

## Sie ritten mit Arpad... in den Untergang ... ohne Sonne

Endlich war es wieder soweit. Paolo rief zum Internationalen Team Championship nach Italien. Wie vor Corona, wurde das Turnier wieder in Cornaredo ausgetragen. Bedingt durch die hoffentlich letzten Ausläufer der Pandemie Maßnahmen, war die Teilnehmerzahl wie zu erwarten reduziert. Um sich den Gegebenheiten anzupassen, wurden die Teams auf drei Spieler reduziert und das biblische Zeitalter (Buch1) dabei ausgelassen. Das wäre in diesem Jahr mein Teil gewesen aber durch die Umstellungen war ich dann im Team Conan derjenige, der in Buch 4 (Mittelalter) startete.

Nach dem die Anzahl der Spiele mit der Armee überschaubar aber die Resultate durchaus Hoffnungen wecken konnten, wählte ich die Later Hungarians (4/43). Die Armee war zeitlich in die der Black Army eingeordnet und hatte folgende Zusammensetzung:

1. Kommando: CinC Reg Kn(S), 2 Reg Kn(S), 3 Irr LH(O), 9 Reg Ps(S), 2 Reg Ps(O)

2/3. Kommando: SubGen Reg Kn(S)/Kn(I) wedge, 2 Reg Kn(S)/Kn(I) wedge, 4 Irr LH(F)

