

Turnierbericht: Copenhagen 2024

Jetzt war ich ein paar Jahre nicht in Copenhagen gewesen, es wurde mal wieder Zeit.

Enrico und Richard hatten die Kreuzzüge als Thema ausgewählt. Zuerst dachte ich an Friedrich II von Hohenstauffen, aber dann wurde es doch der Nachfolger Manfred von Hohenstauffen.

Nachdem mir Lorenzo beim Prüfen der Liste mehrfach einen Fehler nachgewiesen hatte, sah die korrigierte Armeeliste dann in etwa so aus

- Kmd A: CinC i Kn(O), 5 i Kn(O), 4 i LH(O), 4 r mtd Bw(O)
- Kmd B: SG i Kn(O), 2 r Cv(O), 5 r Kn(S), 6 r Ps(O), 6 r Ax(S)
- Kmd C: SG i Kn(O), 3 r Sp(I), 6 r Bw(I), 8 r Ps(O), 4 i Hd(O)
- Kmd D: AG i Kn(O), 4 i Kn(O)
- Army Baggage 6 i Bge (I)

Meine Idee dabei war Gelände schnell zu besetzen, die Mounted Bow in eine gute Position zu bringen und dann mit allen drei Rittergruppen eine Stelle des Gegners anzugreifen. Mal sehen ob das klappt.

Spiel 1 gegen David Houston mit early Muslim in Sicily

Regional und thematisch passt da ja perfekt. Schauen wir mal, ob ich meine Flanken gegen die Muslime dicht halten kann. Der Emir hat mich provoziert, also greife ich ihn im Winter an. Wir sind ja auf Sizilien also ist schönstes Wetter.

An der Meeresküste liegt eine kleine Ansiedlung, die bereits von den Muslimen besetzt ist, landeinwärts ein etwas steinigtes Feld., ebenfalls schon vom Gegner besetzt. Muslimische Kavallerie und leichte Reiter lauern zwischen den beiden Geländestücken. Landeinwärts schließen sich dann Byzantiner an: gemischt Bogenphalanx und ein spezialisierter Ritterkiller (Bd(X)) vorne, die Kavallerie dahinter. Dann kommt ein Alliierter Muslim – auch hier Infanterie vorne, Kavallerie dahinter und ganz links hinter dem großen Wald lauern Bogenschützen und Speere; Psiloi hinter dem Wald und viele weitere Reiter. Schon beeindruckend viel.

Ich stelle dagegen – von links nach rechts: Psiloi (O) in den Wald, Bogenschützen mit Speeren direkt daneben. Dann der Alliierte Rittergeneral, drei Ritter breit, dann Manfred von Hohenstauffen mit den irregulären Rittern und rechts der Subgeneral mit den regulären Rittern aus Deutschland. Diese letzte Kommando ist praktisch in vier Gruppen geteilt: Ritter, dann Auxilia und Psiloi vor dem Steinfeld, dann Kavallerie und zwei Ritter, dann noch mal Auxilia und Psiloi vor dem Ort.

Turnierbericht: Copenhagen 2024



David legt mit sehr hohen Bewegungswürfeln los und baut sich gleich mit der Kavallerie vor der Ansiedlung auf. Er hat auf der ganzen Breite gute PIPs und macht über das ganze Feld Druck.



Ich vermute, dass ich rechts gewinnen kann. Also greife ich die leichten Reiter vor dem Steinfeld an, ziehe meine Auxilia nach vorne Richtung Steinfeld und ziehe die Ritter vor den Byzantinern ebenfalls nach rechts. Manfred schickt die leichten

Turnierbericht: Copenhagen 2024

Reiter gegen die Lücke zwischen den Byzantinern und dem Steinfeld. Sonst halte ich mich noch zurück.



