

Turnierbericht: Mailand 2012 (v. Jürgen)

Ch'in Chinesen in Mailand

Nach dem Durchblättern der Listen der vorangegangenen Buch 2 Turniere habe ich festgestellt, dass im Moment einiges an berittenen Armeen unterwegs ist. Viele LH(S), viele Kn(F) oder (X) und auch einiges an Cv(S) und Cv(O). Außerdem, die immer zu erwartenden Römer in verschiedenen Stadien der Bd, die unvermeidlichen Seleukiden und Alexanders, ein paar Chinesen, meist mit Bd/Bw-Kombinationen und ein paar Indern mit dementsprechend vielen Elefanten.

Also musste eine Liste her, die mit ein paar Tricks und Kniffen einigermaßen mit allen diesen Problemen fertig wird.

Das chinesische Taschenmesser der Ch'in also sollte es werden:

Eine der wenigen Armeen aus Buch zwei mit vielen Kn(O), als chariots auch noch vergünstigt für einen Punkt weniger zu haben. Das sollte die Waffe gegen alle Bd, gegen Kn(X) und Kn(F) und natürlich auch gegen Ax und Wb in jeder Form sein. (Letzteres natürlich nur, wenn man sie auch erwischt.)

Dazu das Minimum an Bw(X/O) was bei dieser Armee die beträchtliche Zahl von 30 erreicht, also 15 DBE. Hervorragend gegen Cv, Kn(F) und natürlich die unvermeidlichen LH(S). (so dachte ich...) Außerdem wollte ich damit auch Pk(F) und, mittels „rough going“ eingebremste, Pk(O) im Pfeilhagel einknicken sehen. (so dachte ich...)

Dazu eine Artillerie, ein paar Ps(O) einen Cv(O) General mit 3 Cv(O), die zur Not als Ax(S) absteigen können. Außerdem noch eine paar eilends mobilisierte und ausgerüstete (Leih-)Arbeiter und ein billiges, aber effektives reguläres Lager.

Insgesamt schaut die Arme so aus:

Ch'in in 209BC, Climate: Cool, Ag: 1

C-in-C Kn(O), 4xKn(O), 5xBw(X/O), 1xArt(O), 4xHd(O) 24ME

Sub Kn(O), 4xKn(O), 5xBw(X/O), 4xPs(O), 2xHd(O) 24ME

Sub Cv(O), 3xCv(O), 5xBw(X/O), 4xPs(O), 6xHd(O) 21ME

6xBg(l) 12ME

Gesamt: 400AP 81ME

Spiel 1

Paolo Pagliantis Later Carthaginian.

Ich bin Verteidiger und, da ich einiges an Ax und Ps und außerdem auch einige Elefanten erwarte, versuche ich das Gelände möglichst offen zu halten und mir einen Vorteil durch Hügel und offenes Gelände zu verschaffen. Paolo wählt 1DH, ½ DH und ½ M. Ich wähle ½ M, einen doppelten GH und 1GH. Die 2xF lasse ich weg, schließlich kommt nichts mehr danach.

Leider fällt Paolos Gelände bis über die Tischmitte hinaus, so dass fast 2/3 des Tisches gefährlich nah an irgendwelchem Gelände liegt. Meine Hügel sind links in meinem Aufstellungsbereich und der große Hügel an die linke Kante gequetscht. Ich kann mich also nur neben meinen Hügel aufstellen und dann auf meine Hügel hinaufbewegen.

Ich stelle mich also in Kolonnen auf, um möglichst weit links zu stehen und an den Geländestücken vorbei auf den großen Hügel marschieren zu können. Außerdem platziere ich einen Teil meiner Horden, um seinen Vormarsch auf meiner rechten Seite zu verlangsamen.

Paolo stellt sich auf seiner linken Seite auf und ich frage mich, was er denn da vorhat? Er hat eine Kommando mit 12Sp(O) und einigen Ps(S), ein Kommando mit 5 Elefanten und Ax und ein Kommando mit 8Cv und einigen LH (Die genauen Listen veröffentlicht Lorenzo bei sich auf der Seite.)

Das Kommando mit den Sp steht auf seiner rechten Seite, dahinter die Elefanten und außen links die Cv. Die Sp schauen nicht schlecht aus, die könnte ich ganz gut erreichen, wenn ich um das Gelände herumgehe und auf seiner Seite an der langen Kante entlanglaufe. Ich habe eine Artillerie, die ich von der Tischmitte auf die Elefanten schießen lassen könnte. (so dachte ich...)

Der Plan, vorsichtig vorzugehen, wird also fallen gelassen und ich ziehe mal, nah am Gelände

Turnierbericht: Mailand 2012 (v. Jürgen)

entlang auf Paolos Seite zu.

Paolo hingegen hat schnell im Kopf den Wert meiner Horden summiert und seinem Cv Kommando den höchsten PIP gegeben. Die muss ich nämlich bei meinem Manöver opfern. Außerdem schickt er Ps in das Geländestück, das mir am nächsten ist. Ich kann zwar trotzdem noch marschieren, aber allein dass ich den gesamten Zug nur noch geradeaus marschieren kann hemmt meinen Vormarsch empfindlich.