4. Kommando: Irr Sub LH(S), 10 Irr LH(S)

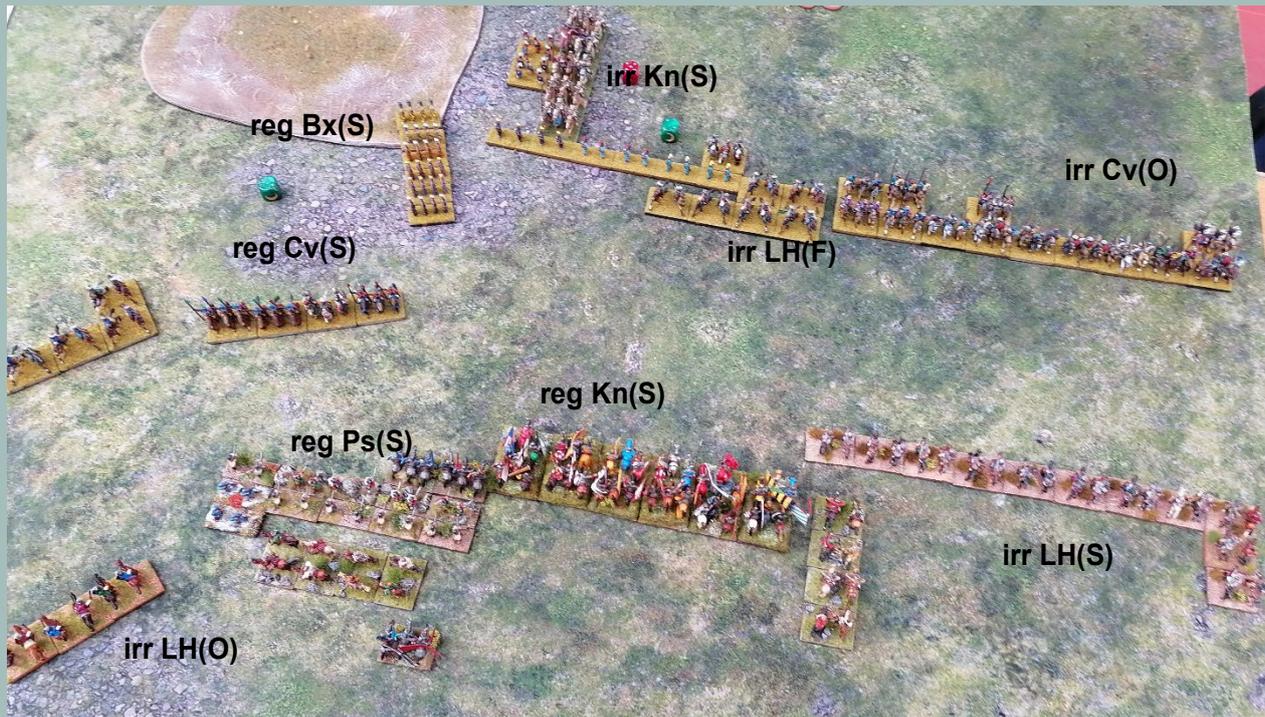
Stratagem. Feigned Flight



Der harte Kern der Armee. 6 Keile können gehörig austeilen

Im ganzen also eine recht kleine und bewegliche Armee, deren Schlagkraft bei den 6 Keilen liegt. Die anderen Truppen müssen die empfindlichen Flanken der Keile schützen. Für das Gelände hatte ich mir ein 2FE großes „Difficult“ (Wd/WdH) ausgesucht, das immer so gelegt werden soll, das ich es zum Flankenschutz nutzen kann.

**Im ersten Spiel** traf ich auf Maurizio Cisotto mit Osmanen (4/55). Ich war Verteidiger und mein Hügel fiel auf die rechte Seite. Er legte einen sanften Hügel in seinen zentralen Aufstellungsbereich. Obwohl er Angreifer war musste er zuerst aufbauen, weil ich als vollständig berittene Armee, auf meine Aufstellungswurf 1 abziehen darf. Leider hatte ich in meinem Battleplan die Ungarischen Ritter auf der falschen Seite gezeichnet. Ich hätte sie gerne auf der anderen Seite, gegenüber der massierten Kavallerie gehabt. so mussten die Szekeler dort ihren Wert beweisen. Auf meiner rechten Seite sah ich mich dann osmanischen Elite (reg Cv(S)/reg Bw(S) gegenüberstehen. Die alliierten serbischen Ritter (Irr Kn(S)) standen etwas dahinter.



...ganz am Anfang des Spiels

Die Entwicklung auf der rechten Seite zeigte dann sehr schnell, dass die LH(S) zwar gut austeilen aber nicht so gut einstecken können. Es gelang ihnen das Cv Kommando zu demoralisieren aber die Verluste wurden zu hoch und sie brachen dann. Durch den ME Übertrag und die Verluste auf der anderen Seite der LH(F) brach dann ein Ritterkommando das zwar von der Ritterseite intakt war aber schon LH(F) Verluste auf der rechten Seite beklagen musste. Mit den zwei gebrochenen Kommandos lagen die Verluste knapp über der Hälfte der ME der Armee. Das Spiel fühlte sich nicht verloren an, da meine intakten Keile endlich die Serben gestellt hatten und die Ungarischen Ritter der Cv(S) gegenüberstanden. Die Komposition der Ungarn muss definitiv verfeinert werden. Das Spiel ging 3:22 aus.

