

# DEATHMATCH

## Turnierleitfaden 2026

Dieser Leitfaden richtet sich an Turnierorganisatoren und soll dabei helfen, Deathmatch-Turniere reibungslos zu planen, durchzuführen und auszuwerten. Bereits bei der Entwicklung von Deathmatch wurde darauf geachtet, das Spiel auch auf Turnierniveau spielbar zu machen. Mit klaren Rahmenbedingungen lassen sich problemlos faire, kompetitive und spannende Turniere umsetzen.

Ein normales Tageturnier besteht in der Regel aus 3–4 Spielen im Schweizer System.

### 1. Grundstruktur eines Turniers

**Turniersystem:** Schweizer System

**Anzahl Spiele:** 3 oder 4

**Wertung:**

- Turnierpunkte (TP) – primäres Wertungskriterium
- Siegpunkte (SP) – 1. Tie-Breaker
- Ausgeschaltete Modelle (KP) – 2. Tie-Breaker

### 2. Teamlisten & Vorbereitung

**Teamlisten:**

Da Deathmatch einen Listenbau erfordert, empfehlen wir folgende Vorgehensweise:

- Jeder Spieler erstellt vor Turnierbeginn 2 Teams mitsamt Ausrüstungen. Die Anführer beider Teams müssen derselben Fraktion angehören.
- Vor dem ersten Initiative-Flip eines Spiels (also bevor die Spielfeldseite gewählt wird) wählt jeder Spieler eine seiner Listen aus und legt sie offen.
- Eine Liste darf mehrfach im Turnier verwendet werden.

**Optionale Alternative:**

- Bei 3 Runden: 4 verschiedene Listen
- Bei 4 Runden: 5 verschiedene Listen
- In jeder Runde muss eine andere Liste gespielt werden.

Hinweis: Listen gelten bereits dann als unterschiedlich, wenn sie sich nur in Bezug auf ihre Ausrüstung unterscheiden.

### 3. Spieltische & Gelände

**Geländeaufbau:**

- Alle Spieltische sollten vor Turnierbeginn von der Orga aufgebaut werden.
- Deathmatch profitiert stark von viel Gelände. Wir empfehlen deshalb:
  - Mehrere sichtblockierende Geländestücke,
  - ausreichend Scatter-Terrain für Deckung,
  - gerne Höhenunterschiede.
- Korridorsysteme sind ebenfalls gut spielbar.

### **Fairness & Symmetrie:**

- Das Gelände sollte möglichst symmetrisch verteilt sein, also auf jeder Spielfeldhälfte eine vergleichbare Anzahl großer, mittlerer und kleiner Geländestücke umfassen.

### **Empfehlung:**

- max. 6 Zoll Abstand zwischen Geländestücken,
- lieber zu viel als zu wenig Gelände (sonst profitieren nur Scharfschützen),
- Missionsziele werden nach dem Geländeaufbau platziert.
- Vor Spielbeginn sollte für alle Geländestücke eindeutig geklärt sein, um was es sich handelt und wie sie sich auf Bewegung und Sichtlinie auswirken.

## **4. Spieldauer**

- Jede Mission endet regulär nach den Regeln des Regelbuchs.
- Für Turniere wird jedoch ein Zeitlimit pro Spiel empfohlen (z.B. 90 min)
- 20 Minuten vor Ablauf der Zeit sollten die Spieler informiert werden.
- Nach Ablauf der Zeit darf die aktuelle Spielrunde noch zu Ende gespielt werden.

## **5. Spielgröße & Miniaturen**

### **Spielgröße:**

- Standardmäßig werden Turnierspiele mit mittelgroßen (5er) Teams gespielt.
- Andere Teamgrößen sind möglich, man sollte aber die evtl längere Spieldauer bedenken.

### **Miniaturen:**

Es sind auch Modelle anderer Hersteller erlaubt, aber jede Miniatur muss eindeutig erkennbar darstellen, welche Einheit sie repräsentiert. Die Turnierorga hat im Zweifel das letzte Wort.

## **6. Punkte & Wertung**

Während der Partie notieren die Spieler ihre Siegpunkte (SP) und die Anzahl ausgeschalteter Modelle (KP).

- Modelle zählen auch dann als ausgeschaltet, wenn sie z.B. durch Feuer, Gift oder andere Effekte entfernt werden.
- Wenn ein Modell mehrfach ausgeschaltet wird, kann es mehrfach KP erzeugen.

