

MARCHA Φ DE LAS MÁQUINAS

COMMANDER PARTY

Preparativos de la Commander Party de *Marcha de las máquinas*:

Deberías tener lo siguiente:

- 98 cartas de facción
 - 13 cartas de Arcavios
 - 13 cartas de Eldraine
 - 13 cartas de Kaladesh
 - 13 cartas de Kaldheim
- 100 cartas promocionales
- 1 conjunto de instrucciones
- 13 cartas de Kamigawa
- 13 cartas de Nueva Capenna
- 13 cartas de Theros

Deberías conservar el póster de los eventos de *Dominaria unida*, *La Guerra de los Hermanos* y *Pirexia: Todos serán uno*. Usarás el mismo póster para este evento.

Si no celebraste ningún evento Commander Party antes de este, prepara tu mapa: rasca dos óvalos y los hexágonos G, H e I. Si no dispones de las cartas de facción de las Commander Parties pasadas, no hace falta que pongas ninguna carta en el mapa, pero debes rascar igualmente las figuras indicadas.



Cuando los jugadores se presenten para participar, cada uno recibirá **una carta promocional** y **elegirá una carta de facción** para usarla durante el evento.

Durante la preparación del evento, indica a los jugadores que añadan una cantidad variable de contadores de corrupción a sus cartas de facción. Anota la cantidad de símbolos pirexianos que aparecen en los hexágonos y óvalos que revelaste en el mapa. Escribe el número al lado del símbolo Φ que encontrarás más adelante. En el ejemplo anterior, escribirías 8 (por los óvalos 12 y 14, y los hexágonos G, H e I). *****Si es la primera Commander Party que organizas, usa el número 8.*****

Al empezar a jugar, pon un temporizador de 120 minutos y concluye el evento cuando llegue a cero. Más abajo encontrarás instrucciones que debes leer en voz alta al principio del evento, en momentos concretos del mismo y al terminarlo.

Lee lo siguiente en voz alta al principio del evento:

¡Bienvenidos a la Commander Party de Marcha de las máquinas! Todo el mundo debería haber recibido al llegar una carta de facción de uno de los planos: Arcavios, Eldraine, Kaladesh, Kamigawa, Kaldheim, Nueva Capenna o Theros. Recomiendo que cada jugador de la mesa tenga una carta de facción distinta. Si alguien no tiene una carta de facción o quiere cambiarla, que levante la mano para que se la demos.

Las cartas de facción tienen dos caras: en una aparece un plano asediado por los pirexianos y, en la otra, uno que alcanzó la victoria y se liberó de la influencia pirexiana. A medida que se juegue, se irán removiendo contadores de corrupción de los planos. Si eres la primera persona en remover todos los contadores de corrupción de tu plano, levanta la mano. Añadirás una carta de facción al mapa para cubrir los símbolos pirexianos. Además, habrá una bonificación especial para ti y para quienquiera que esté jugando con ese plano.

Nuestro objetivo es cubrir todos los símbolos pirexianos del mapa antes de que termine la Commander Party para librar al Multiverso de la invasión pirexiana con nuestras cartas de facción victoriosas.

Los eventos Commander Party de Dominaria unida, La Guerra de los Hermanos y Pirexia: Todos serán uno **determinaron cuánto se expandió la corrupción pirexiana y cómo de difícil será lograr nuestro objetivo.**

Φ Nuestra tienda tenía ____ símbolos pirexianos en el mapa. Cada jugador debe agregar ____ contadores de corrupción a su carta de facción.

Ahora deberás agregar o remover contadores de corrupción en función del plano que estés defendiendo.

- Los jugadores de **Arcavios** agregan 1 contador de corrupción adicional
- Los jugadores de **Kaladesh** y **Theros** agregan 2 contadores de corrupción adicionales
- Los jugadores de **Eldraine** agregan 3 contadores de corrupción adicionales
- Los jugadores de **Kaldheim** y **Nueva Capenna** no agregan ni remueven ningún contador de corrupción
- Los jugadores de **Kamigawa** remueven 1 contador de corrupción

Durante el evento:

Cuando un jugador gire su carta de facción para mostrar la cara victoriosa, si es el primero en hacerlo para ese plano, deberá tomar una carta de facción de ese plano que no se haya usado y añadirla al mapa para cubrir algunos de los símbolos pirexianos. Luego, anuncia que ese plano se añadió y que **quienquiera que esté jugando con ese plano puede mirar las 7 primeras cartas de su biblioteca, poner dos de ellas en su mano y el resto en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio.**

Lee lo siguiente en voz alta al final del evento:

Nuestra lucha por librar al Multiverso de la influencia pirexiana llegó a su fin: ¡fue difícil, pero ganamos!

Desde el equipo de diseño de la Commander Party queremos dar las gracias de corazón a todos los jugadores que participaron en este evento. Resulta muy divertido crear eventos especiales como este para todos; esperamos que lo hayan disfrutado tanto como nosotros. También queremos agradecer a las tiendas (que se ven obligadas a leer en voz alta delante de todo el mundo cómo les echamos flores) que nos acompañaran en esta aventura de 4 eventos en la que probamos cosas nuevas y algo extravagantes. ¡Muchas gracias a todos!