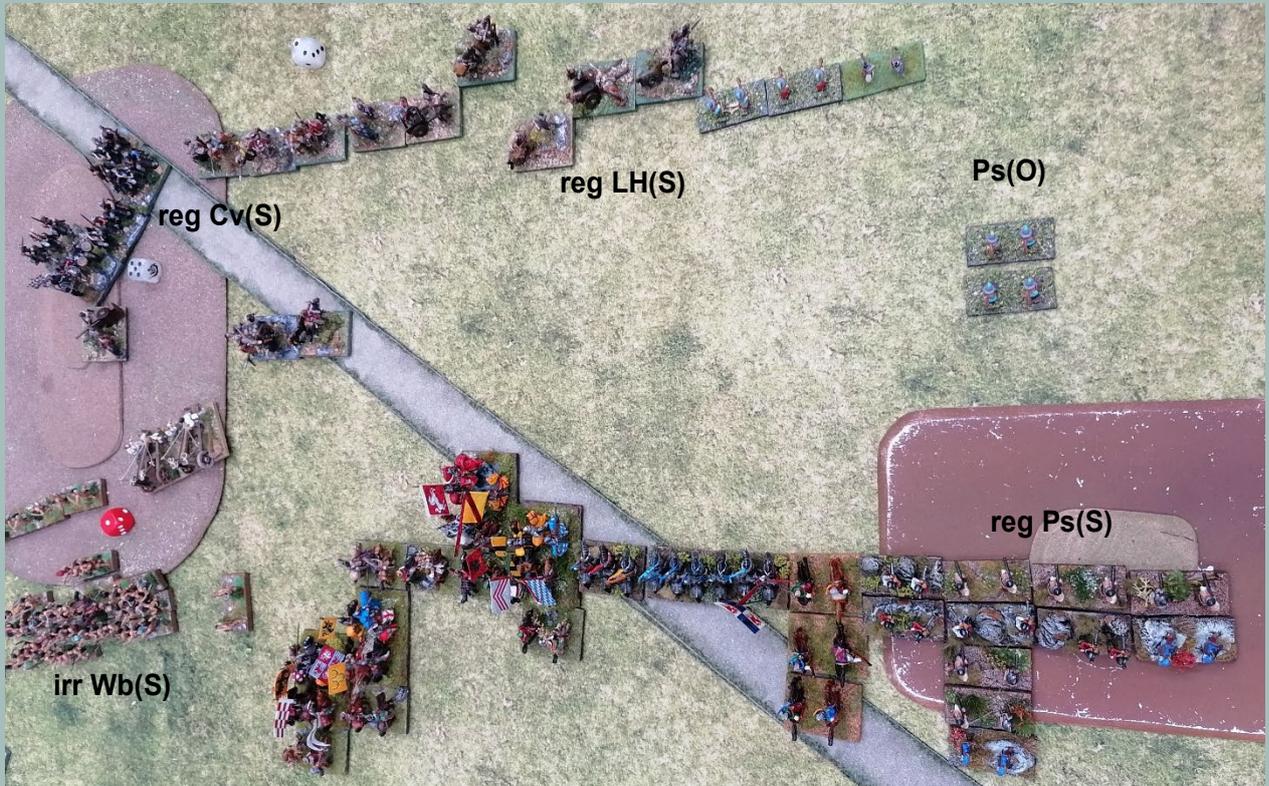
**Der nächste Gegner** hieß Fabio Terpin und er trat mit Yuan Chinesen an, also Chinesen unter Mongolischer Herrschaft. Unterstützt wurde diese Armee von einem verbündeten Javanesen, der eine wilde Kriegerschar anführte. Ich war wieder Verteidiger und konnte erneut den Gegner zum ersten aufstellen zwingen. Diesmal hatte ich die Ungarischen Ritter auf die rechte Seite gestellt um mit meinen Ps das Geländestück am Rand (rough Hill) einzunehmen. Die Szekeler sollten diesmal die linke Seite verteidigen.

Der Vormarsch fing nicht gut an, weil die Chinesen mit einem geschickten Angriff die Keile mit LH(S) angegriffen und dabei nicht nur die Geschwindigkeit des Vormarsches bremsen, sondern auch zweimal sehr erfolgreich einen Keil vom Spielfeld nahmen. Man darf keine Einsen werfen, wenn der Gegner hochwürfelt.

(Ritter: Faktor 4, gewürfelt 1 = 5, LH: Faktor 2, gewürfelt 6 = 8 mehr gewürfelt Superior +2 =10 → verdoppelt, Ritter weg)

Auch wenn ich die vorwitzigen LH dann schlagen konnte fehlten mir dann doch die Ritter. Auf der rechten Seite sehen sich meine Szekeler einem Angriff aus LH(S) und Cv(S) gegenüber. Das verlieren sie auf Dauer und wieder brechen sie zuerst. Immerhin konnte ich die empfindlichen LH(F) aus direkten Kämpfen raushalten. Der Übermacht der Yuan kann ich nicht lange widerstehen und greife auf der rechten Seite heftig an und schaffe es dem Gegner 10% Verlusten zuzufügen bevor die Armee das Spielfeld verlässt. Alles für das Team. Das bringt 2 Punkte und mir die Erkenntnis,

dass ich unbedingt an meiner Performance arbeiten muss. Fabio Terpin hatte vorher schon die Schweizer aus Team Barbarossa geschlagen und war auch Sieger in dieser Epoche. Da musste ich mich zwar nicht schämen, doof war es trotzdem \*grmpf\*.



Die rechte Seite nach der zweiten Runde. Es fehlen schon zwei Keile.



Die linke Seite. Die Szekele brechen.

Der erste Tag war also ernüchternd. Am Abend gab es ein gemeinsames Festessen im Restaurant. das einen für vieles entschädigt ☺

Ein neuer Tag, eine neue Hoffnung ...

