

COMMANDER BUDGET - REGLAMENTO



Rondas: 2

Duración de cada ronda: 60 min.

Mesas: Formación de las mesas (3 o 4 jugadores según participantes).

Primera ronda de forma aleatoria y siguientes rondas en función de los puntos conseguidos.

PUNTUACIÓN

Cada ronda se contabilizan los puntos con la lista de misiones seleccionada.

MÁXIMA PUNTUACIÓN: 10 puntos

GANADOR: +5 Puntos

JUGAR CON MAZO PRECONSTRUÍDO: + 1 punto

MISIÓN COMPLETADA +1 punto

VICTORIA CON COMBO: 7 Puntos en total (el jugador que gane por combo no puede sumar más puntos)

REGLAS

1. Lista de cartas válidas: Se utilizará la lista oficial de cartas prohibidas o baneadas de commander en la web de Wizards Of The Coast (Wotc) <https://magic.wizards.com/es/banned-restricted-list>. No se admiten proxies, fotocopias o cartas falsas.

2. Límite para los mazos: Será de máximo 100 euros incluyendo tierras y comandante, usando como referencia el precio menor (*low*) de cada carta en Cardmarket, desde la app ManaBox, moneda el euro, el se podrá usar la edición de la misma que menos valor tenga y sea legal en torneos. La lista de cartas ilegales se encuentra en la página oficial de Wotc (cartas online, borde dorado, OVERSIZED, etc).

3. Selección de mazo: Entre partida y partida, no se podrá modificar la lista de cartas del mazo (incluyendo al comandante).

4. Victoria por COMBO:

El jugador que gane la partida mediante un combo (de 4 o más cartas) obtendrá un total de 7 puntos sin posibilidad de sumar más puntos de la tabla de misiones.

La partida se termina y se procede al recuento de los puntos logrados por los demás jugadores.

5. Tiempo máximo de turno por jugador: 4 min.

Como viene siendo habitual en las partidas multijugador se recomienda el FairPlay y el juego fluído para que la experiencia de juego sea óptima. El tiempo de 4 min. es una recomendación para que no se exceda continuamente el mismo si se producen efectos reiterados de interacciones complejas turno tras turno. Se presupone la disposición de los jugadores a que el juego se desenvuelva en condiciones razonables de jugabilidad y se puede ser flexible con la norma de tiempo de 4 min si algún efecto se tiene que resolver o si algún jugador necesita comprender una regla o carta, etc... Este tiempo recomendado de 4 min se establece para prevenir turnos en los que acciones sencillas toman demasiado tiempo o cuando existan interacciones complejas de forma continua que hagan que el juego se ralentice.

Las interacciones de otros jugadores en el turno de otro jugador están limitadas en tiempo al turno de 4 min. de ese jugador, si se excede este tiempo recomendado de forma abusiva o reiterada, los jugadores pueden acordar que el turno se limite a esos 4min estrictamente o directamente finalizarlo si se ha excedido demasiado, por lo que a continuación se vaciará la pila de todos los hechizos y efectos en la misma y se procederá a la fase de descartar. Se recomienda también que si algún tipo de efecto o interacción que pueda desembocar en una opción clara de ganar el juego por parte de un jugador (por ejemplo múltiples daños en pila con efecto de robo por cada daño), se acepte de forma acordada que se resuelva sin tener el tiempo de 4 min como una forma de evitar la victoria de otro jugador, para que todos los jugadores tengan las mismas opciones de ganar independientemente del arquetipo que jueguen.

6. Aviso de turnos:

El jugador activo podrá terminar su turno normalmente (turno 0) y tendrá además un turno final (turno 4) después de que los demás jugadores completen sus respectivos turnos finales (1, 2 y 3).

Tras del aviso de turnos, el turno de cada jugador (excepto el turno 0) tendrá una duración máxima recomendada de 2:00 min. Si un jugador utiliza el turno de un oponente para lanzar hechizos o activar habilidades, el tiempo utilizado será restado del tiempo asignado a su turno. Si un jugador juega un turno extra tras el aviso de turnos se consumirá el turno siguiente, es decir sólo hay 4 turnos, si en el turno 2 algún jugador lanza un hechizo de turno extra, jugará el turno 3 y luego al finalizarlo el turno 4 lo jugará el siguiente jugador al jugador activo el turno en el que se lanzó el turno extra por lo que existe la posibilidad de que el jugador que inició el turno 0 no juegue el último turno (4)

COMMANDER BUDGET - REGLAMENTO



ANEXO REGLAS Y DEFINICIONES

Combo (Definición adaptada a la versión de 4 cartas permitida en el torneo)

Combinación de 4 o más cartas que permiten al jugador ejecutar y repetir una secuencia (loop). De entre las 4 o más cartas del combo no se permite que 2 o 3 de ellas sean combo entre ellas mismas y que el jugador las active solo cuando tenga las 4 o más piezas, es decir son necesarias 4 o más cartas y no pueden combar entre 2 o 3 de ellas por sí solas.

Removal

Exiliar, destruir, subir a la mano, devolver a la librería, voltear, restar resistencia, transformar o cualquier efecto que elimine un permanente o sus efectos haciendo objetivo u obligando a sacrificarlo. Para considerar que se ha utilizado un removal debe conseguir afectar a al menos un permanente de un oponente.

Removal masivo general

Exiliar, destruir, subir a la mano, hacer sacrificar o eliminar permanentes (incluido criaturas) de forma masiva (6 o más permanentes).

Removal masivo de (solo) criaturas

Exiliar, destruir, subir a la mano, hacer sacrificar o eliminar criaturas de forma masiva (4 o más criaturas).

Land negation

Negar la base de tierras del rival mediante efectos que destruyan o impidan enderezar la mitad o más de las tierras en un mismo turno. No penaliza la destrucción particular de tierras ni la de otros generadores de maná distintos de tierras.

Evasión

Arrollar, Volar, Amenaza, Protección contra X, Escurridizo (Skulk), Fear (Miedo), Intimidate (Intimidar), Horsemanship (Caballería), Shadow, Landwalk (Cruzar Tierras), etc...