### **Turnierwertung**

- Sieg: 2 Turnierpunkte
- Unentschieden: 1 Turnierpunkt
- Niederlage: 0 Turnierpunkte

### **Ranglistenermittlung**

- Turnierpunkte (TP)
- Siegpunkte (SP) (1. Tie-Breaker)
- Ausgeschaltete Modelle (KP) (2. Tie-Breaker)

## 7. Spielmodi

Empfohlene Modi (3 Spiele)

- Runde 1: Conquest (2) oder Domination (7)
- Runde 2: Double Domination (8) oder Breakthrough (6)
- Runde 3: King of the Hill (5) oder Capture the Flag (9)

Zusätzliche Modi (4. Spiel)

- Runde 4: Flag Rush (3) oder Deathmatch (1)

### Ideen für die Auswahl der Szenarios:

#### 1. Feste Szenarios

- 3–4 Szenarios werden vor dem Turnier festgelegt und bekanntgegeben.

#### 2. Zufallsermittlung aus Szenariopool

- Es wird ein Pool aus (Anzahl Turnierrunden + 2) Szenarios gebildet. Vor jeder Runde wird zufällig eines bestimmt.

#### 3. Empfehlungsliste + Zufall

- In jeder Runde wird zufällig eines der beiden jeweils empfohlenen Szenarios ausgelost.

## 8. Kleine Turniere & Vereinsturniere

Nicht jedes Turnier muss ein ganztägiges Event sein. Wenn die Zeit knapp ist oder spontan Lust auf ein kleines Kräfteressen besteht, bieten sich abendliche Vereins- oder Kurzturniere an.

- Anzahl Spiele: 3
- Spielgröße: Kleine Teams
- Zeitlimit: 60 Minuten pro Spiel

## 9. Turnierverwaltung & Tools

Für die Verwaltung der Turnierergebnisse (insbesondere bei größeren Events) empfehlen wir digitale Tools.

<https://tabletopturniere.de> – vor allem für Turnierorganisation, und Spielerranking aller Turniere.

<https://deathmatch.longshanks.org> – Turnierverwaltungssystem

<https://neverrealm.de/turniermanager/> – NeverRealm Turniermanager

<https://neverrealm.de/turniertimer/> – NeverRealm Timer für Turniere.

<https://neverrealm.de/teambuilder/> – NeverRealm Teambuilder (Listenbau-Tool für Spieler)

Dieser Turnierleitfaden versteht sich ausdrücklich als Empfehlung und Orientierungshilfe für eure Deathmatch-Turniere. Er soll den Einstieg erleichtern und eine stabile Grundlage für Wettkämpfe bieten, aber selbstverständlich dürft ihr davon abweichen, eigene Anpassungen vornehmen und besondere Ideen in eure Turniere einbringen.

RUNDE:

VS.

SPIELER



««« TURNIERPUNKTE »»»

SPIELER



TIE-BREAKER

««« SIEGPUNKTE »»»

««« AUSGESCHALTETE  
GEGNER »»»

Anführer  
Trooper  
Spezialist

««« STRICHLISTE »»»

Anführer  
Trooper  
Spezialist

Eine gewonnene Partie ergibt 2 Turnierpunkte, ein Unentschieden 1  
Turnierpunkt und eine Niederlage 0 Turnierpunkte.

RUNDE:

VS.

SPIELER



««« TURNIERPUNKTE »»»

SPIELER



TIE-BREAKER

««« SIEGPUNKTE »»»

««« AUSGESCHALTETE  
GEGNER »»»

Anführer  
Trooper  
Spezialist

««« STRICHLISTE »»»

Anführer  
Trooper  
Spezialist

Eine gewonnene Partie ergibt 2 Turnierpunkte, ein Unentschieden 1  
Turnierpunkt und eine Niederlage 0 Turnierpunkte.

## Geländeübersicht

	Blockiert		Deckung	
	Bewegung	Sichtlinie		
Missionsziele	Brennpunkt	ja	nein	ja
	Flagge	nein	nein	nein
	Schalter	ja	nein	ja
Gadgets	Geschütze	ja	nein	ja
	Power-up	nein	nein	nein
	Sprungfeld	nein	nein	nein
	Teleportfeld	nein	nein	nein
Gelände	Barrikade (1")	nein	nein	ja
	Barrikade (> 1")	ja*	nein	ja
	Gewässer	nein**	nein	nein
	Haus (> 2")	ja*	ja	-
	Wald	nein**	ja	-

\* Erfordert Klettern

\*\* Schwieriges Gelände

## Geländeübersicht

	Blockiert		Deckung	
	Bewegung	Sichtlinie		
Missionsziele	Brennpunkt	ja	nein	ja
	Flagge	nein	nein	nein
	Schalter	ja	nein	ja
Gadgets	Geschütze	ja	nein	ja
	Power-up	nein	nein	nein
	Sprungfeld	nein	nein	nein
	Teleportfeld	nein	nein	nein
Gelände	Barrikade (1")	nein	nein	ja
	Barrikade (> 1")	ja*	nein	ja
	Gewässer	nein**	nein	nein
	Haus (> 2")	ja*	ja	-
	Wald	nein**	ja	-

\* Erfordert Klettern

\*\* Schwieriges Gelände

RUNDE:

vs.