Da die Muslime aber auf ganzer Breite anrücken, muss ich auch im Zentrum vor. Links warte ich ab. Als sie auf Bogenschussweite kommen, stellt sich heraus, dass meine Bögen etwas erfolgreicher sind als seine. Auch auf der rechten Seite kneifen die Muslime nach initialen Verlusten und ziehen sich zurück. Dafür rücken die Byzantiner vor. Insgesamt hat David magische PIPs, oft > 20. Einmal erwischt ihn ein 1-1-5-6. Dafür sind seine Kampfwürfel nicht so super. Es lebe die Statistik.



Turnierbericht: Copenhagen 2024

Es hilft alles nix: meine Ritter müssen diese byzantinische Infanterie angreifen. Das machen sie auch recht erfolgreich. Es braucht halt zwei oder drei Versuche. Als das geschafft ist greife ich auf der ganzen Front an. Nur rechts außen habe ich nicht ausreichend Befehlspunkte um Druck zu machen.



Auf beiden Seite häufen sich die Verluste: Optisch sieht es so aus, also ob David mehr verliert, aber jeder Ritter der stirbt zählt so viel wie 4 muslimische Infanteristen. Der Alliierte hat die Schnauze voll und geht. Alle anderen Kommandos halten sich.



Ich greife zwar überall an, aber ich verliere zu viele Ritter, Manfreds Kommando ist entmutigt. Aber die muslimische Armee flieht!!! Doch es kommt keine gute Stimmung auf bei den Christen. Beim Durchzählen fällt auf, dass meine Armee auch lieber nach Hause will. Manfreds Kommando ist gebrochen und nimmt die

Turnierbericht: Copenhagen 2024

Armee mit. Im Wesentlichen lag das daran dass meine Bögen oft gegen die leichten Reiter der Muslime gestorben sind und dass meine Armee durch die teuren Ritter halt nicht so groß ist. Das macht sie empfindlich.

Ergebnis: Unentschieden 13:12, beide Armee sind gleichzeitig fortgerannt

Spiel 2 gegen Richard Darby mit ... early Muslim in Sicily

Ja ... die gleiche Paarung noch mal. Wieder greife ich die Muslime im Winter an, schönsten Wetter usw. Nur das Gelände sieht anders aus. Rechts das Meer, links ein großer Wald, sonst nichts.

Richards Armee hat wie Davids zwei Allies: einen muslimischen und einen aus Byzanz. Die Byzantiner bringen mit ihrer regulären Struktur, der gemischten Infanterie Bw(X/O) und ihrer super Kavallerie ziemlich viel Punch in die Armee, das aber sehr kontrollierbar.



Zunächst sah das ganz gut aus. Rechts treten meine Auxilia gegen leichte Reiter an. Man beachte Richards Galeere die immer auf meine Infanterie schießt. Meine Ritter kämpfen gegen ein paar Kavalleristen. Im Zentrum warten Speere, durch Psiloi unterstützt und noch mehr Reiter. Links am Wald freuen sich die Byzantiner auf meine ‚inferior‘ Bögen und meinen Alliierten.

Aber irgendwie ist Richs Armee doch kleiner als die von David. Trotz der Galeere erscheint mir das nicht plausibel. Daher durchkämmen meine Psiloi den Wald.

Turnierbericht: Copenhagen 2024



Tja und da packt Richard die Stratageme aus: ein ‚hidden Command‘ ist im Wald versteckt und bezahlte ‚Guides‘ führen die Reiter auf einer verborgenen Straße durch den Wald. Meine Truppen sind zu weit weg, um das zu bremsen. Aber lustigerweise verraten die ‚Guides‘ die muslimischen Reiter in der Mitte des Waldes und er muss seine (sagenhaft hohen) PIPs darauf verwenden, diese schnell aus dem Wald zu bekommen.

Ich beschließe, meine Infanterie umzudrehen und die Byzantiner alleine zu lassen. Das wird schwer für meinen Alliierten, aber er marschiert trotzdem tapfer vorwärts.

Turnierbericht: Copenhagen 2024



Manfred von Hohenstauffen und der Alliierte greifen die Speere an. Der Alliierte muss sich gegen die Bedrohung durch die Byzantiner wehren. Aber die ziehen vor allem ihre Kavallerie nach rechts um meine ‚superior‘ Ritter zu empfangen. Der Angriff erzielt ein paar Erfolge aber ich kann die Speerblöcke nicht durchdringen.



