Balaton Kupa: Téboly

Előfeltételek:

1. Minden játékosnak meg kell neveznie a kedvenc várát és abból a kedvenc hősét amivel a legjobban szeretne játszani.
2. Minden játékosnak meg kell neveznie azt a várat amit a legkevésbé kedvel és abból egy hőst amivel semmi esetre sem szeretne játszani.
3. Amennyiben a játékos nem nevezett meg kedvenc várat és hőst vagy legkevésbé kedvelt várat és hőst, esetleg egyiket sem, akkor az előzetesen meghatározott listából kerül kisorsolásra számára kedvenc vár és hős, illetve legkevésbé kedvelt vár és hős.
4. Amennyiben hősütközés lenne egy párosításban akkor aki a licitet nyeri a színért eldöntheti, hogy megtartja-e a hőst vagy az előzetesen meghatározott listában meghatározott hőst kéri, ha az megegyezik a választott hősével és nem akarja azt megtartani akkor a map-től függően vagy ő választ vagy neki választanak a maradék hősökből. Ha megtartotta a hőst akkor az ellenfele dönthet, hogy a listás hőst kéri vagy map-től függően neki választanak, vagy ő választ.
5. Ha az előzetesen meghatározott listából egy kedvelt vagy legkevésbé kedvelt hőst kisorsoltak a torna során, azt már nem lehet ismételten kisorsolni másik játékosnak.
6. Minden játékos kétszer kérhet restartot az első nap vagy egyszer a második nap. Ez alól kivétel a Mirror template, ahol csak egyszer lehet restrartot kérni az első nap. Amennyiben elfogynak a restart lehetőségei egy játékosnak csak technikai restartot kérhet amennyiben nem tud kijönni a várból vagy az első két nap során érzékelt egyéb bug miatt. Amennyiben még van restart lehetősége a játékosnak és technikai okokra hivatkozva kér restartot az a meglévő restart lehetőségeit fogyasztja.

15 fős lebonyolítás:

1. forduló: Jebus: Battle of Favorites:  
   Teljesen random párokba összesorsolásra kerülnek a játékosok, bárki kaphat bárkit. Az első fordulót Jebus template-en kell lejátszani a kedvencnek jelölt várral és hőssel. A kedvencnek jelölt hőssel kell a főcsatát lejátszani, ha ezt a feltételt nem tudja teljesíteni a játékos akkor vesztett.

Droid hőssel nem lehet megtámadni az ellenfél főhősét.

Az ellenfél főhősét nem lehet megvenni a kocsmából.

A játék kezdetekor csak a színért licitálnak a játékosok.

Az első fordulót követően 3 db 4 fős és 1db 3 fős csoportba kell osztani a játékosokat az excelnek megfelelően.

A 4 fős csoportokba az első fordulóból két győztes és két vesztes játékos kerül a táblázatnak megfelelően. A csoportmeccsek során, a saját csoportjában mindenki játszik mindenkivel. Aki az első fordulóban nyert, az +1 ponttal kezdi a csoportkört. Pontazonosság esetén az egymás elleni eredmény dönt. Minden győzelem 2 pontot ér.

A 3 fős csoportba az első fordulóból egy győztes játékos egy vesztes játékos és Ricsepi kerül. A győztes játékos +1 mozgó pontot kap.

5 fordulós játék esetén a fenti 1. fordulót nem játsszák le a játékosok hanem kapásból, kiemelés nélkül véletlenszerűen csoportokba sorsolják őket, a +1 pontok is véletlenszerűen kerülnek kisorsolásra, azonban ez esetben +1 mozgó pontot kapnak.

**Mozgó pont:** Akinél a mozgó pont van az aktuális fordulóban annak a pontszámához a forduló végén +1 pontot hozzá kell írni. Azonban ez a pont minden fordulóban elnyerhető a mozgó pont aktuális birtokosától annak legyőzésével.

1. forduló: Mini Nostalgia: Invaders must die?  
   A játék kezdetekor csak a színért licitálnak a játékosok. Kék játékos kezdi a saját területén lévő ellenfél várak kiválasztását, majd a megmaradt 3 várból szintén a Kék játékos választ először.   
   Főhőst nem lehet a kezdővárból választani, továbbá a főcsatában nem lehet olyan lény ami a kezdővárban megvásárolható, ez alól kivételt képeznek a Portal of Summoningból megvásárolt a kezdővárral nem azonos lények. Amennyiben a fenti feltételekből bármelyiket nem tudja teljesíteni a játékos akkor vesztett.
2. foruló: Balance: Accidentally Random  
   Játékosok csak színre licitálhatnak. Mind a várat, a hőst és a kezdőbónuszt randomon kell hagyni. Amennyiben restartot kérnek a játékosok akkor is random fogják kapni a következő térképen a várat, hőst és bónuszt.
3. forduló: Panic: Revenge of the Least Favorites  
   Játékosok csak színre licitálhatnak. Minden játékos az ellenfele által előzetesen meghatározott legkevésbe szívlelt várral és hőssel kell, hogy játsszon. A legkevésbé szívlelt hősnek kell a főhősnek lennie és vele kell a főcsatát is megvívni, ha ezt a feltételt nem tudja teljesíteni a játékos akkor vesztett.

Droid hőssel nem lehet megtámadni az ellenfél főhősét.

Az ellenfél főhősét nem lehet megvenni a kocsmából.

A csoportkör végeztével minden csoportgyőztes továbbjut. Innentől egyeneskieséses szakasz következik a táblázatnak megfelelően.

A csoport másodikok a Kis-Balaton kupáért, a csoport harmadikok a józan eszük megőrzésért játszanak. A csoport 4-ek pedig próbálják elkerülni a tébolyt.

1. forduló: Skirmish: Inverse BoF  
   Játékosok csak színre licitálhatnak. Minden játékos az ellenfele által előzetesen meghatározott kedvenc várral és hőssel kell, hogy játsszon. A kedvenc hősnek kell a főhősnek lennie és vele kell a főcsatát is megvívni, ha ezt a feltételt nem tudja teljesíteni a játékos akkor vesztett.

Droid hőssel nem lehet megtámadni az ellenfél főhősét.

Az ellenfél főhősét nem lehet megvenni a kocsmából. Az ellenfél főhősét nem lehet megvenni a kocsmából.

1. forduló: Mirror: We are the Barbarians

Stronghold Mirror. Játékosok csak színre licitálhatnak. Kék játékos kizár 0-tól 3 hőst, Piros játékos választ először a megmaradt hősök közül kezdőhőst.