



# COMMANDER NIGHTS: *CALLES DE NUEVA CAPENNA*

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):

- **Del 6 al 12 de mayo:** si una criatura que entra al campo de batalla hace que se dispare una habilidad disparada, esa habilidad se dispara una vez más.
- **Del 20 al 26 de mayo:** si un jugador fuera a robar una carta que no sea la primera que roba en sus pasos de robar, en vez de eso, roba dos cartas.
- **Del 24 al 30 de junio:** si un efecto fuera a poner uno o más contadores sobre una criatura, en vez de eso, pone el doble de esa cantidad de contadores sobre esa criatura.
- **Del 8 al 14 de julio:** si un jugador fuera a copiar un hechizo una o más veces, en vez de eso, lo copia esa cantidad de veces más una vez más. Puede elegir nuevos objetivos para la copia adicional.
- **Del 22 al 28 de julio:** las criaturas con la habilidad de prisa también tienen la habilidad de arrollar.

## Logros:

- Con segundas:** sé propietario de tres o más cartas boca abajo en cualquier zona.
- Precio prohibitivo:** sacrifica tres o más criaturas en un solo turno.
- De gala:** controla una criatura con tres o más tipos de contadores distintos sobre ella.
- Lucha territorial:** controla 30 o más tierras.
- Asamblea popular:** controla 7 o más Ciudadanos.
- He aquí el peso pesado:** consigue que un oponente pierda el juego por el daño de comandante que haya hecho tu comandante.
- Regalitos:** logra que cada jugador gane vidas y robe una o más cartas durante tu turno.
- Eso sí que no me lo esperaba:** haz 40 o más puntos de daño a un jugador en un solo turno.
- Hasta arriba de dinero:** controla 10 o más fichas de Tesoro.
- Coleccionista de autos:** controla tres o más Vehículos.