

# LA GUERRA DEI FRATELLI

## COMMANDER PARTY

### Configurazione del Commander Party di *La Guerra dei Fratelli*:

Dovresti aver ricevuto:

- 100 carte fazione
  - 50 carte fazione di Mishra
  - 50 carte fazione di Urza
- 100 carte promo
- 1 set di istruzioni

Ti servirà il poster dell'*evento di Dominaria Unita*. Userai lo stesso per questo evento e per i prossimi eventi Commander Party di *Phyrexia: Tutto Diverrà Uno* e *L'Avanzata delle Macchine*.

*\*\*Se non hai organizzato un evento Commander Party di Dominaria Unita: prima dell'evento Commander Party di La Guerra dei Fratelli, gratta 2 dei 3 quadrati e gli ottagoni A e B.\*\**

Quando i giocatori si presentano per l'evento, distribuisce **una carta promo di partecipazione** fino a esaurimento scorte. Dividi i giocatori cercando di avere quattro persone per tavolo. Quando tutti i giocatori si saranno seduti e prima dell'inizio dell'evento, distribuisce due carte fazione di Mishra e due di Urza a ogni gruppo (per i tavoli con un numero dispari di giocatori, toglie o aggiunge una carta fazione casuale). I giocatori possono decidere autonomamente come dividersi le carte fazione all'interno del gruppo.

Prima di iniziare, imposta un cronometro di 120 minuti: allo scadere, dichiara concluso l'evento. Nella seconda pagina troverai le istruzioni da leggere ad alta voce ai giocatori all'inizio, durante momenti specifici e al termine dell'evento.

## **Istruzioni del Commander Party di *La Guerra dei Fratelli*:**

All'inizio dell'evento, leggi ad alta voce ai giocatori il seguente testo:

*Benvenuti al Commander Party di La Guerra dei Fratelli! Dovreste tutti aver ricevuto una carta fazione di Mishra o di Urza al vostro arrivo, oggi. Se non avete una carta fazione, alzate la mano e ve ne forniremo subito una.*

*La lotta tra Mishra e Urza si riflette nelle vostre carte party. Ogni fazione può perfezionare e confrontare i suoi guerrieri. Perfezionare un guerriero vi permette di aggiungere un segnalino perfezione alla vostra carta fazione e un segnalino +1/+1 su una creatura che controllate. Confrontare un guerriero vi permette di pescare una carta o di guadagnare punti vita quando l'avversario li perde. Tutto dipende da con quale fratello vi schiererete.*

*Oggi, durante il Commander Party, riveleremo due delle sezioni triangolari da grattare. La prima persona a perdere una partita nell'evento potrà grattare uno dei triangoli e la prima ad avere 4 segnalini perfezione sulla sua carta party potrà grattare l'altro. Se pensate di essere la prima persona a perdere o ad avere 4 segnalini perfezione sulla vostra carta party, alzate la mano o attirare l'attenzione di un membro del personale per verificare.*

*Quando viene rivelata una nuova porzione della mappa, annunceremo le nuove informazioni di gioco che diventano attive.*

*Una parte della mappa è già stata rivelata e modificata dagli eventi del Commander Party di Dominaria Unita. Chi soddisfa i requisiti mostrati nella parte rivelata della mappa, può pescare tre carte una volta per partita.*

*(Leggi solo le condizioni associate ai poteri rivelati sulla tua mappa)*

*Se siete il giocatore:*

- 1 - con i punti vita totali più bassi*
- 2 - il cui avversario ha creature con forza totale pari o superiore a 9*
- 3 - che controlla meno creature*
- 4 - che controlla un artefatto*
- 5 - che controlla meno artefatti*
- 6 - che controlla meno terre*

*Alla fine della partita, comunicate all'organizzatore dell'evento il vostro numero di segnalini perfezione e con quale fratello vi siete schierati. Queste informazioni serviranno a rivelare altre zone della mappa alla fine dell'evento. (Potrai inserire questi dati in un'altra pagina più avanti.)*

## Durante il Commander Party:

Quando uno dei giocatori soddisfa i requisiti per grattare uno dei triangoli della mappa, fai in modo di comunicarlo a tutti i giocatori.

Possono grattare uno dei triangoli, mostrati qui di seguito dalla cornice gialla.



Leggi ad alta voce a tutti i giocatori il testo in evidenziato in base al numero rivelato dopo aver grattato:

Se viene rivelato il numero 7:

*Se vi siete schierati con Mishra, potete aggiungere un segnalino perfezione alla vostra carta fazione.*

Se viene rivelato il numero 8:

*Se vi siete schierati con Urza, potete aggiungere un segnalino perfezione alla vostra carta fazione.*

Al termine dell'evento, leggi ad alta voce ai giocatori il seguente testo:

*Grazie per essere tornati nella Guerra dei Fratelli. Speriamo siate riusciti a perfezionare i vostri guerrieri e a reggere il confronto con gli altri. Ora riveleremo altre 2 aree della mappa che saranno la base di partenza per il prossimo Commander Party verso Phyrexia.*

Dopo aver letto quanto sopra, raccogli gli ultimi dati sui segnalini perfezione dei giocatori che non li hanno comunicati, condividi i risultati e gratta le prossime due aree della mappa.

Numero di partecipanti all'evento: \_\_\_\_\_

Segnalini perfezione di Mishra: \_\_\_\_\_

Segnalini perfezione di Urza: \_\_\_\_\_

Se i giocatori schierati con Mishra hanno terminato con 6 o più segnalini rispetto a quelli schierati con Urza, rivela D e F.

Se i giocatori schierati con Urza hanno terminato con 6 o più segnalini rispetto a quelli schierati con Mishra, rivela E e F.

Se i giocatori schierati con Mishra e Urza hanno 5 o meno segnalini di distanza, rivela D ed E.

Assicurati di grattare le due nuove posizioni prima di proseguire con il passo successivo.

Leggi ad alta voce il testo seguente dopo aver grattato le due nuove posizioni sulla mappa:

*Il passato della Guerra dei Fratelli rimane lo stesso: distruzione e lutto. Le fortezze dei fratelli sono ormai ridotte in rovine e dimenticate dal tempo. Tornando nel presente, lasceremo Dominaria e andremo verso Nuova Phyrexia. Quali nefandezze ci aspettano? Tocco letale, Rapidità, Cautela e Travolgere saranno a portata di mano, ma solo per chi si aprirà ai segreti dei Pretori. Grazie per aver partecipato, ci vediamo per Phyrexia: Tutto Diverrà Uno.*

Aggiungi due carte fazione sulla mappa con del nastro adesivo nel centro a destra come mostrato in questa immagine. Una dovrebbe coprire la Fonderia di Mishra e C, mentre l'altra dovrebbe coprire la Torre di Urza e 2.



**Aggiungi le carte  
fazione qui**