

Der Münchner Tabletop Club präsentiert :

# ISARAUEN VI

---

das Warhammer Fantasy Turnier in München

am Samstag **10.02.** und Sonntag **11.02.2006**  
in der **Alten Mensa** im Olympia-Dorf  
direkt am Olympiazentrum  
Helene-Mayer-Ring 9  
80809 München

*Der Sturm des Chaos mag vorüber sein und viele Unwissende mögen sich in Sicherheit wähnen. Doch alle Wolken sind noch nicht verfliegen. Dem alten Sturm folgt ein neuer und die Banner und Fahnen wehen wieder im Wind.*

*Trommeln, Hörner und Fanfaren bringen Kunde von weiteren entscheidenden Schlachten.*

In diesem Sinne laden wir zu einem weiteren Turnier in München ein.

Bereits vorweg sei gesagt: Große Änderungen zu den Regeln der Isarauen V gibt es nicht. Es bleiben fünf Spiele, der Armeetausch und eine Aufteilung der Armeelisten in drei Gruppen. Es zählen Punkte für Bemalung und Fairness, allerdings mit kleinen Änderungen für was bzw. wie man diese Punkte bekommt. Und es gibt in der Gesamtwertung kein Quiz mehr.

Ach ja, es gilt die 7. Edition !

Wir haben uns mit den Anregungen und Änderungsvorschlägen zu den letzten Isarauen beschäftigt. Alle überarbeiteten Regeln und Einzelheiten könnt Ihr den nächsten Seiten entnehmen.

Viel Spass beim Lesen und wir freuen uns über Euer zahlreiches Erscheinen...

**Anmeldung:**

Für das Turnier kann man sich im Internet unter [www.tabletopturniere.de](http://www.tabletopturniere.de).  
120 Startplätze sind geplant.

Die Startgebühr beträgt: **25 Euro** und muss bis zum **31.12.2005** gezahlt werden.  
Bankverbindung:

Kontoinhaber : Ringo Roidl  
Bank: Bayer Hypo- und Vereinsbank  
Bankleitzahl: 70020270  
Kontonummer: 191527771  
IBAN: DE45700202700191527771  
BIC: HYVEDEMMXXX (Ort: München)

Als Betreff bitte den kompletten Namen angeben.

Der Platz ist erst gesichert, wenn der Turnierbetrag auf dem o.g. Konto eingegangen ist.  
Neben dem Eingang der Zahlung muss die **Armeeliste** bis zum **31.12.2005**  
an folgende **E-Mail Adresse** gesendet werden: [Lichemaster@gmx.de](mailto:Lichemaster@gmx.de)

Die Armeeliste muss eine klare Zuordnung der Einheiten und Charaktermodelle erlauben.  
Wenn möglich bitten wir die Liste im Army-Builder-File zu schicken.  
Bei verspäteter Armeelistenabgabe gibt es Strafpunkte in der Gesamtwertung (2 Punkte je 7  
Tage nach dem 31.12.2005).

Sollte wider Erwarten jemanden durch einen Termin, eine Verpflichtung, etc. die Teilnahme nach  
Überweisung des Geldes nicht möglich sein, bitten wir um selbstständige Suche nach einem  
Ersatzspieler/in. Im Forum ([www.munichgames.de](http://www.munichgames.de)) wird dazu ein Thread eröffnet.

**Preise und Gewinner**

Folgende Titel gilt es zu erringen:

*Gesamtsieger (1. bis 3. Platz)*

*Hüter der Geheimnisse (Quizmeister)*

*Fairster Spieler*

*Bestbemalte Armee*

Außer den Titel der „Bestbemalte Armee“ kann kein Titel von einer Person doppelt errungen  
werden.

Die maximal zu erreichenden Punkte sind in den verschiedenen Kategorien:

Generalswertung: 106 (s. unten)

Armeebemalung: 30 (s. unten)

Spielspaßpunkte: 8 (s. unten)

**Gesamt: 144 Punkte**

Bei Punktgleichheit entscheidet in allen Kategorien die Generalswertung. Ist die  
Generalswertung gleich, entscheiden die Spielspaßpunkte.

