



AI CONFINI DELL'ETERNITÀ

PREPARAZIONE

Posiziona tutti e cinque i mondi nella sezione Mondi Non Rivendicati sottostante.

REGOLE

I mondi sono oggetti speciali nella zona di comando che i giocatori possono controllare. Non sono permanenti e non possono essere bersagliati, distrutti o esiliati. Se un giocatore perde la partita, i mondi che controlla diventano non rivendicati.

Ogni giocatore ha le seguenti abilità:

- *Condizione di vittoria alternativa* — All'inizio del tuo mantenimento, se controlli tutti e cinque i mondi, vinci la partita.
- All'inizio della tua sottofase finale, se uno o più avversari hanno perso 3 o più punti vita in questo turno, prendi il controllo di un mondo non rivendicato o di un mondo controllato da uno di quegli avversari.
- Ogniqualvolta lanci il tuo comandante, ottieni un segnalino orbita.
- ③, Paga un segnalino orbita: Scegli sinistra o destra. Ogni giocatore passa il controllo di un mondo da lui controllato al giocatore successivo nella direzione scelta. Attiva solo come una stregoneria.

MONDI NON RIVENDICATI





AI CONFINI DELL'ETERNITÀ

COMMANDER PARTY