**Das nächste Spiel** ging gegen Filippo Morisi mit der Burgundischen Ordonanz. Diese Armee ist bekannt durch ihren vornehmsten Anführer: Karl dem Kühnen. Nach einem kurzen Überblick über Europa hat er beschlossen die erfolgreichsten taktischen Konzepte in seiner Armee zu integrieren, als da wären Langbögen wie die Engländer und Piken wie die Schweizer und diese modernen Schwarzpulverwaffen. Am Ende scheiterte er tragisch an seinen eigenen Konzepten und an den Schweizern. Seine Tochter heiratete den späteren König Maximilian. Ich schweife ab. Karl war gar nicht da.

Auf dem Spielfeld lagen zwei doppelt große Geländeteile, die es dem Burgunder ermöglichten eine Art Festung zwischen diesen zu besetzen. Wieder war ich Verteidiger und wieder musste der andere zuerst aufbauen. Nach dem ich seine Festung begutachtet habe, gab es für mich zwei Möglichkeiten.

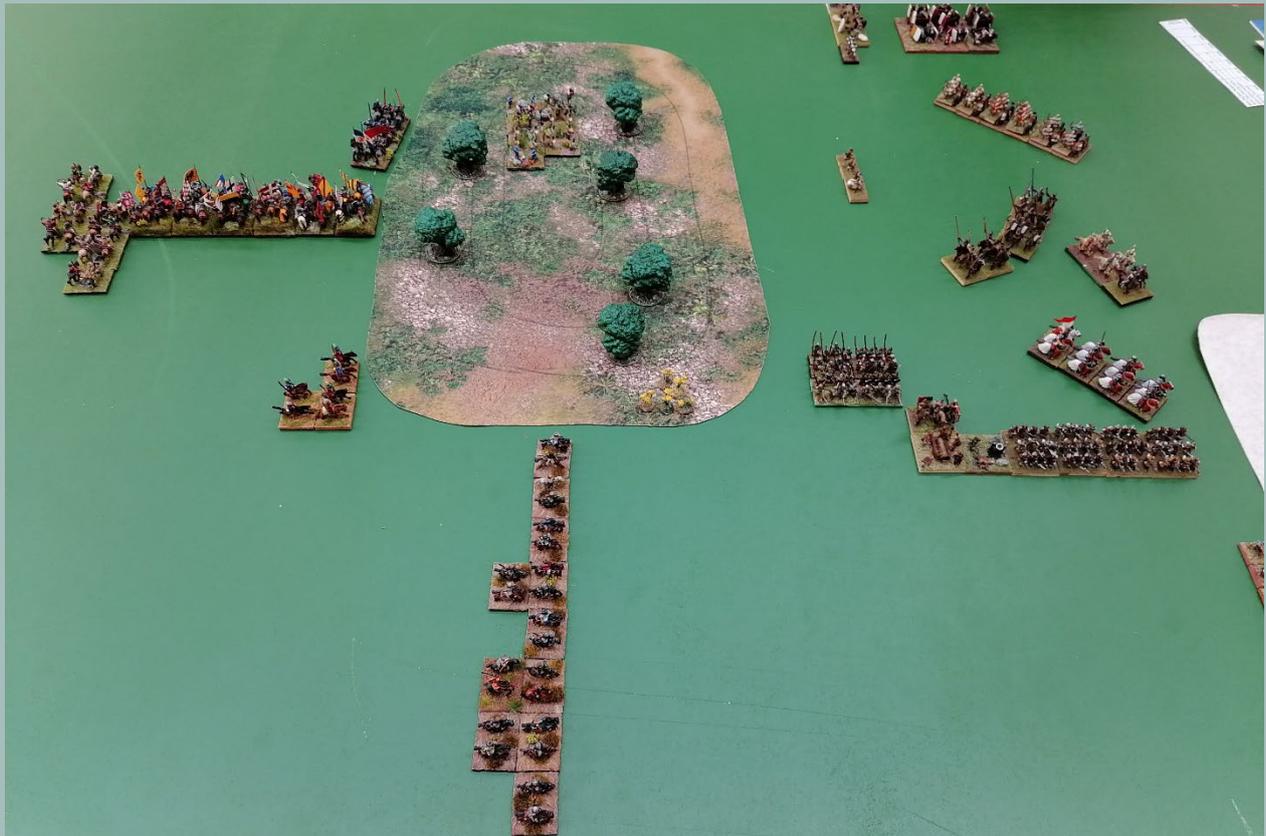
1. Ich reite mit den Keilen rein und schaffe einen schnellen Durchbruch. Das bringt viele Punkte birgt aber auch das Risiko des totalen Scheiterns
2. Ich locke ihn aus seiner Festung heraus und versuche ihn in kleinen Häppchen zu zerlegen. Dauert länger ist aber deutlich weniger Riskant.

