DOMINARIA UNITED

COMMANDER PARTY

Configurazione del Commander Party di Dominaria Unita:

Dovresti aver ricevuto:

- 1 poster di Terisiare
- 100 carte party
- 100 carte promo
- 1 set di istruzioni

Questo poster è da utilizzare per gli eventi Commander Party di DMU, BRO, ONE e MOM. Durante ogni Commander Party, verranno rivelate le forme da grattare sul poster e aggiungerai una carta party alla mappa.

Quando i giocatori si presentano per l'evento, dovrebbero ricevere ognuno una carta party e una carta promo. Prima di iniziare, imposta un cronometro di 120 minuti: allo scadere, dichiara concluso l'evento. Qui di seguito troverai le istruzioni da leggere ad alta voce ai giocatori all'inizio, durante momenti specifici e al termine dell'evento.

Istruzioni per il Commander Party di Dominaria Unita:

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

Benvenuti al Commander Party di Dominaria Unita! Dovreste tutti aver ricevuto una carta party al vostro arrivo, oggi. Se non avete una carta party, alzate la mano e ve ne forniremo subito una.

Avrete anche notato questo poster con delle forme misteriose. Lo useremo per il Commander Party di oggi e lo conserveremo per i prossimi tre. Durante e dopo ogni evento, verranno rivelate altre sezioni della mappa. Le vostre azioni e le vostre scelte durante questo evento determineranno quali aree vengono svelate e quali rimarranno per sempre un mistero!

Date tutti un'occhiata alla vostra carta party. Potete lasciarvi tentare da Phyrexia e usare i poteri sulla carta party durante il vostro turno, purché abbiate un angolo non piegato che potete ancora piegare.

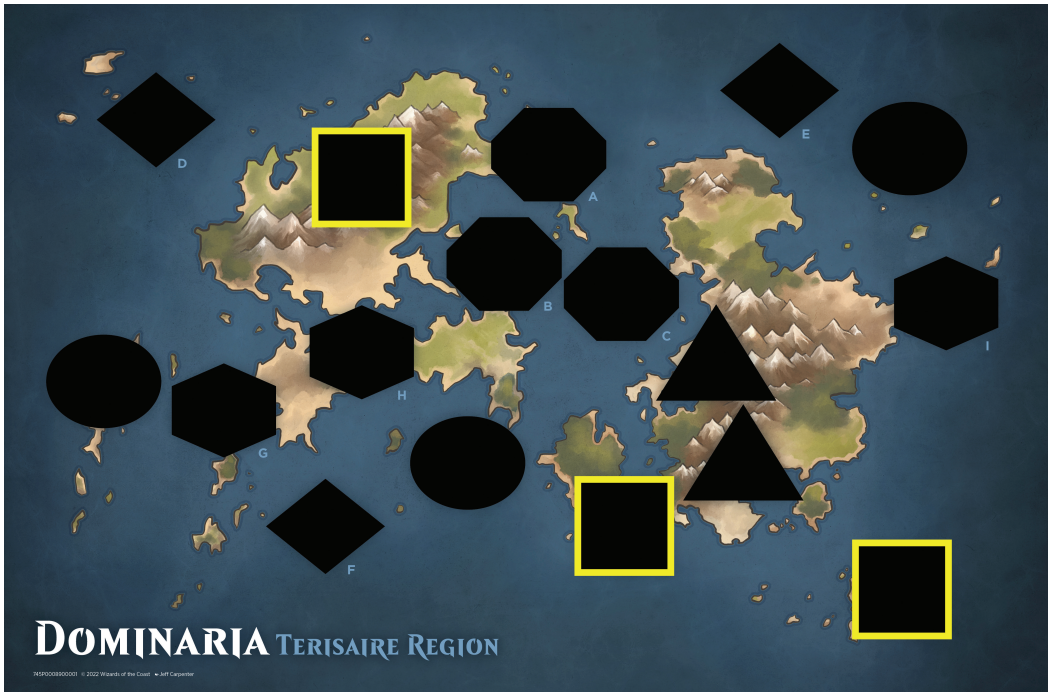
Oggi, durante il nostro Commander Party, riveleremo due delle sezioni quadrate da grattare. La prima persona a perdere una partita nell'evento e la prima ad avere tutti e quattro gli angoli piegati gratteranno un quadrato. Se pensate di essere la prima persona a perdere o a piegare tutti e quattro gli angoli della vostra carta party, attirate l'attenzione di un membro del personale per le verifiche.

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

Durante l'evento:

Quando qualcuno soddisfa i criteri per grattare uno dei quadrati sulla mappa, assicurati di annunciare le nuove informazioni a tutti i giocatori e ricorda loro che, se soddisfano i criteri, possono scoprire un angolo della loro carta party, anche se tutti gli angoli sono già piegati.

Possono grattare uno dei tre quadrati, come evidenziato qui di seguito dalla cornice gialla:



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

Se viene rivelato il numero 1:

Se siete il giocatore con i punti vita più bassi, potete scoprire uno degli angoli della vostra carta party.

Se viene rivelato il numero 2:

Se siete il giocatore che controlla il minor numero di creature, potete scoprire uno degli angoli della vostra carta party.

Se viene rivelato il numero 3:

Se i vostri avversari controllano 9 o più creature in totale, potete scoprire uno degli angoli della vostra carta party.

