

URNIERLEITFADEN

VERS. 2 - 15.03.2026

Summoners wurde zwar nicht explizit als Turnierspiel entwickelt, es ermöglicht aber problemlos kompetitive Spiele, sofern die Spieler dabei bestimmte Dinge beachten. Dieser Leitfaden soll dabei helfen, Summoners-Turniere zu organisieren und den Turnierverlauf zu verwalten.

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

Dieser Leitfaden versteht sich ausdrücklich nur als Empfehlung und Orientierungshilfe für eure Summoners-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 einbauen.

GRUNDREGELN UND VORBEREITUNG

Gelände:

Die Auswahl an Geländestücken für jeden Spieltisch sollte von der Turnierorganisation vor Turnierbeginn vorbereitet werden. Falls die Anzahl der Geländestücke für jedes Spiel ausgewürfelt werden soll, empfehlen wir einen zentralen Wurf für alle Spieltische, damit auf allen Tischen identische Bedingungen herrschen.

Der Aufbau des Geländes folgt diesen Schritten:

- Art und Eigenschaften der Geländestücke abklären (Bewegung, Sichtlinie, Größe, etc.). Siehe Summoners Regelbuch S. 45.
- Initiative auswürfeln und abwechselnd Geländestücke platzieren (der Spieler mit dem höheren Initiativwert beginnt). Dabei gilt:
 - Jedes Geländestück muss mindestens 4 Zoll Abstand zu allen anderen Geländestücken halten.
 - Jedes Geländestück muss mindestens 4 Zoll Abstand zu den Tischkanten halten.
 - Auf den Aufstellungspunkten dürfen keine Geländestücke platziert werden.
- Initiative auswürfeln und Aufstellungspunkte wählen (der Spieler mit dem höheren Initiativwert beginnt).
- Beginnend mit dem Spieler, der zuletzt seinen Beschwörer platziert hat, darf jeder Spieler entweder ein Geländestück um bis zu 4 Zoll verschieben, oder den Aufstellungspunkt seines Beschwörers um bis zu 4 Zoll entlang seiner Spielfeldkante verschieben (*siehe Summoners-Erratadokument 2026*).

Spieldauer:

Alle Partien enden nach 6 Runden. Im Anschluss werden die finalen Siegpunkte ermittelt. Sollte es einem Spieler vor Ablauf der sechsten Runde gelingen, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 zusätzliche Siegpunkte und das Spiel endet sofort. Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt (*beachte dazu das Summoners-Erratadokument 2026*).

Spielgröße und Modelle:

Fraktion und Beschwörer: Jeder Spieler legt bei der Anmeldung eine Fraktion fest. Alle Partien des Turniers müssen mit dieser Fraktion gespielt werden. Vor jeder Partie wählen beide Spieler verdeckt einen Beschwörer ihrer jeweiligen Fraktion. Diese werden dann gleichzeitig aufgedeckt und in dieser Partie genutzt.

Beschwörerstufe: In der Regel werden alle Turnierpartien auf Adept-Level gespielt. Sollte eine Turnierorganisation es wünschen, sind allerdings auch andere Stufen denkbar (oder eine eskalierende Version von Novize über Adept zu Meister). Es sollte allerdings gerade bei der Meisterstufe bedacht werden, dass diese Spiele oft länger dauern als Spiele auf kleineren Stufen.

Miniaturen: Für Summoners-Turniere sind grundsätzlich auch Modelle zugelassen, die nicht von NeverRealm Industry stammen, die Turnierorganisatoren sollten aber sicherstellen, dass diese klar als die Einheit zu erkennen sind, die sie darstellen sollen.

PUNKTE UND WERTUNG

Während jeder Partie werden von den Spielern die Siegpunkte mitgeschrieben. Auch die Anzahl der getöteten Kreaturenstufen wird als zusätzlicher Tie-Breaker notiert (Kreaturen, die durch Effekte wie z.B. Feuer oder Gift ausgeschaltet werden, zählen ebenfalls dazu, geopferte Kreaturen oder Kreaturen, deren Kontrollwurf misslingt, hingegen nicht).