Auf der rechten Flanke entsteht ein wildes Katz und Maus Spiel. Ausgeglichen aber enttäuschend weil ich die leichten Reiter nicht besiegen konnte (mit Rittern und Kavallerie). Aber auf einmal kippt ein Ritter gegen einen Auxilia weg und der Rücken des Generals ist ungeschützt. Das sieht man sehr schön auf dem Bild

Turnierbericht: Copenhagen 2024

oben. Die Muslime nutzen die Gelegenheit und töten den General. Wenn eine solche Sache schief geht, dann würfeln die anderen Elemente natürlich auch doof und mein rechte Flanke geht in einem Katastrophen-Bound unter. Hier hätte ich viel bedächtiger spielen sollen und mich nicht verleiten lassen so viel Druck aufzubauen. Da die Ritter in ihrem Bound nachfolgen kann man nicht alle Flanken dauerhaft schützen. Merke: Man muss diese Armee viel ruhiger spielen als eine Kavallerie-Armee. Die Tatsache, dass einem die gegnerische Kavallerie gefühlt ständig um die Ohren hüpft muss man eben geduldig ertragen.



Auf der linken Flanke kann ich zwei oder drei Infanterie-Formationen der Byzantiner besiegen, auch die Speerblöcke haben Löcher, so dass Richard einige Kavalleristen opfern muss. Optisch eher verloren, rechnerisch ein Unentschieden. Immerhin kamen die versteckten leichten Reiter zwar in meinen Rücken, hatten aber so viel Angst vor meinen Bögen, dass nix Schlimmes passiert ist.

Ergebnis: schon wieder 13:12 und beide Seite hatten gleichzeitig keine Lust mehr

Spiel 3 gegen Luca mit frühen Kreuzfahrern

Als der Ärger mit den muslimischen Emiren gerade durch ist, landet im Frühjahr eine frühe Kreuzfahrer Armee auf meiner Insel. Das Wetter ist wie immer ok, die Armeen erblicken sich gegen 10:00 vormittags. Das Gelände ist blöd gefallen, alles Wichtige liegt bei Luca: Rechts ein doppelt großer Difficult Hill, links ein normaler Difficult Hill und ein Rocky Flat.

Ich muss zuerst aufstellen, also stelle ich die Kommandos B und C hintereinander auf die linke Flanke. Dort liegt viel Gelände und ein schönes Rough für meine Bogenschützen. Dann schließen sich die Ritter an, der Alliierte etwas zurückgesetzt und dann Manfred von Hohenstauffen mit seinen Rittern, Bogenschützen und leichten Reitern.

Turnierbericht: Copenhagen 2024

Luca hat die Kreuzfahrer aus den Jahren genommen als wenig Pferde zur Verfügung waren, es waren also viele Psiloi, ein riesiger Speerblock und zwei Kommandos mit abgessenen Ritter Bd(S), durch Psiloi unterstützt plus Rittern zu Pferde... Also all-überall sah es frontal nach einer 4 zu 6 zu meinen Ungunsten aus. Blöd.



Mein Verbündeter ist unzuverlässig, Mist! Der CinC hat genau 3 PIPs, also rückt er halt vor um den Alliierten anzuschreien: Das war Fehler Nummer 1.

Luca nutzt das sofort aus und die Crusader greifen mit ihren Rittern im Zentrum und rechts an. Speere und Psiloi die bleiben etwas zurück. Meinem Alliierten ist das egal, er hat keinen Bock. Da Luca so schnell wie irgend möglich vorrückt, muss ich meine Ritter nach rechts verlagern und zwar den CinC UND den Sub-General. Das wird alles sehr eng.