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

> ***Grazie per essere entrati nel mondo di Dominaria Unita oggi e per esservi lasciati tentare da Phyrexia. Spero che siate riusciti a sfruttare questa tentazione a vostro vantaggio e non vi siate fatti consumare dall'influsso Phyrexiano. Adesso riveleremo altre due forme da grattare che verranno utilizzate nel prossimo Commander Party e aggiungeremo una carta party alla mappa.***

Dopo aver letto quanto sopra, chiedi a ogni tavolo di calcolare il numero totale di angoli scoperti alla fine dell'evento e fatti dire i risultati. Usa la tabella qui di seguito per determinare quali tra A, B e C vengono rivelate. Ad esempio, se c'erano 7 tavoli e questi avevano un totale di 24 angoli scoperti sulle loro carte party al termine dell'evento, rivelerai gli ottagoni con l'etichetta A e C.

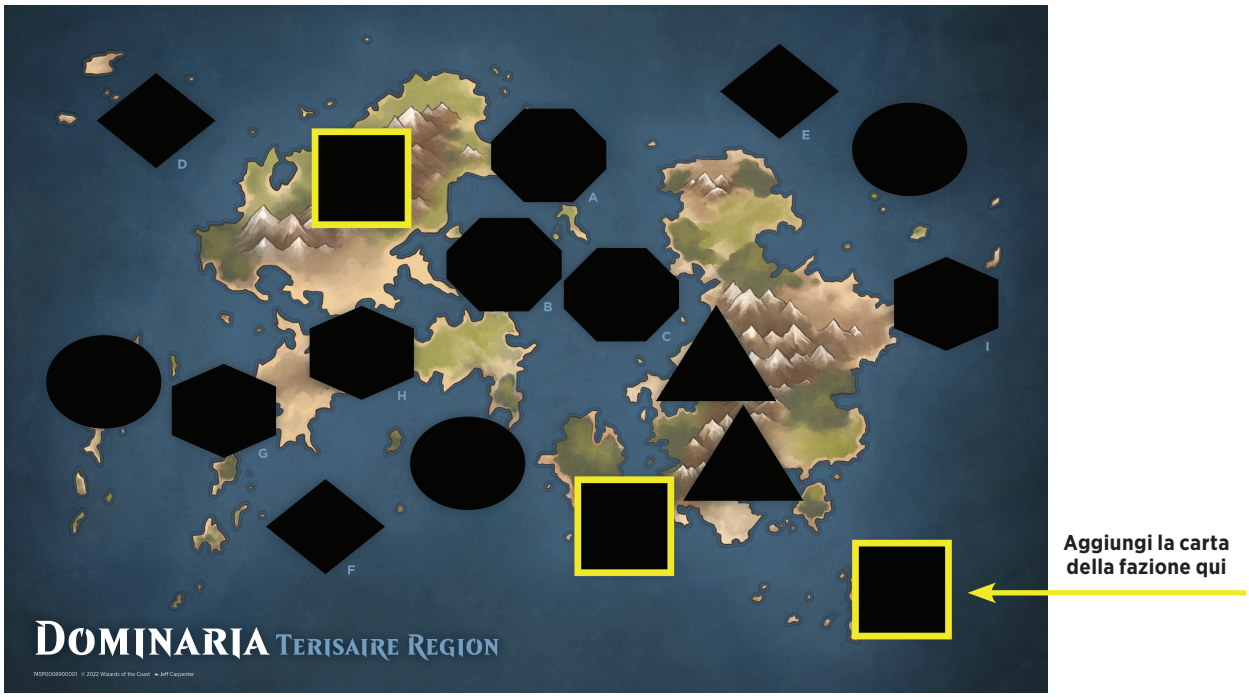
(Gruppi di 4)	Numero di angoli SCOPERTI		
Numero di tavoli	Rivela B e C	Rivela A e C	Rivela A e B
1	Da 0 a 3	Da 4 a 6	7 o più
2	Da 0 a 6	Da 7 a 12	13 o più
3	Da 0 a 9	Da 10 a 17	18 o più
4	Da 0 a 12	Da 13 a 23	24 o più
5	Da 0 a 15	Da 16 a 29	30 o più
6	Da 0 a 18	Da 19 a 35	36 o più
7	Da 0 a 21	Da 22 a 41	42 o più
8	Da 0 a 24	Da 25 a 47	48 o più
9	Da 0 a 27	Da 28 a 53	54 o più
10	Da 0 a 30	Da 31 a 59	60 o più
Da 11 a 13	Da 0 a 35	Da 36 a 66	67 o più
Da 14 a 16	Da 0 a 40	Da 41 a 74	75 o più
Da 17 a 19	Da 0 a 45	Da 46 a 82	83 o più
Da 20 a 22	Da 0 a 50	Da 51 a 91	92 o più
Da 23 a 25	Da 0 a 55	Da 56 a 101	102 o più

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:

> ***A quanto pare torneremo nella Dominaria che esisteva prima che la Guerra dei Fratelli distruggesse la regione di Terisiare, come potete vedere sulle porzioni della mappa appena svelate.***

Aggiungi la carta pary alla mappa come mostrato in questa immagine. Dovrebbe coprire il quadrato in basso a destra indipendentemente dal fatto che sia stato usato o meno durante il tuo evento.



Leggi ad alta voce il seguente testo:

> ***Adesso possiamo vedere Argoth com'era prima che l'esplosione del Sylex la distruggesse. Sembra che il nostro prossimo Commander Party ci costringerà a scegliere tra Urza e Mishra. A prescindere dalla vostra scelta, l'unica cosa certa è che gli artefatti ricopriranno un ruolo importante.***
>
> ***Grazie per aver giocato e buona serata a tutti!***