

Logros Generales (maximo +4)

1. THE WIN (+1): Ganar el juego, mediante cualquier condición de victoria
2. EL ALTERNATIVO (+1): Ganar el juego mediante la resolución de un hechizo, habilidad, o efecto de reemplazo, que diga "ganas el juego".
3. ASESINO (+1): Ser responsable de la eliminación* de un oponente. (Acumulable)
4. GENERALÍSIMO (+1): Eliminar a un oponente con la regla de daño de comandante.
5. CREDITOS FINALES (+1): Sobrevivir el juego sin que haya un ganador.
6. NO ES TU LUGAR (+2): Tener un combo demostrable** en mesa, o el control de la misma***, antes del final del quinto turno del último jugador. Ignora todos los demás logros obtenidos y por obtener.
7. DEMASIADO BRUTO PARA JUGAR (-2): Obtener la victoria o eliminar a un oponente antes del fin de su quinto turno. (Acumulable por cada oponente afectado)
8. DEMASIADO JOVEN PARA MORIR (+2): Ser eliminado por otro jugador, o que otro jugador obtenga THE WIN o NO ES TU LUGAR, antes del fin de tu quinto turno.
9. IMPETUOSO: (-2): Negar**** la mitad o más del número de tierras de un oponente, antes del fin de su quinto turno.
10. EL JUEZ (-2): En caso de missed-trigger, juego lento, o "fase de arrepentimiento" (backup), etc. sí se llama al juez este evaluará y tendrá potestad para asignar este logro si lo amerita. (acumulable)
11. CONCEDER (±0): Si un jugador fuese a conceder, perder voluntariamente, o autoeliminarse de una partida, obtiene 0 puntos al final del juego, y sus oponentes pueden seguir interactuando con el remanente de su estado de mesa, en particular sus puntos de vida. Esto con el fin de prevenir que la salida de un jugador impacte negativamente la obtención de logros de los demás.

*Eliminar a un oponente es hacer que pierda el juego activamente, por alguna condición de derrota, que incluye, pero no se limita a: vidas igual o menor a cero, contadores de veneno, daño de comandante, robar de una biblioteca vacía (haciéndole robar, o que robe por turno de una biblioteca vaciada por ti), hechizos o habilidades que causen que pierda el juego.

**Combo demostrable se define como cualquier combinacion de cartas que permita rapidamente, o arbitrariamente, obtener la victoria. Decision final de parte del juez o TO.

***Controlar la mesa es generar un estado de juego tal que las acciones de tus oponentes son insignificantes o no cambian el estado de de juego.

****Negar es: destruir, exiliar, devolver, barajar, Girar en mantenimiento, no enderezar, cambiar controlador, forzar sacrificio, convertir en otro tipo de tierra básico sin añadir el original, cambiar de generación de color o tipo, o que hayan efectos basados en estado que pongan el permanente en cementerio, todo al mismo tiempo que no se puedan tomar alternativas o decisiones para cambiar el efecto final.

***** Eliminar un permanente es removerlo del campo de batalla por daño, efectos de destrucción, exilio, hacer sacrificar, o resistencia 0