



NOITES DE COMMANDER: *SENHOR DOS ANÉIS: CONTOS DA TERRA MÉDIA™*

Conclua as conquistas da lista abaixo para receber prêmios especiais. Quando você marcar [], mostre a lista para o organizador e ganhe um prêmio. Quando concluir [], mostre sua lista novamente para receber um prêmio ainda melhor.

Regras especiais (opcional):

- **1º a 7 de julho:** Criaturas lendárias custam 1 a menos para serem conjuradas se você controlar um guardião do anel.
- **15 a 21 de julho:** Depois de comprar sua mão inicial, você poderá procurar um card com o nome Torre de Comando ou Torre do Relicário em seu grimório e colocá-lo na sua mão.
- **19 a 25 de agosto:** Na primeira vez em que um Nobre controlado por você deixar o campo de batalha, devolva-o ao campo de batalha. Esta habilidade é desencadeada para cada jogador apenas uma vez por jogo.

Conquistas:

- ☐ **Um Banquete Glorioso!:** Sacrifique 3 ou mais fichas de Comida em um único turno.
- ☐ **O Que Foi Quebrado, Será Reforjado:** Devolva um card de artefato lendário ao campo de batalha.
- ☐ **Povos da Terra Média:** Controle criaturas com pelo menos cinco tipos de criatura diferentes dentre os seguintes: Anão, Aparição, Avatar, Elfo, Ent, Goblin, Humano, Orc, Pequenino ou Trol.
- ☐ **Ganância e Traição:** Três ou mais guardiões do anel que você controla morrerem.
- ☐ **Uma Vida Bem Vivida:** Tenha exatamente 111 de vida.
- ☐ **O Conselho Está de Acordo:** Inicie uma votação em que todos os jogadores votam pela mesma opção.
- ☐ **Exército de Mordor:** Controle um Exército com poder igual ou superior a 20.
- ☐ **A Era dos Homens:** Controle 10 ou mais Humanos.
- ☐ **Perdido para o Anel:** Perca um jogo em que o vencedor não controle um card com o nome "O Um Anel" e você controle.
- ☐ **Para Todos Governar:** Vença um jogo em que você tenha causado dano a cada oponente com seu guardião do anel.