Turnierbericht: Copenhagen 2024



Hier sieht man die Seitwärtsbewegung bei mir. Man sieht aber auch,

1. dass ich links den Plan weiter verfolge und die Bögen ins Rocky Flat ziehe,
2. dass meine Seitwärtsbewegung zu dicht vor dem Gegner stattfindet und
3. dass der Verbündete immer noch pennt



Mit dem nächsten Zug ist Luca so dicht heran, dass meine Truppen in seiner Threat-Zone stehen. Ich habe normal viele PIPs und suche mir einfach Kämpfe aus, die ich gewinnen kann, also nicht ohne Unterstützung gegen die Blade-Formationen.

Das gelingt gut: Ich kann zwei berittene Ritter, 2 Speere und einen Psiloi besiegen

Turnierbericht: Copenhagen 2024

ohne eigene Verluste. Das motiviert nun meinen Verbündeten auch mal in den Kampf einzugreifen...



Meine Bogenschützen schaffen nicht mehr als 2-3 Speere zu erschießen. Aber sie kosten Luca PIPs. Seine Psiloi hingegen bringen zwei meiner Auxilia um... peinlich. Aber immerhin ist der riesige Speerblock festgenagelt und hat ein paar kleine Verluste.



Meine rechte Flanke wird von den Kreuzfahrern abgeräumt. Ich kann die LÖcher nicht mehr stopfen, während er den Druck von Runde zu Runde steigern kann. Meine Ritter kommen gegen die Blades nicht durch. Die Verstärkung durch meinen Alliierten kommt so spät an, dass sie nur noch die letzte Runde mitkämpfen.

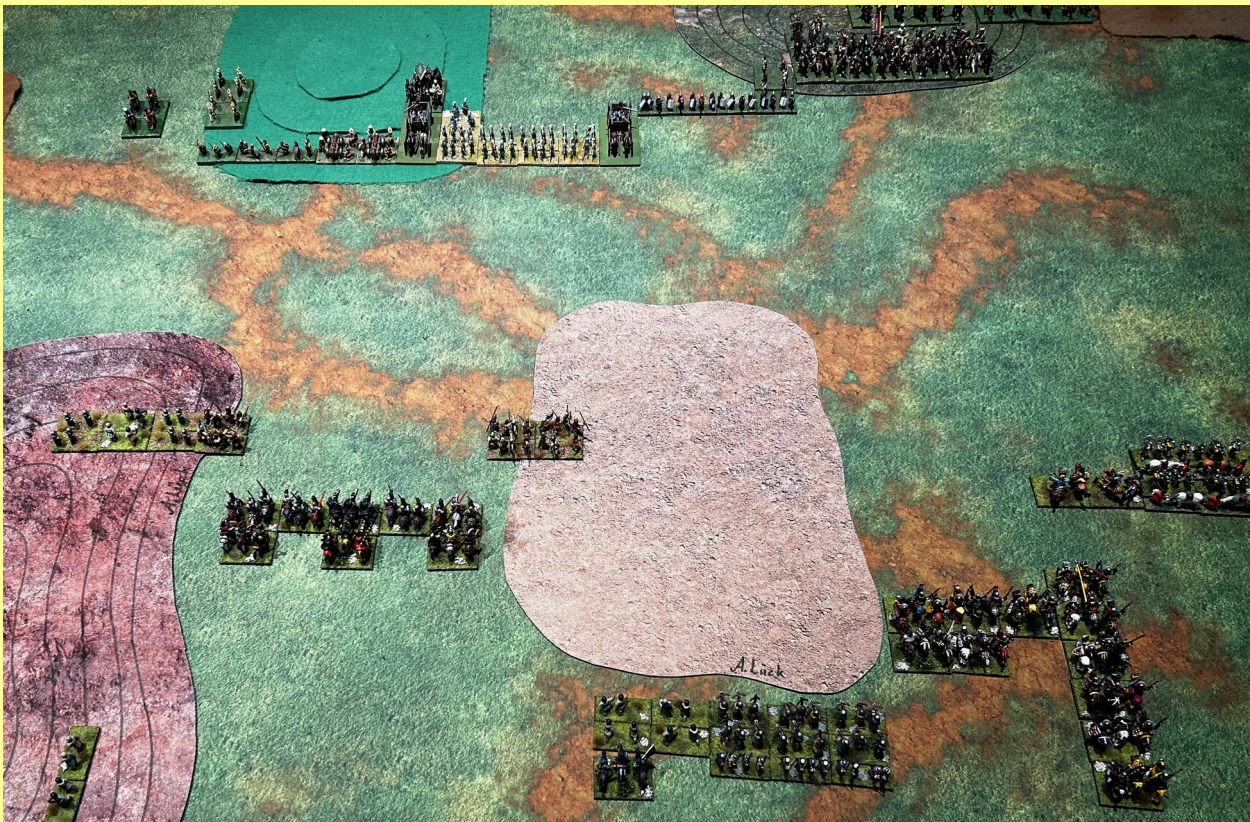
Ergebnis: Verloren, 10:15, eines seiner Ritter Kommando war gebrochen, die anderen beiden Kommandos entmutigt. Aber es hat nicht gereicht.