Nach den Erfahrungen aus den ersten zwei Spielen war mein Übermut wahrscheinlich etwas gedämpft und ich entschied mich eher vorsichtig zu agieren.



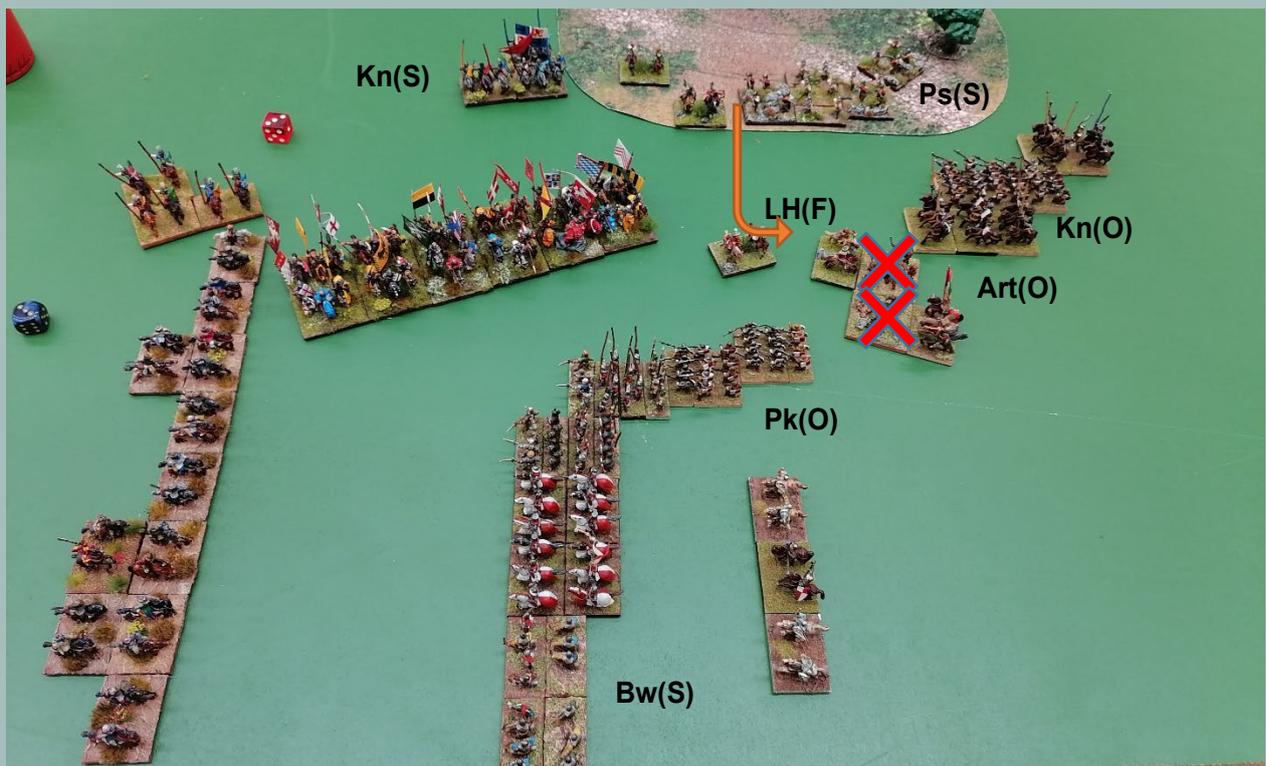
Die Aufstellung am Anfang

Ich täuschte also einen massiven Angriff auf der linken Seite an. Meine Ps sollten dabei das schwierige Gelände sichern. Das führte dazu, dass die Burgunder mir nachsetzten und versuchten in meinen Rücken zu gelangen. Soweit war der erste Schritt des Plans gelungen.



