



COMMANDER NIGHTS: MARÇA DAS MÁQUINAS

Conclua as conquistas da lista abaixo para receber prêmios especiais. Quando você conseguir [], 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):

- **6 a 12 de maio:** As Batalhas entram no campo de batalha com um marcador de defesa a menos.
- **20 a 26 de maio:** Toda vez que uma permanente for transformada ou voltar ao campo de batalha transformada, se for uma criatura, coloque um marcador +1/+1 nela.
- **3 a 9 de junho:** Jogue uma partida de Commander Planechase. Na primeira vez em que você transplanaria a cada turno, olhe os dois cards do topo do deck planar. Coloque um no fundo do deck planar e transplane para o outro.

Conquistas:

- Resistência unida:** Controle uma criatura lendária ou planeswalker de cada cor. (Cada um conta para uma cor)
- Crie um plano:** Transforme três ou mais fichas de Incubador em um único turno.
- Caos absoluto:** Faça o caos acontecer durante um jogo de Commander Planechase.
- Coleção de bugigangas:** Controle cinco ou mais fichas de artefatos com nomes diferentes.
- Colaboração na mágica:** Conjure uma mágica com convocar e valor de mana igual ou superior a 5 apenas virando criaturas, sem pagar mana.
- Com uma ajudinha dos amigos:** Desencadeie três ou mais habilidades de apoio e/ou habilidades de "entrar no campo de batalha" de criaturas que tenham como alvo uma criatura em um único turno.
- Ordem da cavalaria:** Controle sete ou mais Cavaleiros.
- Agenda phyrexiana:** Incube, prolifere e sacrifique uma permanente num único turno.
- Cerque o mundo:** Controle três ou mais batalhas com cada oponente protegendo pelo menos uma delas.
- Glória em dobro!:** Vença uma partida com um comandante com exatamente dois personagens em sua ilustração.