**Hinweis: Jugendliche unter 18 Jahren**

benötigen eine Einverständniserklärung ihrer Eltern.

## **Zeitplan:**

### **TAG 1**

---

08.30 Anmeldung  
09.00 Begrüßung  
09.30 Spiel 1 – Offene Feldschlacht  
12.00 Mittagspause  
12.30 Spiel 2 – Offene Feldschlacht  
15.00 Kaffeepause  
15.30 Spiel 3 – Erobern  
18.00 Spielende  
18.30 Aushang der Paarungen für Spiel 4 und Armeelistentausch  
19.00 Verlassen der Halle (Anschließend Festzug zur Kneipe im Keller / freiwillig)

### **TAG 2**

---

09.00 Begrüßung  
09.15 Quiz  
09.30 Spiel 4 - Erobern  
13.00 Mittagspause  
13.30 Spiel 5 – Offene Feldschlacht  
16.00 Spielende  
16.45 Siegerehrung

### **Armeen, Armeekomposition und Spielregeln**

Alle Spiele werden mit max. 2.000 Punkte und der gleichen Armeeliste gespielt. Die Tische messen ca. 1,20 m x 1,80 m. Das Gelände wird von den Organisatoren gestellt und darf nicht verändert werden.

(Ausnahme: Waldelfenmagie - nach dem Spiel Bäume bitte an den ursprünglichen Platz zurückstellen). Waldelfen müssen ihren zusätzlichen Wald selbst mitbringen.

Es gelten alle bis zum 01.01.2006 erschienenen Armeebücher, die Chaoszwerge aus den Kriegerischen Horden und die Armeelisten aus dem Sturm des Chaos. Für die Söldner gelten die aktuellen Chroniken und bisher veröffentlichte legendäre Regimenter. Die Gegenstände aus der Albionkampagne können von den jeweiligen Völkern verwendet werden.

Zugelassen sind auch:

- Die Hydra-Varianten (Chroniken) bei entsprechendem Umbau in Dunkelelfenarmeen
- Berittene Dämonetten (Chroniken III) in Chaoslisten
- Khemri-Riesenvarianten (Chroniken III) bei Khemri
- Rhinokavallerie für Söldner

Einschränkungen:

Söldner sind nur in reinen Söldnerarmeen zugelassen.

Nicht verwendet werden dürfen Spezielle Charaktermodelle sowie der Bewahrer und der Dunkle Abgesandte der Albionkampagne.

### **Modelle und WYSIWYG**

Es müssen entsprechend zusammengebaute Modelle für die Armee eingesetzt werden. Standartenträger, Musiker und Champions müssen klar erkennbar sein, bzw. dürfen nicht vorhanden sein, falls sie nicht eingesetzt werden. Alle Modelle müssen auf passenden Basen stehen. Bei Umbauten muss der ursprüngliche Sinn und die Ausrüstung der Einheiten erkennbar sein. Dabei dürfen die Umbauten nicht ein Extrem erreichen, dass der Gegner eventuell nicht mehr Einheiten der Armeeliste zuordnen kann. Modelle bereits bestehender anderer Armeen sollen nicht als Platzhalter verwendet werden, z.B. keine Waldelfenbogenschützen als Ersatz für imperiale Jäger/Bogenschützen.

Alle Modelle mit besonderen Ausrüstungen (z.B. Magier und Kriegsmaschinen) müssen deutlich voneinander zu unterscheiden sein, damit Runen, mag. Gegenstände oder ähnliches nicht „springen“ können.

### Armeekomposition:

Alle eingesandten Armeelisten werden auf ihre Richtigkeit überprüft. Eine Gruppe erfahrener Warhammerspieler wird die Listen in eine von drei Gruppen einordnen.

#### Gruppe 1: „Hart und nicht herzlich“

In dieser Gruppe finden sich all die Armeen, die aufgrund ihrer Komposition und ihrer Fähigkeiten für eine andere Armee wenig bis keinen Spielspass bieten. Typische Kriterien sind hier z.B. Drachen, fliegende große Dämonen, Pegasusritterarmee der Bretonen, Slann der 2. Generation, „Ballerburgen“, etc.