Die Szekeler sichern den Rücken der Armee

Nach drei Runden drehte ich die Keile und die anderen Truppen um den Gegner am Waldrand entgegenzutreten. Ich deutete aber weiterhin die Bedrohung der Lücke mit den Ungarn an, woraufhin er eine Gruppe der Bw(S) zur Sicherung abzog. Der Wald war durchkämmt und gehörte mir (es fehlten ein paar Punkte bei den Burgundern aber ein Hinterhalt war hier nicht gelegt). Nach ein paar Manövern hatte ich ihn mir zurechtgelegt.

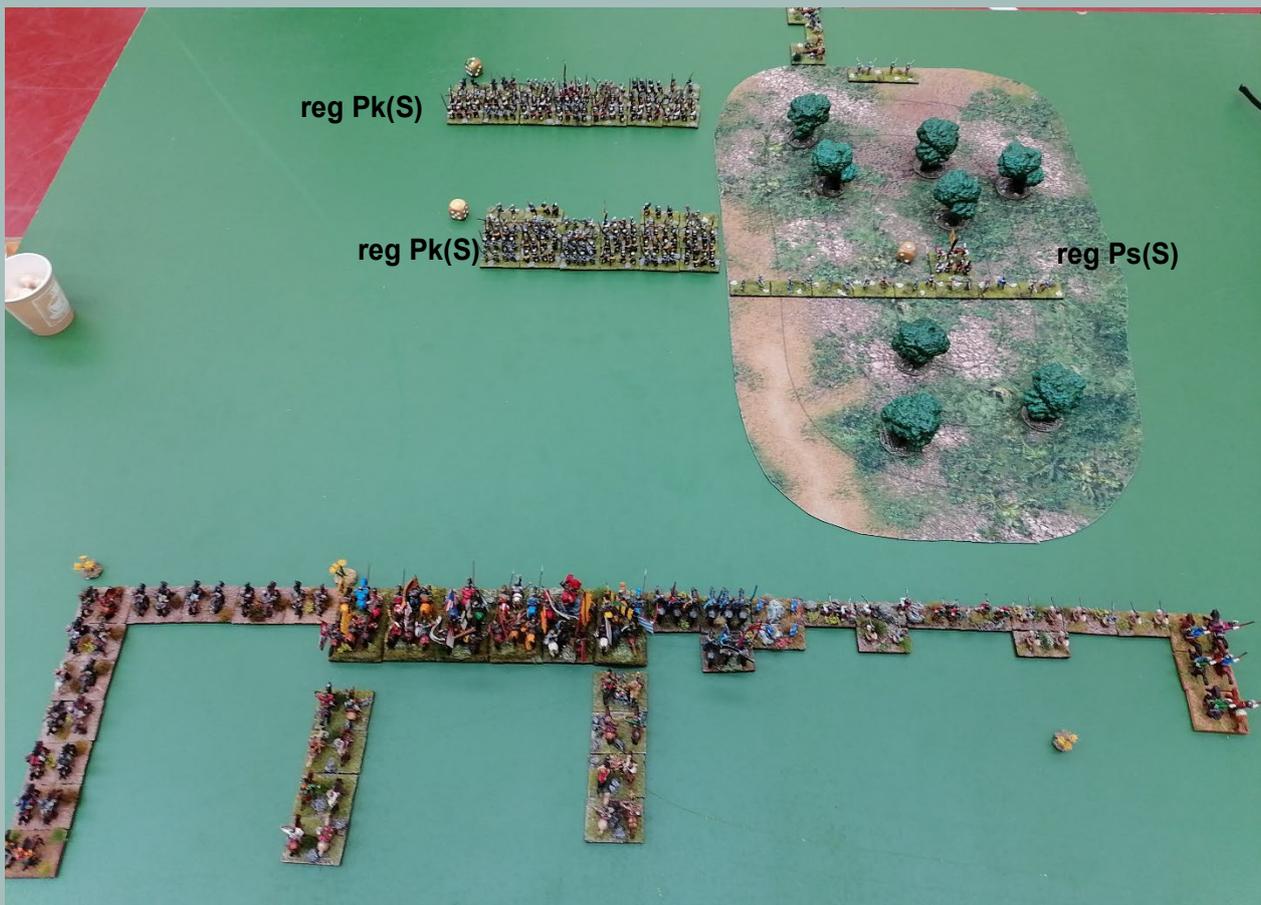


Am Ende der Schlacht...