SPIELER



««« TURNIERPUNKTE »»»

SPIELER



TIE-BREAKER

««« SIEGPUNKTE »»»

««« AUSGESCHALTETE GEGNER »»»

Anführer  
Trooper  
Spezialist

««« STRICHLISTE »»»

Anführer  
Trooper  
Spezialist

Eine gewonnene Partie ergibt 2 Turnierpunkte, ein Unentschieden 1  
Turnierpunkt und eine Niederlage 0 Turnierpunkte.

RUNDE:

vs.

SPIELER



««« TURNIERPUNKTE »»»

SPIELER



TIE-BREAKER

««« SIEGPUNKTE »»»

««« AUSGESCHALTETE GEGNER »»»

Anführer  
Trooper  
Spezialist

««« STRICHLISTE »»»

Anführer  
Trooper  
Spezialist

Eine gewonnene Partie ergibt 2 Turnierpunkte, ein Unentschieden 1  
Turnierpunkt und eine Niederlage 0 Turnierpunkte.

RUNDE:

vs.

SPIELER



««« TURNIERPUNKTE »»»

SPIELER



TIE-BREAKER

««« SIEGPUNKTE »»»

««« AUSGESCHALTETE GEGNER »»»

Anführer  
Trooper  
Spezialist

««« STRICHLISTE »»»

Anführer  
Trooper  
Spezialist

Eine gewonnene Partie ergibt 2 Turnierpunkte, ein Unentschieden 1  
Turnierpunkt und eine Niederlage 0 Turnierpunkte.

RUNDE:

vs.

SPIELER



««« TURNIERPUNKTE »»»

SPIELER



TIE-BREAKER

««« SIEGPUNKTE »»»

««« AUSGESCHALTETE GEGNER »»»

Anführer  
Trooper  
Spezialist

««« STRICHLISTE »»»

Anführer  
Trooper  
Spezialist

Eine gewonnene Partie ergibt 2 Turnierpunkte, ein Unentschieden 1  
Turnierpunkt und eine Niederlage 0 Turnierpunkte.

## Geländeübersicht

	Blockiert		Deckung
	Bewegung	Sichtlinie	
Missionsziele			
Brennpunkt	ja	nein	ja
Flagge	nein	nein	nein
Schalter	ja	nein	ja
Geschütze	ja	nein	ja
Power-up	nein	nein	nein
Sprungfeld	nein	nein	nein
Teleportfeld	nein	nein	nein
Barrikade (1")	nein	nein	ja
Barrikade (>1")	ja*	nein	ja
Gewässer	nein**	nein	nein
Haus (>2")	ja*	ja	-
Wald	nein**	ja	-

\* Erfordert Klettern  
\*\* Schwieriges Gelände

## Geländeübersicht

	Blockiert		Deckung
	Bewegung	Sichtlinie	
Missionsziele			
Brennpunkt	ja	nein	ja
Flagge	nein	nein	nein
Schalter	ja	nein	ja
Geschütze	ja	nein	ja
Power-up	nein	nein	nein
Sprungfeld	nein	nein	nein
Teleportfeld	nein	nein	nein
Barrikade (1")	nein	nein	ja
Barrikade (>1")	ja*	nein	ja
Gewässer	nein**	nein	nein
Haus (>2")	ja*	ja	-
Wald	nein**	ja	-

\* Erfordert Klettern  
\*\* Schwieriges Gelände

## Geländeübersicht

	Blockiert		Deckung
	Bewegung	Sichtlinie	
Missionsziele			
Brennpunkt	ja	nein	ja
Flagge	nein	nein	nein
Schalter	ja	nein	ja
Geschütze	ja	nein	ja
Power-up	nein	nein	nein
Sprungfeld	nein	nein	nein
Teleportfeld	nein	nein	nein
Barrikade (1")	nein	nein	ja
Barrikade (>1")	ja*	nein	ja
Gewässer	nein**	nein	nein
Haus (>2")	ja*	ja	-
Wald	nein**	ja	-

\* Erfordert Klettern  
\*\* Schwieriges Gelände

## Geländeübersicht

	Blockiert		Deckung
	Bewegung	Sichtlinie	
Missionsziele			
Brennpunkt	ja	nein	ja
Flagge	nein	nein	nein
Schalter	ja	nein	ja
Geschütze	ja	nein	ja
Power-up	nein	nein	nein
Sprungfeld	nein	nein	nein
Teleportfeld	nein	nein	nein
Barrikade (1")	nein	nein	ja
Barrikade (>1")	ja*	nein	ja
Gewässer	nein**	nein	nein
Haus (>2")	ja*	ja	-
Wald	nein**	ja	-

\* Erfordert Klettern  
\*\* Schwieriges Gelände