

# LA DRACOTEMPESTA

## CONFIGURAZIONE

Posiziona la Dracotempesta a portata di mano di tutti i giocatori. Ogni giocatore riceve una carta clan a sua scelta (più di un giocatore può avere la stessa carta clan). Ogni giocatore ha inoltre bisogno di segnalini fazione. Questi segnalini possono essere rappresentati con dadi, biglie o qualsiasi altro piccolo oggetto che possa facilmente essere posizionato sulla Dracotempesta. I segnalini fazione di ciascun giocatore posizionati sulla Dracotempesta devono essere ben distinti da quelli degli altri giocatori.

## REGOLE

- I giocatori posizionano uno dei propri segnalini fazione sulla Dracotempesta ogniqualvolta effettuano una delle seguenti azioni:
  - » Lanciare una magia comandante o Drago.
  - » Infliggere danno da combattimento con una o più creature a un avversario.
  - » Lanciare una magia non creatura con valore di mana pari o superiore a 4 dalla propria mano.
- Una volta durante il turno di ogni giocatore, come stregoneria, questi può attivare una delle abilità della sua carta fazione rimuovendo il numero indicato di segnalini dalla Dracotempesta.
- All'inizio di ogni sottofase finale, se ci sono quindici o più segnalini sulla Dracotempesta, ogni giocatore con segnalini su di essa attiva la sua ultima abilità di fazione senza pagarne il costo. Poi rimuovi tutti i segnalini dalla Dracotempesta.





# TARKIR

## LA DRACOTEMPESTA

COMMANDER PARTY