Paolo kommt gegen meine Horden schneller voran, als ich gehofft hatte und nähert sich meinem Lager, das 40cm vom linken Rand des Aufstellungsbereiches steht. Ich muss also dringend das Lager fortschaffen und aber gleichzeitig meine Art bewegen, die Kommando des C-in-Cs dabei ist. Das hat zwar den höchsten PIP-Wurf, aber jeder Zug der zwei Armeeteile benötigt zwei PIP. Es geht also nur langsam voran und kaum komme ich in die Nähe seiner Sp und EI dreht er sich um und läuft davon.

Anstatt nun wenigstens diesen Plan und damit die Sp und EI weiter zu verfolgen packt mich an dieser Stelle die Angst und ich versuche zu meinem ursprünglichen Plan zurück zu kehren. Leider bin ich zu diesem Zeitpunkt schon völlig im Verkehrschaos und ich bekomme nur schwer eine vernünftige Linie zusammen.

Sein Cv Kommando kann ich zwar mit einer Einheit Bw(X/O) parieren, aber noch bevor ich wieder den schützenden Hügel erreicht habe, hat Paolo seine Sp und EI zurück beordert und mich angegriffen.

Ich kann mit der Artillerie sogar noch einen Elefanten töten und erschieße glücklich ein paar Speere oder töte sie mit den Kn, aber Paolo schafft es die EI durch die seine Sp hindurch gegen meine Ritter zu platzieren. Das beendet dann relativ schnell das Spiel mit 23:2.

Spiel 2

Nach dem ordentlicher Dämpfer gegen Paolo dann das zweite Spiel gegen Alessandro Miguel mit Hunnen unter Attila. Prima, Ag 4 gegen Ag 1, da kann ich verteidigen und die Platte mit Gelände eng machen. (so dachte ich...)

Nach der verschwendeten 6:1 „gegen“ die Hunnen habe ich mir als Invader einen doppelten M als Gelände ausgesucht. Der M fällt glücklicherweise auf meiner Seite und ich platziere ihn auf der rechten Seite, so dass seine linke Kante in der Tischmitte liegt. Ich kann also immerhin die Frontfläche auf den halben Tisch reduzieren.

Alessandro wählt 6 GH, was er durchaus kann, weil GH in der Liste compulsory sind. Mehr als 6 gehen nicht, denn er hat nicht mehr Hügel dabei, liegen bleiben davon auch nur 4, alle auf seiner Seite.

Im Deployment verdoppele ich ihn auch noch mit 3:1 und muss deshalb als erster aufstellen. Ich stelle mich sehr defensiv auf, Kommando 3 links in Kolonne, Kommando 1 in der Mitte und Kommando 2, beide in Linie, rechts an den March angelehnt.

Er hat ein großes Kommando mit LH(S) und 3Cv mit regulärem Attila als CV(O), ein zweites großes Kommando mit LH(S) und regulärem LH General und ein kleines Pip-Dump Kommando mit regulärem LH(S) General und 6LH(S).

Er steht etwas schmaler als ich in seiner linken Ecke auf zwei seiner Hügel, vermutlich um mich auf meiner linken Seite zu überflügeln.

Ich darf nun wenigstens als erstes losspielen und gebe meinem linken Kommando den höchsten Pip und mittele die anderen zwei Kommandos. Ich habe im ersten Bound einiges an PIPs und entfalte erst mal die Bw(X/O) von Kommando 3 nach links. Zusätzlich schicke ich meine Cv und meine Kn von Kommando 1 nach links, um die restliche Lücke bis zur Seitenkante zu schließen. Außerdem schwenke ich die Bw(X/O) Kommando 2 nach links auf und starte die Ritter um ihn auf der rechten Seite zu bedrohen.

Er wirft gute PIPs und, weil er auf keinen Fall umflankt werden will, setzt er auch noch einen „brilliant Stroke“ ein und verdoppelt die 5 des einen Kommandos zur 10. Damit kann er mich sowohl rechts wieder umgehen, als auch auf meiner linken Seite mit seinem C-in-C Kommando auf die Lücke zumarschieren. In der Mitte bleibt eine Fläche, wo kein Gegner vor mir steht. Ich schließe also die Lücke mit etwas Mühe, aber doch noch rechtzeitig mit Cv und Kn.

Turnierbericht: Mailand 2012 (v. Jürgen)

Gleichzeitig schiebe ich die Bw(X/O) des mittleren Kommandos in die Fläche, um ihn bei seinem Vormarsch gegen meine linke Flanke zu bedrohen und ziehe meine Kn und Bw(X/O) auf der rechten Seite wieder zurück.

Um seinen Angriff links richtig unterstützen zu können muss er also sein zweites großes Kommando in die Mitte zurück beordern und verbraucht dafür einen zweiten „briliant Stroke“. Jetzt ist das Pip-Dump-Kommando sein äußerster rechter Flankenschutz.

