

# LIGA DE COMMANDER



©2008 WIZARDS OF THE COAST

JASONCHANAART.COM

A liga de Commander irá consistir em 6 torneios diferentes e está programada para 8 jogadores. Cada jogador deverá escolher um general para banir (em caso de alguém banir um general já banido ser-lhe-á pedido que escolha outro), os jogadores não podem repetir generais nem cores (a menos que já tenham usado as 5 possíveis).

1 – Commander Free For All: 2 mesas de 4 jogadores em que qualquer jogador pode atacar ou ter como alvo qualquer outro jogador ou criatura deste. De cada mesa são apurados os 2 sobreviventes que voltam a jogar a final numa mesa de 4. Os 4 eliminados jogam também entre si numa outra mesa.

Restrição: Nenhum jogador pode atacar em 2 turnos consecutivos o mesmo jogador.

2- Commander Multiplayer rules: Com recurso a um molho de comuns de Alara Reborn cada jogador irá retirar uma carta que definirá as cores do seu general. 2 mesas de 4 jogadores em que cada jogador só pode atacar o jogador à sua direita e fazer alvo ao jogador à sua direita e/ou esquerda. De cada mesa são apurados os 2 sobreviventes que voltam a jogar a final numa mesa de 4. Os 4 eliminados jogam também entre si numa outra mesa.

3 – Commander MonoColor (MP rules): Os generais devem ser de uma só cor (artefacto não é uma cor), as regras de jogo são iguais ao torneio 2.

4 – Commander Enemies Decide Your Faith: Os jogadores serão divididos em 2 lotes (por meio de sorteio), dentro deste lote cada jogador terá que escolher e fornecer a outro um general (o jogador a quem fornece é novamente obtido por meio de sorteio), cada jogador deve construir o deck com base no general que lhe foi fornecido. O torneio irá consistir em 2 mesas de 4 jogadores em que cada jogador só pode atacar ou ter como alvo o jogador que lhe forneceu o general. De cada mesa são apurados os 2 sobreviventes que voltam a jogar a final numa mesa de 4.

Obs: O general deve ser de no mínimo 2 cores e deve poder atacar e bloquear sem restrições.

5 – Commander “IRONMAN” – Este será o único torneio não jogado no formato multiplayer. Nos torneios “ironman” não existem cemitérios pelo que qualquer carta colocada num cemitério é removida de jogo e não pode voltar a ser usada (à excepção do general naturalmente), cada jogador deve levar 20 cartas de “banco” para que possa repor as perdas do deck para a ronda seguinte, terminadas essas 20 cartas o jogador joga somente com o que lhe restar. Os jogadores são emparelhados como num torneio normal de rondas suíças e jogam entre si somente 1 jogo, o vencedor passa à etapa seguinte enquanto o perdedor é eliminado. Na ronda seguinte os 4 jogadores sobreviventes são novamente emparelhados e assim sucessivamente até termos 1 vencedor.

6 – Commander Last Man Standing – Regras do torneio número 1 com uma mesa de 8 jogadores até que somente um esteja vivo, após 4 eliminados estes recomeçam um jogo entre si.

Preço de Inscrição na Liga: 10€

Prémios:

- Será aberto um Deck Fire and Lightning e separado em pilhas de 8 cartas (1 rara, 3 incomuns e 4 comuns) que no final de cada torneio os jogadores devem picar por ordem de qualificação.

	Torneio 1	Torneio 2	Torneio 3	Torneio 4	Torneio 5	Torneio 6
<b>Rara</b>	Ball Lightning	Figure of Destiny	Reverberate	Grim Lavamencer	Jaya Ballard, Task Mage	Hammer of Bogardan
<b>Incomum</b>	Mogg Fanatic	Fire Servant	Price of Progress	Sudden Impact	Mogg Fanatic	Fireball
	Boggart Ram Gang	Ghitu Encampment	Flames of the Blood Hand	Spark Elemental	Hellspark elemental	Keldon Champion
	Jackal Pup	Spark Elemental	Barbarian Ring	Jackal Pup	Pillage	Chain Lightning
<b>Comum</b>	Lightning Bolt	Fireblast	Lightning Bolt	Mogg Flunkies	Lightning Bolt	Vulshok Sorcerer
	Mogg Flunkies	Cinder pyromancer	Keldon Marauders	Keldon Marauders	Lightning Bolt	Teetering Peaks
	Mountain	Mountain	Mountain	Mountain	Teetering Peaks	Mountain
	Mountain	Mountain	Mountain	Mountain	Mountain	Mountain

- Não ser sorteados os restantes items deste Deck: Terrenos, Box, Dado, etc...
- No final da liga serão atribuídos os seguintes prémios:

Classificação Geral	Boosters
1º	9
2º	5
3º	2
4º	1

Categoria	Boosters
Fastest Kill	1
General Mais Imprevisível Vencedor	1
Most Kills With General	1

Pontuação:

1º Torneio:

- Jogador eliminado + 1 ponto
- Passagem à final + 2 pontos
- Finalista Vencido + 1 ponto
- Vencedor + 3 pontos
- Vencedor da mesa 2 (+ 1 ponto)

#### 2º Torneio:

- Jogador eliminado + 1 ponto
- Passagem à final + 2 pontos
- Finalista Vencido + 1 ponto
- Vencedor + 3 pontos
- Vencedor da mesa 2 (+ 1 ponto)

#### 3º Torneio:

- Jogador eliminado + 1 ponto
- Passagem à final + 2 pontos
- Finalista Vencido + 1 ponto
- Vencedor + 3 pontos
- Vencedor da mesa 2 (+ 1 ponto)

#### 4º Torneio:

- Jogador eliminado + 1 ponto
- Passagem à final + 2 pontos
- Finalista Vencido + 1 ponto
- Vencedor + 3 pontos
- Vencedor da mesa 2 (+ 1 ponto)

#### 5º Torneio:

- Eliminado na 1ª ronda + 1 ponto
- Eliminado na 2ª ronda + 2 pontos
- Eliminado na final + 5 pontos
- Vencedor + 8 pontos

#### 6º Torneio:

- Jogador eliminado (mesa com 5 ou mais jogadores) + 1 ponto
- Jogador eliminado (mesa com 3 ou 4 jogadores) + 2 pontos
- Finalista Vencido + 3 pontos
- Vencedor + 5 pontos
- Jogador eliminado (mesa 2) + 1 ponto
- Vencedor da mesa 2 (+ 2 pontos)

Nota: É importante referir que este sistema de pontuação pretende premiar quem joga para vencer e não quem se “senta” a ver os outros simplesmente matarem-se. Um jogador activo eliminado na primeira ronda pode fazer os mesmos pontos ou mais que um finalista que passe ao lado do jogo.

#### Pontos Extra:

- O vencedor da categoria fastest kill terá um bónus de 3 pontos na classificação final
- Nos torneios 1, 2, 3, 4 eliminar 5 jogadores dá um bónus de 3 pontos
- No torneio 6 eliminar 7 jogadores dá um bónus de 5 pontos
- No torneio 4 vencer uma ronda sem perder nenhuma carta do deck tem um bónus de 1 ponto
- Matar 2 jogadores numa jogada dá um bónus de ½ ponto
- Na fase final dos torneios 1,2,3,4 e 6 matar 2 jogadores numa jogada dá um bónus de 1 ponto