



AUX PORTES DES ÉTERNITÉS


MISE EN PLACE

Placez les cinq mondes dans la section
Mondes vacants ci-dessous.

RÈGLES

Les mondes sont des objets spéciaux de la zone de commandement que les joueurs peuvent contrôler. Ce ne sont pas des permanents, et ils ne peuvent pas être ciblés, détruits ou exilés. Si un joueur perd la partie, les mondes qu'il contrôle deviennent vacants.

Chaque joueur a les capacités suivantes :

- *Condition de victoire alternative* : Au début de votre entretien, si vous contrôlez les cinq mondes, vous gagnez la partie.
- Au début de votre étape de fin, si au moins un adversaire a perdu au moins 3 points de vie ce tour-ci, vous gagnez le contrôle d'un monde vacant ou d'un monde contrôlé par l'un de ces adversaires.
- À chaque fois que vous lancez votre commandant, vous gagnez un marqueur « orbite ».
- , payez un marqueur « orbite » : Choisissez gauche ou droite. Chaque joueur transfère le contrôle d'un monde qu'il contrôle au joueur suivant dans la direction choisie. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

MONDES VACANTS





AUX PORTES DES ÉTERNITÉS

COMMANDER PARTY