



COMMANDER CONQUEST

- REGLAS -

1. Participar en el Commander Conquest requiere 1€ de inscripción, que incluye: 4 territorios iniciales (Capital + 3 territorios) en el mapa, banderas de pegatinas para tus territorios conquistados, y el derecho a competir por el control de todos los territorios del Continente Principal y los que sean desbloqueados.
2. Para jugar al Commander Conquest es necesario tener al menos un mazo de Magic del formato Commander. Pueden tenerse varios mazos para jugar al Commander Conquest. [La lista de cartas prohibidas es la lista de Magic.](#)
3. Jugar al Commander Conquest implica jugar batallas por territorios contra otros jugadores del Commander Conquest al menos 1 vez cada 12 días laborales (2 semanas). Salvo excepciones a tratar caso por caso con la tienda, por ejemplo "vacaciones".
 - a. No cumplir este requisito conlleva la **PÉRDIDA POR ABANDONO progresiva y exponencial de territorios, que pasarán a ser NEUTRALES, hasta quedar solo el territorio principal, el cual podrá perderse al término de 25 días laborales sin jugar una partida.**
4. Al final de Septiembre, se hará recuento de puntos para cada jugador en función de los logros que haya desbloqueado y del número de territorios que controle.
 - a. Cada territorio vale 1 punto
 - b. Por cada tipo distinto de territorio bajo tu control que esté conectado con tu territorio Capital, obtienes 1 punto adicional
 - i. Tipos: playa, río, llanura, bosque, montaña y desierto.



- ii. Cada territorio tiene UN solo tipo, que es aquel que más destaque en él o que mayor espacio ocupe (salvo si es playa o río, que con contener un tramo ya se consideran de esos tipos).
 - c. Las islas FNM valen 2 puntos.
 - d. Las regiones del Continente Sur solo pueden invadirse por primera vez participando en el Game-Day de Luna de Horrores, y valen 2 puntos.
 - e. Las regiones del Continente Norte solo pueden invadirse por primera vez participando en la Pre-release de Kaladesh, y valen 2 puntos.
5. El jugador con más puntos a final de Septiembre obtendrá un tapete promocional y/o se repartirán cartas de From the Vault - Lore entre el top de jugadores del Commander Conquest, según disponibilidad de premios.

6. ¿CÓMO SE JUEGA?

- a. **Al jugar una batalla CUALQUIERA, los jugadores implicados pueden poner 1'5€ (todos deben estar de acuerdo).** Al finalizar, los jugadores podrán hacer Picking de tantos sobres (a 3€) como el pool dé, de los cuales el ganador podrá elegir en primer lugar.
- b. **Expandir territorios:** al principio del juego todas las regiones, salvo las iniciales, son “neutrales”. Para conquistar un territorio adyacente a uno de tus territorios, debes competir contra otro jugador, quien competirá a su vez por conseguir un territorio adyacente a los suyos. El ganador obtiene una copia de su bandera para colocarla en el territorio adyacente a su reino que designe.
- c. **Atacar el territorio de un jugador cualquiera:** cualquier jugador puede retar a otro jugador que tenga territorios en el Commander Conquest, adyacentes o no a los suyos, sin importar lo alejados que estén. (*Se asume que los jugadores, como planeswalkers, pueden teletransportarse tranquilamente a través del espacio e invocar a sus ejércitos*)
 - i. **No puede atacarse la Capital de otro jugador**
 - ii. **No pueden atacarse los Territorios Fortificados.** Para convertir un territorio que controlas en un Territorio Fortificado debes superar el logro Comandante. Este logro es intransferible, permanente, y sus efectos no pueden "desplazarse" del territorio objetivo original a otro.
 - iii. **No pueden atacarse las Islas FNM ni los territorios de los Continentes Norte y Sur de este modo hasta que hayan sido desbloqueados.**
- d. **Batallas 1vs1:** se resuelven al mejor de 3 partidas con tiempo límite de 50 minutos, con 30 vidas iniciales. Deben ganarse al menos 2 partidas
- e. **Batallas masivas:** más de dos jugadores, tengan o no territorios neutrales adyacentes, pueden competir en una sola partida TODOS CONTRA TODOS.



