

◀Liga Commander Magicsur▶

En este documento se enlistan los logros base, tanto positivos como negativos correspondientes a la Liga Commander Magicsur, así como términos básicos referidos a los logros y el funcionamiento de la liga.

No somos granjas. Cada jugador puede obtener un máximo de 2 logros aleatorios por ronda. En el momento que un jugador presenta una condición de victoria a través de un combo y/o interacción infinita, dicho jugador queda inhabilitado para conseguir más logros aleatorios

Retroceder jugadas. No se permite retroceder ninguna jugada, acción o interacción ejecutada, salvo las únicas excepciones que disponga este reglamento.

Tiempo de juego. Las partidas se jugarán en rondas de 60 minutos, una vez terminado el tiempo, se puede seguir interactuando con la pila existente y si se está en una fase de combate se debe terminar dicha fase (No puede ingresar nada nuevo a la pila)

Jugador **Eliminado**. Se considera que un jugador ha sido eliminado cuando:

- Queda sin cartas en su biblioteca por causa de cualquier acción llevada a cabo por uno o más oponentes, producto de lo cual el jugador perderá al momento de intentar robar una o más cartas y no pueda hacerlo. Se considera causante de su eliminación al jugador que “molió” la última carta de su librería.
- Su total de vidas sea reducido a 0 por cualquier medio.
- Reciba 21 puntos de daño de un mismo comandante.
- Reciba 10 o más contadores de veneno.

Jugador **Inhabilitado**. Se considera que un jugador ha sido inhabilitado cuando:

- Por acción de algún oponente pierda la totalidad de sus fuentes de maná (tierras, artefactos que producen maná, criaturas que puedan producir maná, entre otras). Dicha inhabilitación debe ser permanente, de manera que efectivamente le haya impedido realizar cualquier tipo de acción o interacción durante el resto de la partida por falta de maná.
- Durante su turno y por efectos o acciones de un oponente, se encuentre imposibilitado de realizar las siguientes acciones: pagar costes de mantenimiento, robar cartas, atacar, activar habilidades y jugar hechizos.

◀Logros Base▶

Se establece un puntaje máximo de 8 puntos obtenibles por mesa y la fórmula para calcularlo será la siguiente: **(Logros Positivos Base + Logros Aleatorios) - Logros Negativos = Puntaje Final**.

Los logros negativos dejarán de surtir efecto al momento en que el primer jugador en el orden de salida empiece su séptimo turno, con excepción del logro **1.4. Tierra Hostil** y **1.5. Jugador Indeciso**, el cual estará vigente durante toda la partida.

Acciones malintencionadas. En el caso de los logros negativos que se obtienen por afectar a un jugador oponente, estos no se otorgarán cuando el **jugador afectado** tenga oportunidad de decidir en qué forma resuelve un hechizo o habilidad que pueda afectarlo y este decidiese resolverlo de forma tal que efectivamente resulte afectado por la ejecución de esa acción. (Ej. *Forzar tutor, forzar robo, eliminar por goad*)

1.- Logros Negativos.

1.1. Demasiado Joven para Morir (-4):

Obtendrá el logro negativo el jugador que sea el principal responsable de la **eliminación** o **inhabilitación** de un jugador antes de que este alcance su quinto turno. Se debe advertir al jugador causante de la eliminación de uno o más jugadores y permitirle retroceder las acciones que las causan. En caso de no hacerlo este obtendrá en definitiva el puntaje negativo aquí señalado. *(Este logro es acumulativo por cada oponente eliminado o inhabilitado).*

1.2. Codicia de Tomas (-2):

Obtendrá el logro negativo el jugador que antes de iniciar su siguiente turno realice lo siguiente:

- Activa y/o dispara una habilidad que pueda detenerse voluntariamente más de 7 veces.
- Buscar más de 5 cartas que no sean tierras básicas. *(Se permite fallar algunas de las búsquedas para evitar el negativo. Este logro no es excluyente del 1.6. Naranja).*
- Poner en juego el mismo permanente que no sea token más de 7 veces.
- Lanza exitosamente el mismo hechizo o copiar un mismo hechizo más de 7 veces.
- Roba de manera voluntaria, producto de una o varias acciones, más de 7 cartas, por efecto de alguna habilidad estática, activada o disparada que pueda detener o decidir no ejecutar.

(Este logro es acumulativo por cada turno diferente en que el jugador incurra en alguna de las causas anteriores, más no se acumulan entre si durante el mismo turno).

1.3. Lluvia de turnos y ataques (-2):

Obtendrá el logro negativo el jugador que:

- Tome más de 1 turno extra consecutivo por causa de hechizos o habilidades propias.
- Ejecute más de 2 fases de combate extras el mismo turno por causa de hechizos o habilidades propias.

(Este logro es acumulativo por cada turno extra después del primero o por cada fase de combate extra después del segunda en el mismo turno).

1.4. Tierra Hostil (-3):

Obtendrá el logro negativo el jugador que inhabilite una cantidad de tierras de uno o más oponentes, impidiéndoles acceder a por lo menos el 50% de los colores de identidad jugadas por dichos jugadores. *(Este logro es acumulativo por cada jugador distinto afectado por dichas acciones indistintamente de que sean efectuadas en turnos diferentes).*

1.5. Jugador Indeciso (-2):

Obtendrá el logro negativo el jugador que se tome más tiempo de lo debido en una jugada. Tomando en cuenta para ello las siguientes situaciones:

- Tomar más de 2 minutos en una decisión de juego.
- En caso de que sea el turno final de un oponente, demorar más de 2 minutos en jugar sin obtener la victoria.

