



# COMMANDER NIGHTS DE *MARCHA DE LAS MÁQUINAS*

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:** las batallas entran al campo de batalla con un contador de defensa menos.
- **Del 20 al 26 de mayo:** siempre que un permanente se transforme o regrese al campo de batalla transformado, pon un contador +1/+1 sobre él si es una criatura.
- **Del 3 al 9 de junio:** juega un juego de Commander con cartas de Planechase. La primera vez que camines por los planos cada turno, mira las dos primeras cartas del mazo planar. Pon una de ellas en el fondo del mazo planar y camina por los planos hacia la otra.

## Logros:

- Resistencia inquebrantable:** controla una criatura o planeswalker legendarios de cada color (cada uno cuenta por un color).
- Tramar un plan:** transforma tres o más fichas de Incubadora en un solo turno.
- Caos total:** haz que surja el caos durante un juego de Commander con cartas de Planechase.
- Colección de baratijas:** controla cinco o más fichas de artefacto con nombres distintos.
- Hechizo en equipo:** lanza un hechizo con la habilidad de convocar y con valor de maná de 5 o más solamente girando criaturas y sin pagar maná.
- Mis amiguitos me ayudan:** haz que se disparen en un solo turno tres o más habilidades de respaldar u otras habilidades de entra al campo de batalla de criaturas que hagan objetivo a una criatura.
- Orden de caballería:** controla siete o más Caballeros.
- Agenda pirexiana:** incuba, prolifera y sacrifica un permanente en un solo turno.
- Asediar el mundo:** controla tres o más batallas mientras cada oponente protege al menos una de ellas.
- Dos mejor que uno:** gana un juego con un comandante que represente a dos personajes.