- i. Estas batallas se resuelven en una única partida (con 40 vidas iniciales) sin más tiempo límite que el tiempo que quede hasta el cierre, momento en el cual los jugadores supervivientes quedan en tablas entre sí y no pierden ni ganan más territorios.
 - ii. Cada jugador que derrote a otro, reduciendo su total de vidas a 0, tomará un territorio de ese oponente.
 - iii. En caso de participar poniendo 1,50€ (todos los jugadores), se abrirán tantos sobres como fuera posible según el pool y empezaría el Picking el jugador con más vidas al terminar la partida, continuando en sentido descendente y por orden de derrota, siendo el último en coger carta el que primero perdiera.
 1. En caso de empate, quien haya derrotado a más jugadores empieza el Picking. Si sigue habiendo empate, el jugador con menos territorios empieza. Si sigue habiendo empate, que se resuelva con tiradas de dados.
- f. **Alianzas y Batallas por Equipos:** Dos jugadores cualesquiera pueden declarar una alianza para atacar a otro oponente, quien a su vez podrá formar otra alianza para presentar batalla en un duelo por equipos.
- i. Estas batallas se resuelven a una sola partida en 50 minutos, a un total de 40 vidas por equipo.
 - ii. En Gigante de Dos Cabezas, los ganadores obtendrán cada uno un territorio bajo el control de uno de sus oponentes, sin que puedan quitarle dos territorios al mismo jugador.
 - iii. Si un jugador no pudiera formar equipo podrá rechazar la batalla sin consumir puntos de Intriga.
- g. **Batallas en otro Formato:** dos o más jugadores que fueran a jugar una batalla del Commander Conquest pueden elegir jugarla en cualquier otro formato del cual ambos jugadores tengan mazo: Estándar, Modern, Legacy, Pauper... Estas batallas se resolverán con 20 vidas iniciales para todos los jugadores.

7. DESAFIAR/RETAR A OTRO(S) JUGADOR(es):

- a. Todos los jugadores implicados deben estar en la tienda. Desafíos lanzados fuera de Luna Arcana NO CUENTAN.
- b. Todos los jugadores implicados deben tener un territorio Capital en el Commander Conquest. Cualquier desafío previo a este hecho es NULO.
- c. Todos deben estar de acuerdo en si ponen 1,50€ de participación. NO puede obligarse a aceptar esta participación.
- d. **NO se puede retar/combatar 2 veces en el mismo día contra el mismo jugador, ya sea por la misma isla o por cualquier otra, a menos que sea en una Batalla Masiva o por Equipos.**



- e. **NO se puede retar a un jugador que se encuentre en otra partida del COMMANDER CONQUEST.** Se debe esperar a que dicha partida termine para lanzar el siguiente desafío.
 - f. **NO se puede retar a un jugador que se encuentre participando en un torneo.**
 - g. Retar a un jugador en una partida casual de otro tipo o ajena al Commander Conquest no implica la finalización inmediata de dicha partida. Esa partida debe terminar de forma normal.
 - h. NO se puede retar a un jugador a falta de menos de 45 minutos de la hora del cierre, puesto que el tiempo mínimo de ronda son 50 minutos.
 - i. **La prioridad de las partidas se debe únicamente al orden de DECLARACIÓN DE ATAQUE ante los dependientes de la tienda.**
 - j. **En caso de desafío simultáneo de 2 o más jugadores sobre otro único jugador, deberá librarse una Batalla Masiva.**
 - k. **NO se puede rechazar un desafío que cumpla con todas las condiciones descritas, a menos que se consuma una INTRIGA**
8. **INTRIGAS:** cada jugador tiene 3 "INTRIGAS" al mes disponibles. Representan su capacidad para evitar enfrentamientos mediante "sabotaje de la flota enemiga", "espionaje de sus tropas", "artimañas estratégicas variadas"...
- a. **UNA INTRIGA elude el combate contra un único jugador hasta la hora de cierre (todo el día).** No permite evitar todos los desafíos del día, solo los lanzados por un jugador en particular. Para evitar a otros jugadores deberán usarse más INTRIGAS.
 - i. La falta de tiempo por parte de uno de los jugadores y/o de horario de la tienda no consume pérdida de INTRIGAS, pero implica también (cómo es lógico) que el jugador no podrá permanecer en el local jugando a otra cosa.
 - ii. **RECUPERAR INTRIGAS:** completar el logro GENERAL repone 1 INTRIGA perdida. No se pueden tener más de 3 INTRIGAS disponibles.
9. **LOGROS:** los logros obtenidos durante el Commander Conquest otorgan al final de Agosto puntos extra para determinar al ganador.
- a. **GUERRERO:** juega 4 batallas del Commander Conquest en una semana. (+1 punto)
 - b. **CAMPEÓN:** juega 8 batallas del Commander Conquest en una semana. (+1 punto)
 - c. **COMANDANTE:** juega 12 batallas del Commander Conquest en menos de 1 mes. **Designa un territorio que controles para convertirlo en un**