Bei Szenario 6 (Die Große Jagd) empfehlen wir aus Balancinggründen, lediglich die Hälfte der erzielten Siegpunkte (aufgerundet) zu verbuchen, da die Siegpunkte in diesem Szenario häufig stark auseinanderlaufen und so das Gesamtergebnis verfälschen können.

Auswertung: Eine gewonnene Partie ergibt 2 Turnierpunkte, ein Unentschieden 1 Turnierpunkt und eine Niederlage 0 Turnierpunkte. Der Spieler mit den meisten Turnierpunkten gewinnt das Turnier. Bei einem Gleichstand entscheidet der erste Tie-Breaker (aufaddierte Siegpunkte aller Partien), herrscht auch hier Gleichstand, entscheidet die Anzahl der ausgeschalteten Kreaturenstufen als 2. Tie-Breaker.

Somit ergibt sich folgende Reihenfolge bei der Erstellung der Turnierrangliste:

Turnierpunkte ► Siegpunkte ► Kreaturenstufen

SZENARIOS

Für ein Turnier mit 3 Spielen empfehlen wir folgende Szenarios:

- **Szenario 2:** Kontrolle ist alles
- **Szenario 6:** Die große Jagd
- **Szenario 4:** Eroberung

Weitere Szenarios für Spiel 4 oder 5:

Bei einem Turnier mit 4 oder 5 Spielen empfehlen wir, zusätzlich noch folgende Szenarios:

- **Szenario 3:** Das alte Heiligtum
- **Szenario 5:** Durchbruch

Alternative:

Vor jeder Turnierrunde wird zufällig eines der vorgesehenen Szenario mit den Nummern 2, 3, 4, 5 oder 6 bestimmt. Das so ermittelte Szenario gilt anschließend für alle Partien der laufenden Runde.

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://summoners.longshanks.org> – Turnierverwaltungssystem
- <https://neverrealm.de/turniermanager/> – NeverRealm Turniermanager
- <https://neverrealm.de/turniertimer/> – NeverRealm Turniertimer

TURNIERPLAN

VERS. 2 - 15.03.2026

Der folgende Turnierplan ermöglicht die Organisation eines Turniers für bis zu 12 Spieler über maximal 5 Runden. In jeder Runde werden für alle Spiele Turnierpunkte (TP), Siegpunkte (SP) und ausgeschaltete Kreaturenstufen (KS) erfasst.

Wir empfehlen für Runde 1 eine zufällige Auslosung der Paarungen, in den folgenden Partien können die Paarungen auf Basis der aktuellen Tabelle zusammengestellt werden (1. Platz vs. 2. Platz, 3. Platz vs. 4. Platz, etc.).

Da dies schnell relativ komplex werden kann, wenn doppelte Spiele gleicher Spieler vermieden werden sollen, empfehlen wir die Nutzung eines Turnierprogramms wie beispielsweise Longshanks (<https://summoners.longshanks.org>), oder des NeverRealm Turniermanagers (<https://neverrealm.de/turniermanager/>).

RUNDE 1

Tisch 1	Spieler A	Spieler B	Tisch 4	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		
Tisch 2	Spieler A	Spieler B	Tisch 5	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		
Tisch 3	Spieler A	Spieler B	Tisch 6	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		

Tabelle	Spieler	TP	SP	KS
Platz 1				
Platz 2				
Platz 3				
Platz 4				
Platz 5				
Platz 6				
Platz 7				
Platz 8				
Platz 9				
Platz 10				
Platz 11				
Platz 12				

RUNDE 2

Tisch 1	Spieler A	Spieler B	Tisch 4	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		
Tisch 2	Spieler A	Spieler B	Tisch 5	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		
Tisch 3	Spieler A	Spieler B	Tisch 6	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		

