



COMMANDER NIGHTS: *L'AVANZATA DELLE MACCHINE*

Completa gli obiettivi della lista seguente per vincere ricompense speciali. Una volta raggiunti [] obiettivi, presenta la lista all'organizzatore per ottenere una ricompensa. Una volta completati [] obiettivi, presenta nuovamente la lista per una ricompensa ancora migliore.

Regole speciali (facoltative):

- **6-12 maggio:** le Battaglie entrano nel campo di battaglia con un segnalino difesa in meno.
- **20-26 maggio:** Ogniquale volta un permanente viene trasformato o entra nel campo di battaglia trasformato, metti su di esso un segnalino +1/+1 se è una creatura.
- **3-9 giugno:** gioca a una partita di Commander Planechase. La prima volta che viaggi tra i piani in ogni turno, guarda le prime due carte del mazzo dei piani. Mettine una in fondo e viaggia verso l'altro piano.

Obiettivi:

- ☐ **Insieme per la resistenza:** controlla una creatura leggendaria o un planeswalker per ogni colore. (Ognuna conta per un colore.)
- ☐ **Pianificazione:** trasforma tre o più pedine Incubatrice in un singolo turno.
- ☐ **Caos totale:** fai regnare il caos durante una partita di Commander Planechase.
- ☐ **Collezionista di ninnoli:** controlla cinque o più pedine artefatto con nomi diversi.
- ☐ **La magia della collaborazione:** lancia una magia con convocazione e con valore di mana pari o superiore a 5 TAPpando creature senza pagare neppure un mana.
- ☐ **L'unione fa la forza:** fai innescare tre o più abilità rinforzo e/o abilità "entra nel campo di battaglia" di creature che bersagliano una creatura in un singolo turno.
- ☐ **Ordine cavalleresco:** controlla sette o più Cavalieri.
- ☐ **Progetto Phyrexiano:** incuba, prolifera e sacrifica un permanente in un singolo turno.
- ☐ **Conquista il mondo:** controlla tre o più battaglie facendo in modo che ogni avversario ne protegga almeno una.
- ☐ **Puoi farcela:** vinci una partita con un comandante raffigurante esattamente due personaggi.