

## INFORMACIÓN TORNEO

### REGLAS ESPECIFICAS DEL TORNEO:

- No se puede ganar ni eliminar a un jugador antes que todos pasen por el 5to turno.
- No se puede cambiar ni modificar el mazo entre rondas.
- No se podrá jugar en un mismo turno más de 3 veces la misma carta.
- Un jugador no puede ganar más de 2 turnos extra durante una partida, si se fuera a ganar un tercer turno extra, no se obtiene ese turno extra ni los sucesivos.
- No se podrá activar un hechizo o habilidad activada más de 3 veces por turno.

### GANAR POR OTROS TIPOS DE COMBO:

**Combo:** Resultado de una combinación de 2 o más cartas que puedan iterar sus efectos o habilidades de forma ilimitada. La sanción de combo se aplicará en el momento de su primera ejecución, independiente si la intención no es hacerlo ilimitadamente.

El jugador **SÓLO** ganara 3 puntos y deberá abandonar la partida, para que los demás continúen el juego como estaba anterior a la interacción.

No se considera combo a la interacción de dos o más cartas cuyo efecto sea único, aunque cumpla la condición de derrota irremediable de uno o más oponentes o control total de mesa.

### PUNTOS POR POSICIÓN:

- El ganador de la mesa obtendrá 3 puntos.

En caso de lo que el resto de los jugadores no fueron derrotados simultáneamente se asignaran puntos de la siguiente manera:

- Último jugador en ser derrotado obtendrá 2 puntos
- Penúltimo jugador en ser derrotado obtendrá 1

En caso de empate, que ningún jugador gane la partida, se asignarán puntos según la mayor cantidad de vidas las vidas: 3 puntos, 2 puntos, 1 punto.

### PUNTOS DE GRACIA:

Al finalizar cada ronda, los jugadores podrán entregar un punto cada uno, a quién ellos consideren el más divertido de la mesa (no se puede entregar un punto a uno mismo). La ronda finaliza indicado el término de tiempo de ronda actual.

**CARTAS NO SUPERIORES A 40 DÓLARES** (se tomará en cuenta el valor más bajo de la carta, por el ejemplo si un jugador utiliza una carta foil de 50usd y la versión normal de ella mismas vale 5usd, se considera el último precio) (Si un jugador es sorprendido utilizando una carta sobre este valor, este pierde la mesa de manera automática, quedando en último lugar y deberá modificar su mazo para seguir jugando las otras rondas, de lo contrario será eliminado del torneo).

## 👉 Logros Sociales y de Diplomacia (El alma de la mesa)

El Buen Samaritano: Salva a un oponente de recibir daño letal o de perder el juego.

Abrazos para Todos: Lanza un hechizo o activa una habilidad que beneficie a todos los jugadores de la mesa (robar cartas, ganar maná, etc.).

El Negociador: Propón un trato político en la mesa y logra que todos los jugadores lo acepten.

Guardaespaldas: Usa un hechizo o habilidad para proteger al Comandante de un oponente de ser destruido o exiliado.

Venganza Justificada: Elimina a un jugador en el mismo turno o en el turno inmediatamente posterior en el que ese jugador eliminó a otro.

Mártir de la Causa: Pierde el juego, pero asegúrate de que tu acción final elimine la principal amenaza de la mesa.

Pacifista Declarado: Sobrevive tres rondas completas de turnos sin declarar ataques, pero teniendo criaturas aptas para hacerlo.

Deportividad Absoluta: Sé el primer jugador en felicitar sinceramente a un oponente por ejecutar un combo increíble o una jugada maestra.

El Enemigo de mi Enemigo: Une fuerzas con el jugador que tiene menos vida para destruir un permanente clave del jugador que va ganando.

## 🏰 Logros de Comandante y Construcción

Lealtad Inquebrantable: Lanza a tu Comandante desde la zona de mando 4 veces o más en la misma partida.

El Plan B: Gana la partida sin haber lanzado a tu Comandante ni una sola vez.

Comandante Disfrazado: Transforma, encanta o muta al Comandante de un oponente para que pierda sus habilidades (ej. Frogify, Darksteel Mutation, Song of the Dryads).

Resurrección Épica: Regresa a tu Comandante del cementerio al campo de batalla en lugar de enviarlo a la zona de mando.

Coleccionista de Maná: Termina tu turno controlando al mismo tiempo un Sol Ring, un Arcane Signet y una Commander's Sphere.

Tirando la Casa por la Ventana: Resuelve con éxito un hechizo que tenga un coste de maná convertido (Valor de Maná) de 10 o más.

El Bibliotecario: Termina tu turno con 10 o más cartas en la mano.

Ejército de un Solo Hombre: Ataca con una sola criatura que tenga fuerza de 20 o más.

Multitud Enfurecida: Controla 20 o más fichas (tokens) de criatura al mismo tiempo.

Rey de las Tierras: Ten 15 o más tierras bajo tu control en el campo de batalla.

✂ Logros de Combate y Caos (Situaciones épicas)

David contra Goliat: Destruye o exilia una criatura de fuerza 10 o superior usando un hechizo que cueste 1 o 2 manás.

El Ladrón de Guante Blanco: Gana la partida infligiendo daño letal con una criatura o hechizo que le robaste a un oponente.

Al Borde del Abismo: Gana la partida o sobrevive una ronda completa de turnos estando exactamente a 1 punto de vida.

Torre de Babel: Participa en una pila (stack) que alcance 5 o más hechizos/habilidades antes de que el primero se resuelva.

Castigo Divino: Destruye el Sol Ring de un oponente en los turnos 1, 2 o 3.

Karma Instantáneo: Pierde la partida en el mismo turno en el que lanzaste un hechizo de "juega un turno extra".

Sin Miedo al Éxito: Siendo el jugador con menos vida en la mesa, ataca con todo al jugador que tiene más vida.

Limpieza Extrema: Lanza un hechizo limpia-mesas (Board Wipe) cuando haya 20 o más criaturas en total en el campo de batalla.

Dados al Viento: Resuelve un hechizo o habilidad que implique lanzar dados o lanzar monedas y gana el resultado máximo.

El Efecto Mariposa: Gana la partida gracias a la habilidad pasiva de un permanente que cuesta 1 maná y que bajaste en el primer turno.