkommen zur Krieg der Brüder Commander-Party! Alle sollten heute beim Einchecken eine Fraktionskarte erhalten haben, die mit Mishra oder Urza verbündet ist. Wer keine Fraktionskarte hat, bitte die Hand heben, wir geben euch jetzt welche.

Der Konflikt zwischen Mishra und Urza spiegelt sich in euren Partykarten wider. Jede Fraktion kann ihre Kämpfer perfektionieren und gegenüberstellen. Wenn ihr euren Kämpfer perfektioniert, könnt ihr eurer Fraktionskarte eine Perfektionsmarke und einer Kreatur, die ihr kontrolliert, eine +1/+1-Marke hinzufügen. Bei der Gegenüberstellung von Kämpfern könnt ihr eine Karte ziehen oder Lebenspunkte dazuerhalten, während ein Gegner Lebenspunkte verliert – das hängt davon ab, mit welchem Bruder ihr euch verbündet.

Während der heutigen Commander-Party werden die beiden Dreiecke auf der Karte aufgedeckt. Wer beim Event zuerst eine Partie verliert, darf eines der Dreiecke freirubbeln, und wer zuerst 4 Perfektionsmarken auf der Partykarte hat, darf das andere freirubbeln. Wer glaubt, zuerst verloren oder 4 Perfektionsmarken auf seiner Partykarte zu haben, hebt seine Hand und lässt das bitte von einem Mitarbeiter überprüfen.

Wenn ein neuer Teil der Karte freigerubbelt wird, geben wir die neuen Gameplay-Informationen bekannt, die dann aktiv werden.

Teile unserer Karte wurden bereits aufgedeckt und von den Ereignissen der Dominarias Bund Commander-Party beeinflusst. Wer alle Bedingungen auf der aufgedeckten Karte erfüllt, kann einmal pro Partie drei Karten ziehen.

(Lesen Sie nur die Bedingungen, die zu den bereits aufgedeckten Mächten ihrer Karte gehören)

Wenn du als Spieler:

- 1 – den niedrigsten Lebenspunkttestand hast*
- 2 – einem Gegner gegenüberstehst, dessen Kreaturen insgesamt 9+ Stärke haben*
- 3 – die wenigsten Kreaturen kontrollierst*
- 4 – ein Artefakt kontrollierst*
- 5 – die wenigsten Artefakte kontrollierst*
- 6 – die wenigsten Länder kontrollierst*

Meldet nach dem Ende der Partie die Anzahl der Perfektionsmarken und mit welchem Bruder ihr euch verbündet habt beim Veranstalter. Diese Information dient dazu, am Ende des Events weitere Orte auf dem Poster aufzudecken. (Diese Daten können auf einer folgenden Seite vermerkt werden.)

Während der Commander-Party:

Wenn jemand die Kriterien für das Freirubbeln eines der Dreiecke auf der Karte erfüllt, sagen Sie diese neue Information für alle Spieler durch.

Die Spieler können eines der Dreiecke freirubbeln, die hier mit einem gelben Rand hervorgehoben wurden.



Lesen Sie den hervorgehobenen Text allen Spielern laut vor, je nachdem, welche Zahl freigerubbelt wird:

Falls 7 freigerubbelt wird:

Spieler, die sich mit Mishra verbündet haben, können ihrer Fraktionskarte eine Perfektionsmarke hinzufügen.

Falls 8 freigerubbelt wird:

Spieler, die sich mit Urza verbündet haben, können ihrer Fraktionskarte eine Perfektionsmarke hinzufügen.

Lesen Sie den Teilnehmern Folgendes am Ende des Events laut vor:

Danke, dass ihr euch erneut dem Krieg der Brüder angeschlossen habt. Hoffentlich konntet ihr eure Kämpfer perfektionieren und Gegenüberstellungen mit anderen Kämpfern gewinnen. Wir werden jetzt 2 weitere Orte auf der Karte in Vorbereitung für die nächste Commander-Party aufdecken, bei der wir uns nach Phyrexia wagen.

Nachdem Sie diesen Abschnitt vorgelesen haben, nehmen Sie verbleibende Informationen zu Perfektionsmarken von Spielern auf, die diese nicht übermittelt haben, teilen Sie allen die Ergebnisse mit, und rubbeln Sie die nächsten zwei Orte auf der Karte frei.

Anzahl der Spieler im Event: _____

Perfektionsmarken für Mishras Fraktion: _____

Perfektionsmarken für Urzas Fraktion: _____

Wenn Ihre Mishra-Spieler mindestens 6 Marken mehr als die Urza-Spieler erlangt haben, decken Sie D und F auf.

Wenn Ihre Urza-Spieler mindestens 6 Marken mehr als die Mishra-Spieler erlangt haben, decken Sie E und F auf.

Wenn Ihre Mishra- und Urza-Spieler bis zu 5 Marken voneinander entfernt lagen, decken Sie D und E auf.

Denken Sie daran, die zwei neuen Bereiche freizurubbeln, bevor Sie zum nächsten Schritt übergehen.

Lesen Sie Folgendes laut vor, nachdem Sie die zwei neuen Kartenbereiche freigerubbelt haben:

Das Vermächtnis des Kriegs der Brüder bleibt gleich: Zerstörung und Leid. Die Festungen der Brüder liegen jetzt in Trümmern und wurden mit der Zeit weitgehend vergessen. Während wir zurück in die Gegenwart springen, lassen wir Dominaria hinter uns und wenden uns Neu-Phyrexia zu. Welche Schrecken werden uns dort erwarten? Todesberührung, Eile, Wachsamkeit, Erstschlag und Trampelschaden sind zum Greifen nah, aber nur, wenn ihr den Geheimnissen der Prätores gegenüber offen seid. Danke fürs Spielen und wir sehen uns bei Phyrexia: Alles wird eins.

Kleben Sie zwei Fraktionskarten auf die mittlere, rechte Region der Karte, wie auf diesem Bild zu sehen. Eine sollte Mishras Schmelze und C bedecken, die andere Urzas Turm und 2.



**Fraktionskarten
hier befestigen**