#### Gruppe 2: „Klassische Armeen“

Diese Gruppe wird von den Armeen gebildet, gegen die ein Spiel mit gleichen Waffen eine interessante Herausforderung ist. In diesen Armeen sind gegenüber der oben genannten Gruppe 1 eine größere Anzahl Schwächen erkennbar.

#### Gruppe 3: „Spaßarmeen“

Hier finden sich die Armeen, deren Aufstellung ein buntes Sammelsurium mit wenigen schlagkräftigen Argumenten zeigt. Weitere Kennzeichen sind z.B. begrenzter Beschuss und wenig Magie.

Uns ist allen bekannt, dass trotz beliebig vieler Kriterien immer wieder Armeen durch das Raster fallen. Daher werden die Armeen mit dem Hintergrund zahlreicher Turniere von mehreren Spielern, die die Listen in anonymisierter Form erhalten, unabhängig von einander bewertet. Dieses Vorgehen soll ermöglichen, dass wir keine Beschränkungen vorgeben und damit jeder mit seiner Warhammerarmee spielen kann, wie es ihm gefällt. Trotzdem soll vermieden werden, dass aufgrund unterschiedlicher Armeeaufstellungen bei den Spielern Frust entsteht.

#### „Jenseits des guten Geschmacks“

Sollte es eine eingereichte Liste schaffen, die Gemüter der Bewerter dermaßen strapazieren, dass diese Liste jenseits des Rahmen der „üblichen“ harten Listen liegt, behält sich die Turnierleitung vor, diese zurückzusenden und mit der Aufforderung zu versehen, sie abzuschwächen. Beispiele hierfür wären Armeen mit Kriterien wie z.B. mehr als 12-15 Energiewürfel, Ballerburgen oder eine Kombination von beidem u.ä. . Jede Nachbesserung führt zu einem Abzug von je 2 Punkten in der Gesamtwertung.

### Paarungen und Spiele

Es werden 4 offenen Feldschlachten entsprechend dem Regelbuch und einmal das Szenario „Erobern“ gespielt. Siegespunkte werden wie üblich ermittelt. (Erobern s. unten). Nach jedem Spiel ist dem Spielpartner die Armeeliste zur Einsicht unaufgefordert zu übergeben. Für jedes Spiel benötigt man daher eine Kopie der eigenen Liste.

#### Siegespunkttabelle (für Generalspunkte)

Ergebnis	Siegespunkte Differenz	Punkte, die der Gewinner erhält	Punkte, die der Verlierer erhält
Unentschieden	0 - 149	10	10
Unentschieden	150 - 299	11	9
Knapper Sieg	300 - 449	12	8
Knapper Sieg	450 - 599	13	7
Überlegener Sieg	600 - 749	14	6
Überlegener Sieg	750 - 899	15	5
Überlegener Sieg	900 - 1049	16	4
Überlegener Sieg	1050 - 1199	17	3
Massaker	1200 - 1349	18	2
Massaker	1350 - 1499	19	1
Massaker	1500 +	20	0

Die Paarungen für die Spiele ergeben sich folgendermaßen:

Im 1. Spiel werden die Spieler innerhalb ihrer Gruppen zugelost.

Im 2. Spiel wird nach dem Schweizer System in den drei Gruppen weitergespielt.

Im 3. Spiel wird nach dem Schweizer System ohne Bindung an Gruppen gespielt. Um hier einen Ausgleich für ungünstige Paarungen zu schaffen, gilt folgende Regel: Die Siegpunkte werden wie üblich ermittelt. Jedoch erhalten die Spieler einen Bonus/Malus auf das erreichte Ergebnis abhängig von Ihrer jeweiligen Gruppe, wenn sie gegen Spieler einer anderen Gruppe spielen. Pro Gruppenunterschied beträgt dieser Bonus/Malus drei Punkte.

