

Полный текст правил:

О турнире:

Если вы любите играть преконами, но вам кажется, что с совсем небольшими модификациями они бы заиграли совсем по другому - вот шанс! Меняйте любой количество карт с общим бюджетом в 20\$ и в бой!

Все участники получают хорошие гарантированные призы, но выступившие удачно - получают их немного больше.

Требования к преконам:

Разрешены любые официальные edh преконы от wotc.

Вы можете собрать прекон сами из карт, что у вас есть, не обязательно покупать. Главное, чтобы деклист не отличался от официального.

Прокси разрешены, требования в конце.

Требования к заменам:

Менять можно любое количество карт.

Коммандиром может быть только легендарное существо из состава оригинального прекона.

Нельзя менять color identity коммандира.

Суммарная стоимость всех замен не должна превышать 20\$

На люфт цен дается вилка 50 центов.

Банлист - официальный для ЕДХ

Ограничений на стоимость отдельных карт - нет

Стоимость определяется загрузкой деклиста с заменами на [Moxfield](#) с выбором самой дешевой версии карты. В качестве источника цен - выбираем tcgplayer.

Деклист должен быть предоставлен не позднее 14.12.24

Рассадка:

Участников - 20 человек.

2 круга с рандомной рассадкой

3-й и финальный(4-й) круг с рассадкой по очкам.

На каждый из трех кругов дается 90 минут, по истечении времени, если не определился победитель: игрок, чей ход идет сейчас, его заканчивает, далее следующий игрок делает свой ход.

В финальном круге топ-4 по очкам сражаются за главные призы, остальные столы - за утешительные.

Очки:

Кто первый выбывает - 0 очков, второй и третий - 1. Победителю 3. Если несколько оппонентов умирает одновременно - очки начисляются по очередности хода.

За каждого убитого оппонента участник получает дополнительное очко. Если игрок умирает от эффекта который контролирует сам - очко начисляется ему самому.

В случае победы через I win the game карты или комбо(лупы которые можно повторять любое количество раз) начисляется только одно очко за убийство. Очки заработанные до показа лупа сохраняются за победителем.

Эффекты дровающие бесконечное количество карт относятся к лупам несмотря на конечность колоды тоже относится к жизням оппонентов и.т.д.

В случае ничьи - 0 очков всем участникам кроме очков за убитых оппонентов.

Договоры, дипломатия: разрешена для конкретной партии. Условия должны быть озвучены всем участникам. Тайные союзы, договоры заранее запрещены. Если человек заключил и не выполнил свою часть договора - он выбывает из партии с 0 очков. Факт невыполнения договора должны подтвердить все остальные игроки за столом.

Сдаться можно только на скорости сорсери. За сдачу дается 0 очков. За дроп дается 0.

Если стол с 3 участками, одно очко за убийство оппонента разыгрывается на стадии броска кубика на ход. Последний получает +1. В столе на 3 человека первый и второй выбывшие получают по 1 очку.

Призы:

Все пришедшие получают по 1-му новогоднему подарку где будет как минимум один бустер foundation+ случайный бонус со схожей стоимостью(бустера foundation, протекторы, коробочки, кубики и.т.д.)

Все вышедшие в топ-4 ещё по одному такому же подарку.

7 Победители финальных столов получают особые подарки с хорошими призами.

Итого победитель всего мероприятия получит в общей сложности три подарка.

Игровой день:

Регистрация с 11:00 часов.

Старт в 12.

Первый круг с 12 до 13:30, если нужно доделать ходы - оставим на это 30 минут.

Второй круг с 14 до 15:30, если нужно доделать ходы - оставим на это 30 минут.

Третий круг с 16 до 17:30, если нужно доделать ходы - оставим на это 30 минут.

Пойдет быстрее - значит быстрее,

После 3х кругов сделаем 40 мин. перерыв на поесть.

Далее финальные столы до упора.

Оплата:

Стоимость участия по предварительной оплате: 1400р.

Стоимость при оплате в день турнира: 1600р.

За реквизитами обращайтесь в телеграмм: https://t.me/Ilia_kosarev

При отмене менее чем за 24 часа до турнира стоимость не возвращается

Требования к прокси:

1. Прокси-карты не должны тактильно (на ощупь) выделяться среди прочих карт колоды;
2. Прокси-карты не должны визуально (на глаз) выделяться среди прочих карт колоды (здесь в первую очередь имеется в виду, что края прокси не должны выступать за пределы протектора и прокси не должна быть явно видна через рубашку протектора на просвет);
3. Прокси-карты должны быть выполнены в цвете (никакого ч/б) и на печатной основе (никакой рисовки от руки);
4. Текст прокси-карты должен быть разборчивым.
5. Цветная распечатка на тонкой бумаге поверх настоящей карты если она аккуратно обрезана – подходит под все требования.