territorio Fortificado. Ahora ese territorio resulta inexpugnable y no puede ser atacado. (+1 punto)

- d. PLANESWALKER: juega 16 batallas del Summer Conquest en menos de 1 mes. **Recuperas todos tus puntos de Teletransporte perdidos.** (+1 punto)
- e. INVASOR: gana el control de al menos 1 territorio de un Enemigo. Puede obtenerse 1 vez por cada otro oponente al que ataques. (+2 punto)
- f. CONQUISTADOR: gana el control de al menos 3 territorios de un Enemigo. Puede obtenerse 1 vez por cada otro oponente. (+2 punto)
- g. REY: controla al menos 15 Territorios al final de la semana. (+3 punto)
- h. EMPERADOR: controla al menos 25 Territorios al final de la semana. (+5 punto)
- i. GAME-PLAYER: se obtiene al desbloquear, jugando al Game-Day de Luna Arcana, un territorio del Continente Sur. (+3 punto)
- j. PRE-RELEASE: se obtiene al desbloquear, jugando una pre-release de Kaladesh en Luna Arcana, un territorio del Continente Norte. (+3 punto)



1- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS:

TELETRANSPORTE:

Semana	LOGROS						
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador			Otros
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							

2- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS:

TELETRANSPORTE:

Semana	LOGROS						
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador			Otros
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							

3- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS:

TELETRANSPORTE:

Semana	LOGROS						
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador			Otros
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							



4- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS:

TELETRANSPORTE:

Semana	LOGROS				
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador	Otros
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

5- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS:

TELETRANSPORTE:

Semana	LOGROS				
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador	Otros
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

6- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS:

TELETRANSPORTE:

Semana	LOGROS				
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador	Otros
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					



7- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS:

TELETRANSPORTE:

Semana	LOGROS						
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador			Otros
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							

8- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS:

TELETRANSPORTE:

Semana	LOGROS						
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador			Otros
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							

9- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS:

TELETRANSPORTE:

Semana	LOGROS						
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador			Otros
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							



10- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS:

TELETRANSPORTE:

Semana	LOGROS				
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador	Otros
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

11- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS:

TELETRANSPORTE:

Semana	LOGROS				
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador	Otros
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

12- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS:

TELETRANSPORTE:

Semana	LOGROS				
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador	Otros
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					



13- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS: **TELETRANSPORTE:**

Semana	LOGROS				
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador	Otros
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

14- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS: **TELETRANSPORTE:**

Semana	LOGROS				
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador	Otros
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

15- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS: **TELETRANSPORTE:**

Semana	LOGROS				
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador	Otros
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					



16- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS: **TELETRANSPORTE:**

Semana	LOGROS				
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador	Otros
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

17- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS: **TELETRANSPORTE:**

Semana	LOGROS				
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador	Otros
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

18- NOMBRE JUGADOR: _____ **BANDERA**

INTRIGAS: **TELETRANSPORTE:**

Semana	LOGROS				
	Guerrero	Campeón	Comandante / Planeswalker	TERRITORIOS Rey / Emperador	Otros
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					