

Reglas para torneo Magic Casual Budget

- *No matar y no ganar antes del final del turno 5 del último jugador en la mesa.
- *Exclusión de interacciones infinitas o de mazo completo. Ninguna interacción de ocurrencia permitida.
- *El empate en alguno de los logros anula el puntaje obtenido para cualquier jugador.
- *Cada jugador solo podrá ganar 2 turnos extras consecutivos adicionales del que le corresponde.
- *no se podrá destruir ni afectar más del %50 de las tierras oponentes (aplica negación de generar mana del color de la tierra)
- *Ronda de 45 min, y máximo 5 min por jugador cada turno. Cuando se anuncia el fin de la ronda no hay más juego, se para como Split Second, se resuelve la pila existente sin más interacciones posibles con la misma, y el juego queda en la etapa del turno en la que se encontraba en ese momento.

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 primer lugar, 2 puntos segundo lugar, 1 punto ultimo y penúltimo en relación con mesas de 3 o de 4

*Puntos GG: Cada jugador, por orden de turno, entrega **1pto**, son acumulables y no se puede dar el punto a sí mismo.

CARTAS NO SUPERIORES A 30 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).

EJEMPLOS DE LOGROS

- Impuesto de lujo : Paga el Impuesto de Comandante (2 manás extra) por primera vez.(El primero en hacerlo)
- Buscador de tesoros : Busca una carta en tu biblioteca (por una tierra o un tutor).(El que lo hace más veces)
- Reciclaje : Recupera una carta de tu cementerio a tu mano o al campo.(El primero en hacerlo)
- Doble ración : Activa una habilidad de una carta dos veces en el mismo turno.(El que lo haga más veces)
- Tokens por doquier : Crea 3 o más fichas (tokens) en un solo turno.(El que cree más)
- Saber es poder : Roba 3 o más cartas en un solo turno.(El que rober más)
- Salud primero : Ten más de 50 vidas en algún momento de la partida. (El que logre ganar más)
- El bibliotecario : Ten 10 o más cartas en tu mano. (El que tenga más)
- Tierra de nadie : Jugador que controla más tierras no básicas (El que tenga más)
- Victoria por 21 : Gana a un jugador por daño de comandante (21 puntos).(Para todos y Acumulable)

Cadena 6: El Escudo Mágico (Interacción)

¡No!: Contrarresta (Counter) el primer hechizo de un oponente.

Reflejos Felinos: Responde a una habilidad o hechizo en la pila con un instantáneo.

Interrupción Doble: En una misma "cadena de hechizos" (pila), juega dos respuestas seguidas.

Muro de Contención: Sobrevive a un ataque que iba a ser letal usando un truco de combate o hechizo.

Control Total: Contrarresta o destruye el comandante de un oponente justo cuando iba a ganar.

Cadena 7: La Gran Escena (Estado de Mesa)

Ecosistema: Ten una criatura, un artefacto y un encantamiento en mesa al mismo tiempo.

Coleccionista: Controla al menos 5 tipos de permanentes diferentes (Tierra, Criatura, Artefacto, Encantamiento, Planeswalker).

Plaga: Crea 10 o más fichas (tokens) de criatura.

Arquitecto de Sinergias: Ten 2 cartas en mesa que juntas creen un beneficio infinito o muy poderoso.

Dueño del Mundo: Controla el permanente con el mayor coste de maná de toda la mesa.

Cadena 8: El Cementerio Olvidado (Recursos del más allá)

Segunda Oportunidad: Recupera una carta de tu cementerio a tu mano.

Nigromancia: Pon una criatura del cementerio directamente al campo de batalla.

Exhumación Masiva: Devuelve 3 o más cartas del cementerio en un solo turno.

Memoria Infinita: Gana una partida donde tu cementerio tenga más cartas que tu biblioteca.

Fénix: Vuelve a jugar una carta que ya habías lanzado dos veces antes.