Tabelle	Spieler	TP	SP	KS
Platz 1				
Platz 2				
Platz 3				
Platz 4				
Platz 5				
Platz 6				
Platz 7				
Platz 8				
Platz 9				
Platz 10				
Platz 11				
Platz 12				

RUNDE 3

Tisch 1	Spieler A	Spieler B	Tisch 4	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		
Tisch 2	Spieler A	Spieler B	Tisch 5	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		
Tisch 3	Spieler A	Spieler B	Tisch 6	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		

Tabelle	Spieler	TP	SP	KS
Platz 1				
Platz 2				
Platz 3				
Platz 4				
Platz 5				
Platz 6				
Platz 7				
Platz 8				
Platz 9				
Platz 10				
Platz 11				
Platz 12				

RUNDE 4

Tisch 1	Spieler A	Spieler B	Tisch 4	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		
Tisch 2	Spieler A	Spieler B	Tisch 5	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		
Tisch 3	Spieler A	Spieler B	Tisch 6	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		

Tabelle	Spieler	TP	SP	KS
Platz 1				
Platz 2				
Platz 3				
Platz 4				
Platz 5				
Platz 6				
Platz 7				
Platz 8				
Platz 9				
Platz 10				
Platz 11				
Platz 12				

RUNDE 5

Tisch 1	Spieler A	Spieler B	Tisch 4	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		
Tisch 2	Spieler A	Spieler B	Tisch 5	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		
Tisch 3	Spieler A	Spieler B	Tisch 6	Spieler A	Spieler B
Name			Name		
TP			TP		
SP			SP		
KS			KS		

Tabelle	Spieler	TP	SP	KS
Platz 1				
Platz 2				
Platz 3				
Platz 4				
Platz 5				
Platz 6				
Platz 7				
Platz 8				
Platz 9				
Platz 10				
Platz 11				
Platz 12				

Runde:

vs.

Spieler

Turnierpunkte

Tie-Breaker

Siegpunkte

Ausgeschaltete Kreaturenstufen

Strichliste

Stufe 1
Stufe 2
Stufe 3
Beschwörer

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

Spieler

Turnierpunkte

Tie-Breaker

Siegpunkte

Ausgeschaltete Kreaturenstufen

Strichliste

Stufe 1
Stufe 2
Stufe 3
Beschwörer

Runde:

vs.

Spieler

Turnierpunkte

Tie-Breaker

Siegpunkte

Ausgeschaltete Kreaturenstufen

Strichliste

Stufe 1
Stufe 2
Stufe 3
Beschwörer

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

Spieler

Turnierpunkte

Tie-Breaker

Siegpunkte

Ausgeschaltete Kreaturenstufen

Strichliste

Stufe 1
Stufe 2
Stufe 3
Beschwörer

Runde:

vs.

Spieler

Turnierpunkte

Tie-Breaker

Siegpunkte

Ausgeschaltete Kreaturenstufen

Strichliste

Stufe 1
Stufe 2
Stufe 3
Beschwörer

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

Spieler

Turnierpunkte

Tie-Breaker

Siegpunkte

Ausgeschaltete Kreaturenstufen

Strichliste

Stufe 1
Stufe 2
Stufe 3
Beschwörer

Runde:

vs.

