

MANO
ALTRA
LA TUA

PREPARAZIONE: Posiziona questo foglio delle regole al centro dell'area di gioco. Usa il lato Lorwyn della carta indicatore Lorwyn/Landa Tenebrosa per coprire la tabella dei tiri di Landa Tenebrosa. Ogni giocatore pesca la propria mano iniziale e prende un mulligan come di consueto, poi lo fa di nuovo, mettendo da parte la seconda "mano" di carte nell'angolo più vicino di questo foglio delle regole. Prendi un dado a sei facce.

MANO
ALTRA
LA TUA

COME SI GIOCA: I giocatori iniziano la partita a Lorwyn. Quando inizia il terzo turno del primo giocatore, si applicano le seguenti regole. All'inizio del combattimento nel tuo turno, tira un dado a sei facce e ottieni il bonus elencato sotto per il piano su cui ti trovi.

LORWYN

- 1** — Crea una pedina creatura Polimorfo 1/1 incolore con cangiante.
- 2** — Guadagni 3 punti vita.
- 3** — Scegli fino a una creatura bersaglio e metti due segnalini +1/+1 su di essa.
- 4** — Peschi una carta.
- 5** — Alla fine del combattimento, STAPpa tutte le creature che controlli. Le magie che lanci in questo turno hanno convocazione. *(Le tue creature possono aiutarti a lanciare quelle magie. Ogni creatura che TAPpi mentre lanci una magia in questo turno corrisponde al pagamento di 1 o di un mana del colore di quella creatura.)*
- 6** — Puoi scegliere un qualsiasi altro effetto di Lorwyn. Quando lascia la pila, tutti i giocatori viaggiano fino a Landa Tenebrosa.

LANDA TENEBROSA

- 1** — Crea una pedina creatura Polimorfo 1/1 incolore con cangiante.
- 2** — Ogni avversario perde 3 punti vita.
- 3** — Scegli fino a una creatura bersaglio e metti un segnalino -1/-1 su di essa.
- 4** — Ogni avversario scarta una carta, a meno che quel giocatore non piaghi 2. *(Per piagare 2, un giocatore mette due segnalini -1/-1 su una creatura che controlla.)*
- 5** — Fino al tuo prossimo turno, le creature che controlli hanno "Quando questa creatura muore, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino -1/-1".
- 6** — Puoi scegliere un qualsiasi altro effetto di Landa Tenebrosa. Quando lascia la pila, tutti i giocatori viaggiano fino a Lorwyn.

le clessidi
Lorwyn

le clessidi
Lorwyn

Per viaggiare fino a Landa Tenebrosa, gira la carta indicatore sul lato Landa Tenebrosa e usala per coprire la tabella dei tiri di Lorwyn. Quando i giocatori viaggiano fino a Lorwyn o a Landa Tenebrosa, ogni giocatore scambia le carte che ha in mano con le proprie carte su questo foglio delle regole. I giocatori possono guardare le loro carte su questo foglio delle regole, ma quelle carte non possono essere scartate, esiliate o interagire in altro modo se non scambiandole con questa abilità di viaggio.

Se un giocatore ha in mano il proprio comandante mentre viaggia tra Lorwyn e Landa Tenebrosa, può rivelarlo e tenerlo in mano invece di metterlo da parte.

LA TUA
ALTRA
MANO

LA TUA
ALTRA
MANO



Leclissidi Torwyn

COMMANDER PARTY