



# EL CONFÍN DE LA ETERNIDAD

## PREPARACIÓN

Pon los cinco mundos en el espacio de mundos no reclamados.

## REGLAS

Los mundos son objetos especiales en la zona de mando que los jugadores pueden controlar. No son permanentes y no pueden hacerse objetivo, destruirse ni exiliarse. Si un jugador pierde el juego, los mundos que controla pasan a estar no reclamados.

Todos los jugadores tienen las siguientes habilidades:

- *Condición de victoria alternativa* — Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas los cinco mundos, ganas el juego.
- Al comienzo de tu paso final, si uno o más oponentes perdieron 3 o más vidas este turno, ganas el control de un mundo no reclamado o de un mundo controlado por uno de esos oponentes.
- Siempre que lances a tu comandante, obtienes un contador de órbita.
-  pagar un contador de órbita: Elige izquierda o derecha. Cada jugador pasa el control de un mundo que controla al siguiente jugador en la dirección elegida. Activa esto solo como un conjuro.

## MUNDOS NO RECLAMADOS





# EL CONFÍN DE LA ETERNIDAD

COMMANDER PARTY