

LA TORMENTA DE DRAGONES

PREPARATIVOS

Coloca la tormenta de dragones de forma que esté al alcance de todos los jugadores. Cada jugador recibirá una carta del clan que elija (se pueden compartir clanes). Los jugadores también necesitan contadores de facción. Estos contadores se pueden representar con dados, cuentas de cristal o cualquier otro objeto pequeño que quepa fácilmente en la tormenta de dragones. Los contadores de facción de cada jugador que haya sobre la tormenta de dragones deben diferenciarse de los de los demás.

REGLAS

- Los jugadores pondrán uno de sus contadores de facción sobre la tormenta de dragones siempre que hagan una de las siguientes acciones:
 - » Lanzar un comandante o un hechizo de Dragón.
 - » Hacer daño de combate a un oponente con una o más criaturas.
 - » Lanzar desde su mano un hechizo que no sea criatura con valor de maná de 4 o más.
- Una vez durante el turno de cada jugador, como un conjuro, puede activar una de las habilidades de su carta de facción removiéndolo de la tormenta de dragones la cantidad especificada de sus contadores.
- Al comienzo de cada paso final, si hay quince o más contadores sobre la tormenta de dragones, cada jugador con contadores sobre ella activa su última habilidad de facción sin pagar su coste. Luego se remueven todos los contadores de la tormenta de dragones.





TARKIR

TORMENTA DRACÓNICA

COMMANDER PARTY