Zum Beispiel gewinnt ein Spieler A aus Gruppe 1 gegen einen Spieler B aus Gruppe 2 mit 13:7. Als Endergebnis erhält Spieler A 10 Punkte und Spieler B 10 Punkte. Sollte Spieler A gegen einen Spieler C aus Gruppe 3 mit 6:14 verlieren, erhält er 0 Punkte für das Spiel und Spieler C 20 Punkte, da beide zwei Gruppen auseinanderliegen.

Im 3. Spiel wird das Szenario Erobern gespielt. Hier gelten alle Regeln der offenen Feldschlacht, nur zählen eroberte Tischviertel nicht in die Siegespunkte. Dafür gibt es einen Punkt/Objekt in der Mitte des Tisches. Wer am Ende des Spiels diesen kontrolliert erhält 400 Siegpunkte. Das Eroberungsziel kann nur von Einheiten mit einer Einheitenstärke von 5+ innerhalb von 6“ um den Punkt/Objekt kontrolliert, bzw. verweigert werden.

Folgende Einheiten können weder kontrollieren noch verweigern:

Fliegende Einheiten, Monster (u.ä.), Charaktermodelle, Einheiten unter ES 5+

Am Samstag Abend werden die Paarungen für den nächsten Morgen bekannt gegeben. Die Paarungen ergeben sich aus dem Schweizersystem und sind ohne Gruppenzuordnung. In diesem vierten Spiel werden die Armeen getauscht. Zur Vorbereitung werden am Samstag die Armeelisten ausgetauscht. Von Seiten der Turnierleitung werden alle Listen im Armybuilder-Format ausgeteilt, um die wichtigsten Sonderregeln in Übersicht zu erhalten.

### *Armeetausch*

Da in einem so großen Rahmen wie bei den Isarauen der Armeetausch etwas neues ist, gibt es hier einige Hinweise:

Sollte ein Spieler sich unsicher sein, die Figuren eines Anderen anzufassen und zu bewegen, oder ein Spieler dem Anderen nicht zutrauen, dass dieser seine Figuren richtig behandelt, dann kann jeder darauf bestehen, dass der Eigentümer die Figuren bewegt.

Aufgrund der ungewohnten Situation eine fremde Armee führen zu müssen, gilt, dass jeder dem Anderen verpflichtet ist, auf Fehler hinzuweisen, die sich aus den Regeln der Armee ergeben. Dies beinhaltet z.B. die Reihenfolge der Zauber von Khemri, Fehlfunktionswürfe bestimmter Kriegsmaschinen, mag. Ausrüstung, speziell Rüstungs- und Rettungswürfe, etc. .

Es geht in diesem Spiel (wie in jedem anderen auch) nicht darum sein Gegenüber über den Tisch zu ziehen, sondern mit Geschick und Witz seiner eigenen Armee gegenüber zu treten. Im vierten Spiel gibt es keine Boni/Mali wie im 3. und 5. Spiel.

Das 5. Spiel wird analog dem 3. Spiel mit der eigenen Armee als offene Feldschlacht bestritten.

## **Armeebemalung**

Es werden nur komplett bemalte Armeen zugelassen, d.h. Minimum Figur in Grundfarben und bemalter (aber nicht gestalteter Base).

Folgende Punkte werden vergeben: (gesamt: 30 Punkte)

---

Einheitliche Armee, d.h. die Truppen zeigen durch Farbgebung, Gestaltung, Banner, Basen und/oder Markierungen, das sie Teil einer zusammengehörigen Armee sind  
5 Punkte

Figuren komplett Schattiert und mit Highlights versehen (mehr als zwei Farbschichten)  
5 Punkte

Details sind erkennbar bemalt (mind. 1 Farbschicht)  
5 Punkte

WYSIWYG (What you see is what you get) für die gesamte Armee, inkl. Charaktermodelle  
5 Punkte (wird vom Gegenüber beim Spielen beurteilt)

Umbauten (mehrere kleine oder ein großer Umbau, nicht aber nur Tausch von Plastik-Bitz)  
5 Punkte

WOW Effekt  
5 Punkte

Die Punkte werden immer nur vergeben, wenn diese für die ganze Armee gelten. (Ausnahme: Umbau)

Die Armeebemalung findet während des Turniers statt. Insbesondere bei der Mittagspause am ersten Tag soll die Armee auf dem Tisch aufgebaut werden. Am zweiten Tag wird in der Mittagspause von den Spielern aus einer Reihe von der Jury bestimmten Armeen die bestbemalte Armee gewählt. Es kann nur eine komplett selbst bemalte Armee zur bestbemalten Armee gewählt werden.