Turnierbericht: Copenhagen 2024

Spiel 4 gegen Chris mit Ottomanen

Ok, mal ein ganz anderer Gegner. Ich hatte dummerweise immer nur spät während der Spiele mal ein Auge auf Chris Armee geworfen. Ich wusste dass er Janitscharen und Kriegswagen hatte, Kavallerie und leichte Reiter. Aber die genaue Zusammensetzung war mir nicht klar.

Als die Ottomanen dann im Frühjahr Sizilien angreifen, suche ich mir ein sehr zerklüftetes Gelände aus um meine Flanken vor den Akinji Reitern zu schützen. Später stellt sich heraus, dass ich es mit dem Gelände etwas übertrieben habe.



Es ist schönes Wetter, 12:00 und ich muss leider zuerst aufstellen. Da hätte ich gerne verzichtet. Kommando B links wobei der steile Berg und das Steinfeld mit Infanterie gesichert ist und die Ritter dahinter warten. Das Infanterie Kommando steht dahinter, die Bogenschützen so, dass sie das Rough besetzen können. Rechts daneben der Alliierte und der CinC auf der Ehrenposition.

Die Osmanen haben ein riesiges Infanterie Kommando mit Auxilia, zwei schweren Artillerieschützen Art(S), zwei Kriegswagen, 8 Janitscharen und auch noch Blades(O). Damit blockieren sie den Ausgang aus dem Tal und die Artillerie schießt so weit, dass jeder durch den Beschuss durch muss wenn er das Tal nach vorne verlassen will. Natürlich steht das Kommando auch noch auf einem schönen sanften Hügel... Das sieht echt unappetitlich aus. Ganz links noch zwei leichte

Turnierbericht: Copenhagen 2024

Reiter. Rechts steht ein Kavallerie Kommando und eines aus Akinji LH(F) und LH(S).

Mein Alliiertes ist mal wieder unzuverlässig, is ja noch besser. Also beschließe ich etwas wagemutiges, echter Hollywood-Stil: Meine deutschen Ritter Kn(S) stellen der Artillerie zwei Auxilia in den Weg und versuchen schnell nach links aus dem Schussfeld zu rennen. Rechts baue ich in Ruhe den Angriff auf und versuche den Verbündeten zu überzeugen. Meine Bögen marschieren nach vorne.

