

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**