

MAGIC 4 EVER

PUNTOS Y LOGROS

PUNTOS POR POSICIÓN:

(Máximo de puntos por ronda se limita a **8** en una partida de **45** minutos, sin interacción al término del tiempo, en caso de empate no hay puntos por posición y el máximo de puntos se limita a **6**, en caso de derrota el máximo de puntos se limita a **5**)

- 1er lugar: 4 puntos.
- 2do lugar: 3 puntos.
- 3er lugar: 2 punto.
- 4to lugar: 1 puntos.

LOGROS PERMANENTES:

- Detener un Combo de manera efectiva: **+2 puntos** (acumulable).
- Derrotar a un Jugador **NO TARGET**: **+1 punto** (acumulable).
- Ser el primer jugador eliminado: **+1 punto**
- Ganador max 8 puntos
- Empates max 6 puntos
- Perdedores max 5 puntos
- 🏆 Ganador: máximo 8 puntos
- 🤝 Empates: máximo 6 puntos
- ❌ Perdedores: máximo 5 puntos

GANAR POR COMBO:

DETERMINISTA: Un “*combo determinista*” se refiere a una combinación de cartas cuyas habilidades se complementan entre ellas permitiendo al jugador repetir la misma acción un número ilimitado de veces llevando directo a la victoria.

NO-DETERMINISTA: Un “*combo no-determinista*” se refiere a una combinación de cartas el cual generan secuencias “*Inciertas*”, con condiciones que pueden llevar a la victoria. Estos combos usualmente permiten al jugador repetir una acción de búsqueda o de robo sin certeza del resultado.

En caso de que un jugador ejecute un combo **dentro de los primeros 30 minutos:**

- 1er Combo: Posición más alta disponible +1 puntos (**la partida continua**)
- 2do Combo: Posición más alta disponible +1 (**la partida termina**) *

En caso de que un jugador ejecute un combo **pasado los 30 minutos:**

- Combo: Posición más alta disponible (sin logros positivos/negativos). (**la partida termina**) *

MAGIC 4 EVER

** EN CASO DEL TERMINO DE PARTIDA POR COMBO, EL JUGADOR "GANA LA PARTIDA" POR LO QUE EL O LOS JUGADORES RESTANTES QUEDARAN EN LA ÚLTIMA POSICIÓN DISPONIBLE, CONSIDERANDOSE DERROTADOS.*

PUNTOS

CONDICIONES DE VICTORIA ALTERNATIVA:

Toda forma de "Ganar" una partida que no sea por "Pérdida de Vidas" o "21 de comandante" o considerado combo; incluyen cartas que digan "Tú ganas el juego" o "El oponente objetivo pierde el juego". (ej: *Approach of the Second Sun, Door to Nothingness, etc...*)

LOGROS NEGATIVOS PERMANENTES: **

- Ganar la partida antes del 5to turno de todos los jugadores: -5
- Eliminar a un jugador antes de su 5to turno: -3 (acumulable)
- **NEGAR BASE DE MANA** (sección de reglas): -3 (acumulable)
- Hacer tiempo deliberadamente para evitar derrota o lograr un empate. -3 (acumulable)
- Mostrar cartas de tu mano a los oponentes por voluntad propia. -1 (acumulable)
- Conceder el juego sin motivo de fuerza: -4 (No considera SOFTLOCK/HARDLOCK ***)
(En caso de conceder en el momento en que sería eliminado con motivo de negar los logros asociados a ello, al jugador afectado se otorgarán dichos logros y el jugador que concede será penalizado.)

**** TODAS LAS ACCIONES ANTERIORMENTE EXPUESTAS PUEDEN SER REVERTIDAS SI UN JUEZ LO PERMITIERA, EN CASO DE INTENCIONALIDAD ÉSTA QUEDARÁ A CRITERIO DE DICHO JUEZ.**

***** SOFTLOCK/HARDLOCK: CUANDO UN JUGADOR BLOQUEA LA MESA DE ACCIONES O INTERACCIONES DE MANERA PARCIAL O PERMANENTE.**

(ej: *Uba Mask + Drannith Magistrate, Solemnity + Decree of Silence, etc...*)

MAGIC 4 EVER

REGLAS GENERALES DEL TORNEO

RESTRICCIONES DE LA RONDA:

- No se puede **cambiar ni modificar** el mazo entre rondas.
- No se puede ganar antes del 5to turno de todos los jugadores.
- Máximo de Combates extra por Ronda: **5 Fases de Combates extras** (*exceptuando Combos*)

NEGAR BASE DE MANA: *(Solo hasta turno 5 del jugador activo)*

(La penalización se llevará a cabo durante el mantenimiento del/los jugadores afectados)

- Sacar del campo de batalla al menos el 50% de las tierras de un oponente.
- Evitar que al menos el 50% de las tierras de un oponente se enderecen durante su paso de enderezar.
- Quitar del control de su controlador a un oponente al menos el 50% de las tierras.
- Hacer que un oponente no pueda generar al menos el 50% de los colores de la identidad de su comandante usando tierras y/o artefactos combinados.
- Man-Lands eliminadas por remoción masiva no aplica. (*excepto que un efecto oponente las fuerce a ser Criaturas*)
- Sacrificar tierras solo dará negativos si el jugador que debe sacrificar no tiene otra opción.

CONDICIONES BORDE:

- “Condición borde” se considera cualquier situación no descrita explícitamente en las reglas, será **el juez** presente quien decidirá el resultado de dicha situación. En caso de no haber un juez presente, será **la mesa** quien decida a votación de mayoría, en caso de no lograr los votos suficientes, entonces será **la tienda** quien tendrá la última palabra.

CARTAS FALSAS y PROXYS:

- **SE PROHÍBE** EL USO DE CARTAS FALSAS Y PROXYS, INCLUSO SI SE ARGUMENTA TENER LA CARTA ORIGINAL EN OTRO LUGAR QUE NO SEA EL MAZO ACTUAL. INCURRIR EN ESTA FALTA SE LE DESCALIFICARA DE LA FECHA Y DE LA LIGA EN CASO DE REINSIDENCIA.
- **SE PERMITEN** CARTAS DE BORDE DORADO, ANIVERSARIO O COLLECTOR, SIEMPRE QUE ESTÉN CORRECTAMENTE PROTEGIDAS PARA EVITAR DIFERENCIAS VISIBLES.
- **LA TIENDA** PODRÁ SOLICITAR AL AZAR EL MAZO DE CUALQUIER JUGADOR AL FINALIZAR CADA RONDA PARA VERIFICAR QUE NO CONTENGA CARTAS ILEGALES.