Spieler

Turnierpunkte

Tie-Breaker

Siegpunkte

Ausgeschaltete Kreaturenstufen

Strichliste

Stufe 1
Stufe 2
Stufe 3
Beschwörer

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

Spieler

Turnierpunkte

Tie-Breaker

Siegpunkte

Ausgeschaltete Kreaturenstufen

Strichliste

Stufe 1
Stufe 2
Stufe 3
Beschwörer

Geländetabelle	Bewegung	Sichtlinie	Größe	Fläche
Wald	Schwer	Eingeschränkt	4	Groß
Intaktes Gebäude	Unpassierbar	Blockiert	4	Groß
Hohe Ruine	Schwer	Echte Sichtlinie	3-4	Groß
Kleine Ruine	Schwer	Echte Sichtlinie	1-2	Groß
Sumpf	Unpassierbar	Echte Sichtlinie	0	Groß
Großer Hügel	Schwer	Echte Sichtlinie	2	Groß
Kleiner Hügel	Schwer	Echte Sichtlinie	2	Klein
Felsbrocken	Unpassierbar	Echte Sichtlinie	4	Klein
Barrikaden/Mauer	Schwer	Echte Sichtlinie	1	Klein
Pflanzen/Büsche	Schwer	Echte Sichtlinie	1-2	Klein
Fluss	Unpassierbar	Kein Einfluss	0	Groß
Furt	Schwert	Kein Einfluss	0	Klein

Geländetabelle	Bewegung	Sichtlinie	Größe	Fläche
Wald	Schwer	Eingeschränkt	4	Groß
Intaktes Gebäude	Unpassierbar	Blockiert	4	Groß
Hohe Ruine	Schwer	Echte Sichtlinie	3-4	Groß
Kleine Ruine	Schwer	Echte Sichtlinie	1-2	Groß
Sumpf	Unpassierbar	Echte Sichtlinie	0	Groß
Großer Hügel	Schwer	Echte Sichtlinie	2	Groß
Kleiner Hügel	Schwer	Echte Sichtlinie	2	Klein
Felsbrocken	Unpassierbar	Echte Sichtlinie	4	Klein
Barrikaden/Mauer	Schwer	Echte Sichtlinie	1	Klein
Pflanzen/Büsche	Schwer	Echte Sichtlinie	1-2	Klein
Fluss	Unpassierbar	Kein Einfluss	0	Groß
Furt	Schwert	Kein Einfluss	0	Klein

Geländetabelle	Bewegung	Sichtlinie	Größe	Fläche
Wald	Schwer	Eingeschränkt	4	Groß
Intaktes Gebäude	Unpassierbar	Blockiert	4	Groß
Hohe Ruine	Schwer	Echte Sichtlinie	3-4	Groß
Kleine Ruine	Schwer	Echte Sichtlinie	1-2	Groß
Sumpf	Unpassierbar	Echte Sichtlinie	0	Groß
Großer Hügel	Schwer	Echte Sichtlinie	2	Groß
Kleiner Hügel	Schwer	Echte Sichtlinie	2	Klein
Felsbrocken	Unpassierbar	Echte Sichtlinie	4	Klein
Barrikaden/Mauer	Schwer	Echte Sichtlinie	1	Klein
Pflanzen/Büsche	Schwer	Echte Sichtlinie	1-2	Klein
Fluss	Unpassierbar	Kein Einfluss	0	Groß
Furt	Schwert	Kein Einfluss	0	Klein

Geländetabelle	Bewegung	Sichtlinie	Größe	Fläche
Wald	Schwer	Eingeschränkt	4	Groß
Intaktes Gebäude	Unpassierbar	Blockiert	4	Groß
Hohe Ruine	Schwer	Echte Sichtlinie	3-4	Groß
Kleine Ruine	Schwer	Echte Sichtlinie	1-2	Groß
Sumpf	Unpassierbar	Echte Sichtlinie	0	Groß
Großer Hügel	Schwer	Echte Sichtlinie	2	Groß
Kleiner Hügel	Schwer	Echte Sichtlinie	2	Klein
Felsbrocken	Unpassierbar	Echte Sichtlinie	4	Klein
Barrikaden/Mauer	Schwer	Echte Sichtlinie	1	Klein
Pflanzen/Büsche	Schwer	Echte Sichtlinie	1-2	Klein
Fluss	Unpassierbar	Kein Einfluss	0	Groß
Furt	Schwert	Kein Einfluss	0	Klein