(Se debe solicitar al juez su observación para rectificar la conducta del jugador o entregar este logro).

1.6. Naranja (-1):

Obtendrá el logro negativo el primer jugador que busque de forma exitosa en cualquier biblioteca una o más cartas que no sean tierras. *(Se permite fallar la búsqueda para evitar el negativo).*

1.7. Rápido y furioso (-2):

Obtendrá el logro negativo el jugador que:

- En su primer turno, resuelva exitosamente **UNO** o más hechizos, habilidades desde la mano y/o ponga en juego **UNO** o más permanentes que permitan generar una cantidad de maná superior a su “**maná value**” *(coste impreso en la carta)*.
- En su segundo turno y hasta el cuarto turno, resuelva exitosamente **DOS** o más hechizos, habilidades desde la mano y/o ponga en juego **DOS** o más permanentes que permitan generar una cantidad de maná superior a su “**maná value**” *(coste impreso en la carta)*.

(Este logro es acumulativo por cada hechizo resuelto exitosamente o permanente puesto en juego durante el turno. Aplica para tierras como “Ancient Tomb - tumba antigua”, “Gemstone Caverns - Caverna de Gemas” y aquellas con efectos similares).

2.- Logros Positivos.

2.1. Darwin Award (+4):

Obtendrá el logro positivo cualquier jugador que resulte **Eliminado** o **Inhabilitado** antes de iniciar su quinto turno por efecto de acciones de uno o más oponentes.

2.2. Mírame (+2):

Obtendrá el logro positivo el jugador que gane la partida.

2.3 Créditos Finales (+1):

Obtendrá el logro positivo cualquier jugador que termine la partida sin ser **Eliminado**. *(Si un jugador gana la partida con efecto de cartas que indican: “ganas si...”, el resto de los jugadores que hayan terminado el juego sin ser **Eliminados** obtendrán de igual forma el presente logro, junto con las demás bonificaciones asociadas a este).*

2.4. Verdugo (+1):

Obtendrá el logro positivo cualquier jugador que elimine a uno o más oponentes. *(Este logro no es acumulativo por cada jugador oponente eliminado).*

3.- Otros logros positivos.

Los logros que se describen a continuación son logros que los jugadores pueden obtener si cumplen con determinadas condiciones en la construcción de sus mazos. Por norma general el puntaje otorgado en estos logros se deberá anotar en la **ULTIMA RONDA** y su adición no debe hacer que ningún jugador exceda el tope máximo de 8 puntos obtenibles en esa mesa.

3.1. Lucas, el elegido (+3 por fecha):

Obtendrá el logro positivo cualquier jugador nuevo en la **“Liga Commander Magicsur”**. Se aplica durante los dos primeros meses continuados desde su primera inscripción en la Liga. *(El computo de los dos meses referidos en el presente logro se hará, aunque el jugador no haya participado en todas las fechas de esos meses).*

3.2. Yo me Atrevo (+1 por fecha):

Obtendrá el logro positivo cualquier jugador que cumpla con alguno de los dos desafíos excluyentes. Esos desafíos son:

- a. **Me atrevo con Precon:** Jugar con un mazo commander **PRECONSTRUIDO** con una modificación máxima de 15 cartas. El comandante del mazo debe ser una de las leyendas incluidas dentro listado original del mazo preconstruido. El valor total de las cartas agregadas en los 15 cambios no debe superar los 200 dólares *(en la versión más barata de esas cartas)*.
- b. **Me atrevo con Budget:** Jugar con un mazo con un valor máximo total que no supere los 160 dólares según la página web **“Card Kingdom”**. En ese valor no se debe incluir el precio las **tierras básicas**.

(Para validar cualquier de los desafíos, se debe tener el listado del mazo disponible en la página web de <https://www.moxfield.com/>, o crear dicha lista con la ayuda de un juez o encargado de tienda al menos 20 minutos antes del evento. Esto para que pueda verificarse que efectivamente el mazo cumple con las condiciones).

3.3. Logro Dorian: (+X por mes):

Obtendrá el logro positivo cualquier jugador que haya jugado mazos con identidad de colores diferente durante cada una de las fechas de la liga. Obteniendo un punto (+1) por cada identidad de color diferente y un punto (+1) adicional si asistió a todas las fechas del mes.

Este logro se otorga directamente al standing final de cada mes. *(No obtendrá este logro el jugador que asista a menos del 50% de las fechas de la liga y que haya repetido al menos una vez una identidad de color, lo cual incluye repetir al menos uno de sus comandantes con la habilidad de **“partner”** o jugar dos veces el mismo comandante con **“background”**).*

3.4. Logro Gonwito: (+3 por mes):

Obtendrá el logro positivo cualquier jugador que haya asistido todas las fechas del mes haciendo uso del logro **3.2.a. Yo Me Atrevo con Precon**

Este logro se otorga directamente al standing final de cada mes.