Logros Commander RelC

FIJOS	PTS	LOGRO
Acumulativo	1	Eliminar un oponente. (acumulativo)
Acumulativo	1	**Matar por daño de commandante (acumulativo)**
NO	2	Matar al target de la mesa (Jugador que comienza la mesa es el target).
Acumulativo	-1	**Activar una habilidad mas de 4 veces por turno (La quinta vez se activa este logro y cuenta desde la primera activación).**
Acumulativo	-2	Tardar mas de 5 minutos por turno, luego cada dos minutos acumula(5, 7, 9, y asi sucesivamente).
no	-3	**Conceder la partida.**

		pts	Logros Negativos
1.-	Acumulativo	-2	Tutorear 2 veces por turno(cada dos tutoreos se acumula).
2.-	Acumulativo	-2	Ganar turno extra a partir del segundo turno.
3.-	No	-3	Castear piedras de mana antes de tu 2 turno.
4.-	Acumulativo	-1	Robar mas de 20 cartas en un turno.
5.-	No	-2	jugar dos o mas hechizos sin pagar mana en el mismo turno.
6.-	No	-2	Matar a un oponente antes de su 3er turno.
7.-	No	-1	Negar la base de mana de un jugador(romper tierras/no dejar enderezarlas/anularlas).
8.-	No	-2	Llegar tarde a la mesa.
9.-	No	-2	Mostrar cartas de la mano intencionalmente.
10.-	No	-4	Ganar la partida antes del 5to turno del ultimo jugador(este logro ignora todos los demás logros positivos que pudiera obtener)
11.-	No	-3	Hacer que todos los jugadores queden 4to lugar en la mesa.
12.-	No	-1	No dejar que los jugadores roben cartas adicionales durante el jugo

		Pts	Logro Positivos
1.-	Acumulativo	1	Matar con infectar
2.-	Acumulativo	2	Atacar con 8 criaturas simultaneamente
3.-	Acumulativo	1	Romper tierra con habilidad activada especial
4.-	Acumulativo	1	Evitar que un oponente gane el juego, debe ser evidente
5.-	Acumulativo	2	Salvar a un oponente de ser eliminado, debe ser evidente
6.-	No	2	Ganar la mesa, Matando a todos los oponente por daño de comandante.
7.-	No	1	Hacer daño de comandante a todos los oponentes
8.-	No	2	Terminar la mesa sin perder vidas de ninguna forma.
9.-	No	2	Ser el primero en Morir.
10.-	No	1	Ser el primero en castear al comandante.
11.-	No	1	Jugar Mazo pentacolor
12.-	No	2	Tener mas de 10 Criaturas del MISMO TIPO
13.-	No	2	Usar una criatura infrecuente como comandante
14.-	No	5	Jugar mazo precon sin modificaciones
15.-	No	3	Destruir todos los encantamientos o artefactos de la mesa(minimo dos o mas dentro del mismo turno)
16.-	Acumulativo	1	poner en juego mas de 4 tierras en un turno
17.-	No	1	Controlar 15 o mas tierras al finalizar la partida
18.-	No	3	Castear 4 o mas veces el comandante desde la zona de Comando
19.-	No	2	Resistir hasta el final de la partida(obtener el 2do lugar de la mesa)
20.-	No	3	Destruir mas de 10 criaturas durante el match
21.-	No	1	No jugar hechizos de criatura durante el match a excepcion del comandante
22.-	No	1	Ganar la partida sin matar a ningun oponente
23.-	No	1	Controlar el comandante de un oponente
24.-	No	1	Bonificar una criatura con 3 o mas equipos y/o encantamientos(
25.-	No	4	Morir en el juego por acción propia.(conceder no es morir).
26.-	No	2	Lograr tener mas de 70 vidas en algún momento del juego.