Mit einem Überraschungsangriff der LH(F) aus dem Wald konnte ich die Artillerie aus dem Spiel nehmen. Dann wurde abgepiffen. 12 Punkte für das Team.

**Im letzten Spiel** musste Team Conan gegen das andere deutsche Team, Barbarossa (Deutschland 1) antreten. Für mich bedeutete es dann den lieben Arnim mit seinen Schweizern zu schlagen. Historisch haben die disziplinierten Schweizer den Untergang der Ritter nicht nur eingeleitet. Prima, eine Anti-Ritter Armee gegen Ritter. Besser konnte es nicht kommen ☺... doch es kam besser. Bei den Wetterbedingungen wurde „Mud“ ermittelt. **Alle** Ritter kämpfen um einen Faktor schlechter. Gänzlich meiner kämpferischen Mittel beraubt glaubte ich nicht mehr an einen Erfolg zumal Arnim nicht die gleichen Fehler machen würde, wie mein vorheriger Gegenspieler.

Das Spielfeld war durch zwei große Wälder stark eingeschränkt. Eine Ausweichstrategie wie vorher,



Die Anfangsaufstellung: Keine Faxen

um den direkten Kampf zu vermeiden schien nicht möglich. So wählte ich einen verzweifelten Angriff, um das Ende nicht wehleidig heraus zu zögern.

Das Spiel war kurz geplant und es war kurz. Meine Ps haben die Schweizer im Wald angegriffen, vielleicht etwas zu früh. Die Unterstützung durch LH war zu langsam. Die Ritter stürmten voran und die Szekeler sollten die linke Seite freihalten, um den Durchbruch zu ermöglichen. Im ersten Kontakt konnte ich drei Piken aus dem Spiel nehmen. Immerhin haben die Keile durch die zweite Reihe beim Angriff einen Faktor mehr. (Kn: 4 gegen foot, +1 im Angriff, für die zweite Reihe +1, -1 für die Witterung) In der Zwischenzeit waren die beiden Ps Abteilungen der Armeen dabei sich gegenseitig zu neutralisieren, wobei die Ungarn höhere Verluste hatten aber die Schweizer ein Bd(X) Element verloren. Die Ritter erwarteten den Gegenschlag und der hatte es in sich. Ich hatte eines dieser unschönen (damit ist nicht die Bemalung gemeint) Bd(X) Elemente (Quickkill gegen Ritter in jeder Runde) übersehen und dieses und die Faktoren der Piken waren dann das Ende von vier Rittern.

(Der Ritter kämpft nur mit Faktor 3 und die Pike mit 6). Damit brachen ein Keil Kommando und das Kommando des CinC und damit die Armee. 25:0 für Arnim. Bäng...



Der Gegenschlag der Eidgenossen kommt...

Das reicht Barbarossa für den 3. Platz beim Turnier. Herzlichen Glückwunsch.



Herzlichen Glückwunsch an Team Barbarossa!

Es sei noch erwähnt, das unser Team mit Jann in der Antiken Epoche den zweiten Platz gemacht und Norbert mit seinen Koreanern den Preis für die schönste Armee gewonnen hat. Ich bekam den Trostpreis für den „Most Unlucky Player“.

Danke an alle Organisatoren, Mitspieler und sonst wie Beteiligten

**Fazit:** Ungarn können Spaß machen, brauchen aber sehr viel Übung. Die Zusammensetzung muss optimiert werden und das Zusammenspiel der einzelnen Komponenten braucht Übung. Überhaupt sollte mehr geübt werden.

Die Liste der Ungarn, kann auch deutlich defensiver gespielt werden, z. B. mit Kriegswagen und Artillerie. Diese Aufstellung sollte geübt werden.

Ich bekam viel Lob für meine Keile, das hat ein wenig entschädigt für die magere Performance. Ich muss einfach mehr üben.

Nach dem Turnier ist vor dem Turnier. Ende April geht es nach Baltrum, dafür muss ich noch üben.



Ein Ausblick auf kommende Armeen©