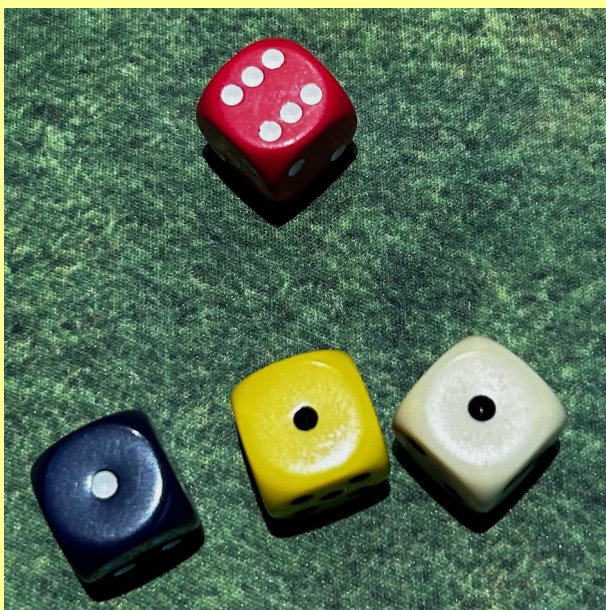


Mir ist bis heute nicht so ganz klar, ob das komplett bescheuert oder meine einzige Chance war. Aber zumindest reagiert Chris auf das Manöver: er zieht die leichte Reiter LH(S) nach links. Warwagon, Janitscharen und Artillerie schießen auf die Ritter und ihre Auxilia. Mangels PIPs sind die Ritter links auch völlig isoliert. Ich schaffe es nie, die Infanterie nachzuziehen. Nach drei Runden besinnt sich wenigstens mein Verbündeter mitzukämpfen. Da haben die Ritter links schon etliche Elemente verloren. Aber sie sind in Angriffsposition.

Turnierbericht: Copenhagen 2024



Und was jetzt? Angreifen bevor ich noch mehr Elemente verliere? Oder zögern, damit Chris mehr Kräfte nach links zieht? Ich habe angegriffen und das war ein ganz übler Fehler. Die Rückendeckung des Generals wird erschossen, eine Lücke tut sich in der Linie auf. Chris hatte nicht so viele PIPs aber seine LH, Auxilia, sein General und die Janitscharen haben eine schier unbesiegbare Klammer aufgebaut. Ich habe meine Haut teuer verkauft und heroisch verloren. Merke: Der Job dieses Kommandos wäre eigentlich gewesen, Druck von der rechten Seite zu nehmen, nicht spektakulär unter zu gehen.



Der Ally rennt los, hier sieht man wie er hinterherhinkt. Eine der dummen Regeln auf die mich Chris aufmerksam gemacht hat: der Alliierte wird am ENDE des Bounds zuverlässig in dem er – nach Anschuß durch den Heerführer - die 5 oder 6 gewürfelt hat. Daher den Angriff rechts vorangetrieben. Chris leichte Reiter hatten ja links schon ein paar Elemente verloren, also voll drauf!

Vor dem Hügel halte ich an, so dass er drei Kämpfe mit Bonus bekommt, sonst nichts. Er nimmt an, dann soll mein Gegenschlag kommen...

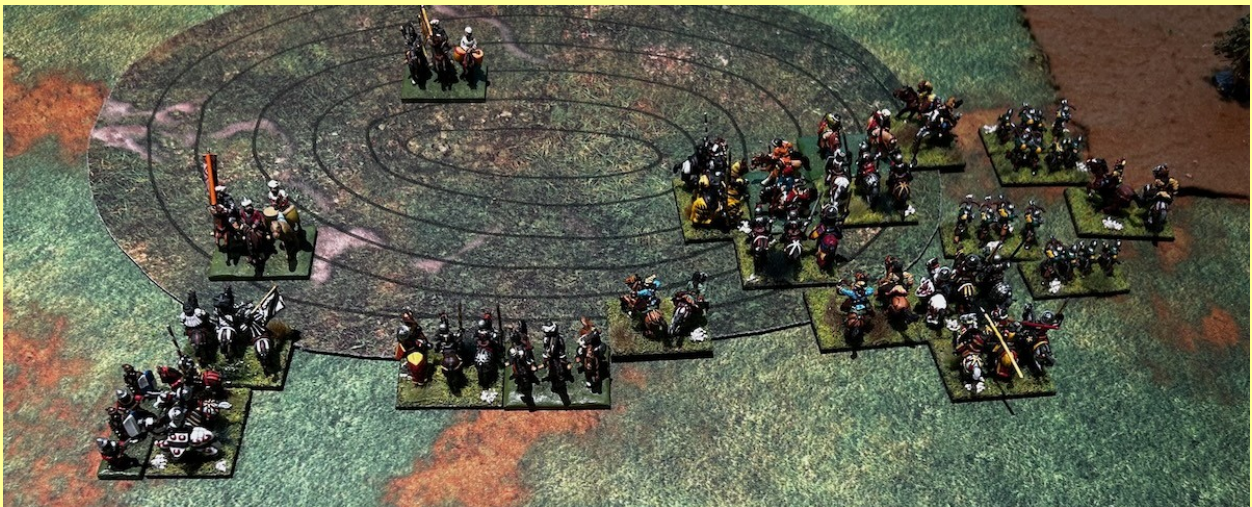
Statt dessen 6 - 1 - 1 - 1 !

