

HAND
ANDERE
DEINE

AUFBAU: Legt dieses Regelblatt in die Mitte des Spielfelds. Verwendet die Lorwyn-Seite der Lorwyn-Schattenmoor-Anzeigekarte, um die Schattenmoor-Würfeltabelle abzudecken. Jeder von euch zieht eine Starthand und nimmt wie gewohnt Mulligans. Danach wiederholt ihr diesen Vorgang und legt diese „zweite Hand“ an der euch nächstgelegenen Ecke dieses Regelblatts verdeckt ab. Zum Spielen wird ein sechsseitiger Würfel benötigt.

HAND
ANDERE
DEINE

SPIELABLAUF: Ihr beginnt die Partie auf Lorwyn. Nachdem der erste Spieler seinen dritten Zug begonnen hat, gelten die folgenden Regeln: Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wirfst du einen sechsseitigen Würfel und erhältst den unten aufgeführten Bonus für die Welt, auf der du dich gerade befindest.

LORWYN

- 1 — Erzeuge einen 1/1 farblosen Gestaltwandler-Kreaturespielstein mit Wandelwicht.
- 2 — Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.
- 3 — Lege zwei +1/+1-Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.
- 4 — Du ziehst eine Karte.
- 5 — Enttappe am Ende des Kampfes alle Kreaturen, die du kontrollierst. Zaubersprüche, die du in diesem Zug wirkst, haben Einberufen. *(Deine Kreaturen können dir helfen, jene Zaubersprüche zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du in diesem Zug einen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für 1 oder ein Mana einer Farbe jener Kreatur.)*
- 6 — Du erhältst einen beliebigen anderen Lorwyn-Effekt deiner Wahl. Wenn er den Stapel verlässt, reisen alle Spieler nach Schattenmoor.

SCHATTENMOOR

- 1 — Erzeuge einen 1/1 farblosen Gestaltwandler-Kreaturespielstein mit Wandelwicht.
- 2 — Jeder Gegner verliert 3 Lebenspunkte.
- 3 — Lege eine -1/-1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.
- 4 — Jeder Gegner wirft eine Karte ab, es sei denn, er führt Fäulnis 2 durch. *(Für Fäulnis 2 legt ein Spieler zwei -1/-1-Marken auf eine Kreatur, die er kontrolliert.)*
- 5 — Bis zum Ende deines nächsten Zuges erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers mit einer -1/-1-Marke ins Spiel zurück.“
- 6 — Du erhältst einen beliebigen anderen Schattenmoor-Effekt deiner Wahl. Wenn er den Stapel verlässt, reisen alle Spieler nach Lorwyn.

Um nach Schattenmoor zu reisen, drehst du die Anzeigekarte auf die Schattenmoor-Seite und benutzt sie, um die Lorwyn-Würfeltabelle abzudecken. Wenn ihr nach Lorwyn oder Schattenmoor reist, tauscht ihr eure Handkarten gegen die Karten auf diesem Regelblatt. Ihr könnt euch eure eigene „andere Hand“ auf diesem Regelblatt jederzeit ansehen, aber diese Karten können nicht abgeworfen, ins Exil geschickt oder auf andere Weise beeinflusst werden. Sie können ausschließlich durch diese Reisefähigkeit ausgetauscht werden.

Falls du einen Commander auf der Hand hast, während du zwischen Lorwyn und Schattenmoor reist, kannst du ihn offen vorzeigen und auf der Hand behalten, anstatt ihn beiseite zu legen.

Lorwyn
Finsternis

Lorwyn
Finsternis

DEINE
ANDERE
HAND

DEINE
ANDERE
HAND



COMMANDER-PARTY