## **Spielspasspunkte**

Jeder Spieler hat einen 5 Punkte Grundbonus. Am Ende jeden Spiels wertet der Spieler seine Tagesbegegnungen unbeobachtet mit einer der folgenden Kategorien:

Gut  
Normal  
Schlecht

Am Ende ergibt sich folgende Veränderung des Grundbonus:

5x Schlecht = -5 Punkte (+ optional für nächste Isarauen gesperrt/ Entscheidung der Turnierleitung)

2x Schlecht (und öfters) = -5 Punkt

3x Gut = +1 Punkte

4x Gut = +2 Punkte

5x Gut = +3 Punkte

In dem unwahrscheinlichen Fall von Kombinationen von mehrfach Schlecht und mehrfach Gut werden die Punkte gegengerechnet, z.B. 2x Schlecht = -5 Punkte und 3x Gut = +1 Punkt gibt Gesamt = 5 Grund -5 (2x Schlecht) + 1 (3x Gut) = 1 Punkt

## ANHANG 1 - Wegbeschreibung

Alte Mensa im Olympia-Dorf direkt an der U-Bahn Olympiazentrum (U3).

Helene-Mayer-Ring 9  
80809 München

Für Speisen und Getränke zu kostengünstigen Preisen wird gesorgt. Es ist nicht notwendig, diese mitzubringen.

Jeder Teilnehmer bekommt beim Einchecken Gutscheine für zwei alkoholfreie Getränke, die schon im Startpreis enthalten sind.



## **ANHANG 2 - Regelergänzungen, Anmerkungen und Hausregeln**

Es kann keine Phase vergessen werden. Beide Spieler sollen sich gegenseitig erinnern, falls sie der Meinung sind, eine Phase wird ausgelassen oder vergessen.

- Es gelten alle offiziellen FAQ's auf der deutschen und engl. GW-Homepage, die bis zum 31.12.2006 erschienen sind, sofern sie nicht durch die 7. Edition überholt sind.

•

Es gelten die Online Errata zur HE-Seewache und zum Kelch des Chaos:

- 2 Riesenadler können als je eine Eliteauswahl gekauft werden.
- Die Seegarde muss bei ihrem kostenlosen Beschuss zu Spielbeginn jede gegnerische Einheit mindestens einmal beschossen haben, bevor sie eine gegnerische Einheit zum zweiten Mal als Ziel auswählen darf.
- Modelle mit dem Kelch des Chaos können nur dämonische Reittiere bzw. Pferde als Reittiere wählen - keine Drachen mehr.
- Häuser und Gebäude (Ausnahme Ruinen) sind nicht zu betreten.
- Alle neu-beschworenen Modelle der Untoten müssen in Formationen mit mindestens 5 Modellen im ersten Glied aufgestellt werden.
- In Unpassierbarem Gelände können Flieger nicht landen.

Söldner:

- Deathfang, Arsanli's Drache, hat einen 3+ Rüstungswurf und ist 330 Siegespunkte wert. Asarnil selbst bringt 130 Siegespunkte
- Eine Einheit Pikenträger, schwere Kavallerie oder die Leibwache des Zahlmeisters darf ein magisches Banner mit höchstens 50 Punkten erhalten
- alle Charaktere der legendären Söldnerregimenter zählen nicht als spezielle Charaktermodelle, ebenso Deathfang, Cachtorr und Bolog.

### **Unklarheiten der 7.Edition**

Da momentan nicht absehbar ist, welche Änderungen bzw. FAQs veröffentlicht werden, sammeln wir offene Fragen im Forum zu den Isarauen bei [www.munichgames.de](http://www.munichgames.de).