Turnierbericht: Copenhagen 2024

Solche PIPs helfen ungemein in der Runde des Angriffs. Rot ist natürlich das gebrochene linke Kommando. Wenigstens war der Angriff gut vorbereitet.



Schön zu sehen die Vorbereitung durch die Bogenschützen vor dem Ritterangriff. Mein Angriff überzeugt die Osmanen, dass Sizilien doch nicht so schön ist und sie gehen lieber nach Hause.



Hat geklappt, die Ottomanen haben hohe Verluste, ich verliere nur drei Ritter. Mein Allierter ist entmutigt.

Im Zentrum beschäftigen sich Kriegswagen und Janitscharen ohne große Verluste

Turnierbericht: Copenhagen 2024

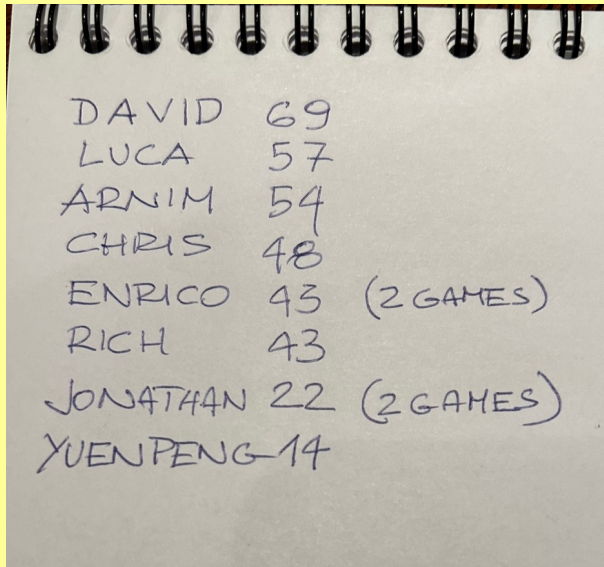


Ergebnis: Gewonnen mit 18:7 und ob die Ritterkolonne nach links jetzt schlau oder doof war ist mir immer noch nicht klar. Die Alternativen waren „hinten warten“ oder auf die rechte Flanke marschieren und die Infanterie alleine da lassen.

Turnierbericht: Copenhagen 2024

Fazit

David hat verdient gewonnen. Ganz lieben Dank an Enrico und Richard für das Turnier! Gut gemacht, tolle Location, vier schöne Spiele, es war toll endlich mal wieder gegen Luca und Chris zu spielen. Das hat es jahrelang nicht gegeben.



DAVID	69
LUCA	57
ARNIM	54
CHRIS	48
ENRICO	43 (2 GAMES)
RICH	43
JONATHAN	22 (2 GAMES)
XUENPENG	14

Copenhagen zur Adventszeit ist wunderschön. Adventsmarkt vor dem Schloss und in der Altstadt. Aber Mütze mitnehmen wenn man so ne Frisur hat wie ich. Es wird schon kühl und windig abends

Direktflug von Stuttgart gibt's auch. Mittlerweile gibt es sogar preiswertere Hotels als früher.

Und die Sizilien Liste ist sehr spannend und unterhaltsam. Nicht so leicht zu spielen, weil reguläre und irreguläre

Truppen sich schlecht mischen, aber so war's halt damals.

