



コマンダー・ナイト：『基本セット 2021』

特別なルール： _____

※ゲーム開始直前に、特別なルール 20 種類の中からランダムで 1 つを選択しゲームを開始する

実績：

- 統率者戦のゲームで 1 勝する。
 - 伝説のパーマネントを 4 つ以上コントロールする。
 - 1 回のゲーム中に、1 体のプレインズウォーカーで異なる忠誠度能力を 3 つ使用する。
 - 残りライフ 1 点の状態でターンを始めて、終わる。
 - 1 ターン中に、自身に 6 点以上のダメージを与える。
 - 1 ターン中に、クリーチャー 1 体のみで 20 ダメージ以上を与える。
 - 占術 2 以上を行う。
 - 1 回の戦闘フェイズに、トークンでないクリーチャー 7 体以上で攻撃する。
 - すべての対戦相手のターン中に、少なくとも 1 回ずつ呪文を唱える。
 - 点数で見たマナ・コストが 6 以上の呪文を、それに関わる一切のコストを支払うことなく唱える。
 - 土地を 20 枚以上コントロールする。
 - 犬か猫かビーストを 5 体以上コントロールする。
 - 土地カード以外で、スタンダードで使えるパーマネントを 6 つ以上コントロールする。
 - 土地カード以外で、Foil 仕様のパーマネントを 7 つ以上コントロールする。
 - アーティファクト/クリーチャー/エンチャント/土地/プレインズウォーカーを 1 体ずつコントロールする。
- (複数のタイプを持つパーマネントを用いてもよい。)

特別なルール（適用は必須）：ランダムで1つを選択

1. あなたのターンの一つ目の呪文は続唱を持つ。
2. 全てのクリーチャーは可能なら攻撃に参加する。
3. クリーチャー呪文は、それを唱えるためのコストが(1)少なくなる。
4. 全てのクリーチャーは+1/+1の修正を受ける。
5. アーティファクトの起動型能力は起動できない。全てのアーティファクトはサイクリング(0)を持つ。
6. あなたの各ターンの間、あなたはあなたの墓地からクリーチャー・呪文を1つ唱えてもよい。
7. クリーチャー呪文は打ち消されない。
8. 全てのクリーチャーはトランプルを得る。
9. カードがいずれかの領域からいずれかの墓地に置かれるたび、そのカードを追放する。
10. 呪文を唱えるたび、それを唱えるためにマナが支払われていない場合、その呪文を打ち消す。
11. 各ターン、各プレイヤーはそれぞれ、カードを2枚以上引くことができない。
12. 犬か猫が攻撃するたびターン終了時まで、それらは+2/+2の修正を受ける。
13. クリーチャー呪文は瞬速を持つ。
14. プレインズウォーカー呪文は瞬速を持つ。
15. プレイヤーが追加のターンを始めるなら、代わりにそのプレイヤーはそのターンを飛ばす。
16. プレインズウォーカー呪文は打ち消されない。
17. 各クリーチャーは、それと共通のクリーチャー・タイプを少なくとも1つ持つ、戦場に出ている他のクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。
18. あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時にクリーチャーを3体以上コントロールしている場合、好きな色1色のマナ1点を加える。
19. あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時にクリーチャーを4体以上コントロールしている場合、カードを1枚引く。
20. あなたのターンの戦闘の開始時に、対戦相手1人を無作為に選ぶ。全てのクリーチャーは可能ならこの戦闘でそのプレイヤーを攻撃する。