Er greift links und in der Mitte mit seinen LH doppelt tief an und killt mir gleich eine Cv und einen Ritter. Ich stopfe die Löcher und freue mich, weil ich ihn endlich beschießen kann. Ich stelle dabei fest, dass ich ihn eben doch nur mit einer 6% Chance im Beschuss töten kann, solange ich nicht mit mehreren Files schießen kann. Das passiert einmal und ich kann auch ein LH im Kampf umbringen. Auf der rechten Seite gehe ich wieder gegen seine rechte Flanke vor und er stellt sich auf dem nächsten Hügel zum Kampf.

Links kann ich ein LH nach dem Kampf gegen Kn über die Tischkante fliehen lassen und auch durch Beschuss und gegen die Cv sterben ein paar Gegner. Ich verliere dagegen noch einen Ritter und meinen C-in-C, was das Kommando dishartened. Rechts sieht es nicht viel besser aus, obwohl er in seinem Mini-Kommando schon mehrere LH verloren hat habe ich 2 Ritter dagegen verloren und er steht sowohl in meiner Front, als auch in meiner Flanke.

Links hat er jedoch so viel Verluste, dass sein Kommando auch kurz vor dem brechen ist. Die Entscheidung steht also kurz bevor und ich würfele so schaurige PIPs, dass ich mich nur mit dem rechten Kommando bewegen kann, weil der eine General tot und der andere im Kampf ist. Ich kann drei Elemente bewegen und wende mich mit dem Kn General dem LH in meiner Flanke zu. Unterstützt von einem weiteren Ritter. Die Bw beschießen die LH auf dem Hügel. Ich kann ein LH im Fernkampf töten und das LH vor dem General hat ein zweites LH direkt hinter sich, das es in seiner Flucht mit über die Platte nimmt. Das kleine Kommando bricht und der ME Malus von 1 reicht aus um das große Kommando und damit die ganze Armee mitzunehmen. Damit endet das Spiel 22:3 und ich bin somit auf 24 Punkten.

Spiel 3

Nicola Begovic mit Chou Chinese.

Unter der Liste konnte ich mir wenig vorstellen. Sicher war, dass sie viele Kn(O) dabei haben würden, außerdem vermutlich Pk(F).

Zu einer gewissen Zeit sind die Chou Regulär mit Regulären Sub-Generals. In der Buch 2 Epoche aber werden sie irregulär und können zusätzlich zum Sub-General nur einen Alliierten mitnehmen.

Die Chou möchten in Ch'in China einfallen und Nivola nimmt zwei DH mit. Ich möchte das Gelände möglichst offen haben, aber die besagten SF um die Formationen von den Kn zu stören und die Pk damit vor meine Bw zu lenken.

Ich nehme mir einen doppelten GH, 1 GH und $2x\frac{1}{2}$ SF mit. Die DH fallen beide auf die rechte Seite und Nicola legt die Hügel so, dass der 2GH auf dieser Seite keinen Platz mehr hat und wegfällt. Der 1GH geht auf meine Seite und ich platziere ihn zentral in meinem Aufstellungsbereich.

Einen SF würfele ich auch noch auf die rechte Seite wo er keinen Platz mehr hat, der andere SF bleibt in meinem Aufstellungsbereich auf der linken Seite liegen, so dass ich mich eingerahmt von Gelände auf meinem Hügel platzieren kann.

Ich stelle zuerst auf und platziere je zwei Horden rechts und links an den Rand meines Aufstellungsbereiches. Sie sollen mir Zeit geben, wenn ich mich von einer Flanke zurückziehen muss. Etwas zurück versetzt stehen die 15 Bw (X/O) nebeneinander aufgereiht, dahinter meine Cv und Kn. Links Kommando 2, in der Mitte den C-inC mit der Art und rechts Kommando 3.

Nicola platziert auf meiner linken Seite den Sub General mit 7 iKn(O) und 14iPk(F). Dann daneben den Alliierten mit etwa ebenso vielen PF und Rittern und noch 8 PS(O) dann auf der rechten Seite den C-in-C mit 6 iKn(O) und 6 Bd(I) mit unterstützenden Ps(O).

Ich gebe meinem mittleren Kommando den höchsten PIP und mittele die anderen zwei

Turnierbericht: Mailand 2012 (v. Jürgen)

Kommandos. Im ersten Zug habe ich eine Sechs und zwei Einsen, aber das ist völlig in Ordnung, denn ich kann damit meine Kn von der Mitte nach rechts verlagern und dort die Bw unterstützen.

Er würfelt seinen ersten PIP-Wurf und der Alliierte hat eine 1 und ist unreliable. Trotzdem rückt er mit den äußeren Kommandos energisch vor. Ich ahne, was er vorhat: Er möchte die vier Horden erledigen, um seinen Alliierten zum Mitmachen zu bewegen.

Ich schließe die Lücken zwischen Bw und den Geländeteilen und schicke meine Pd als Flankenschutz in das Gelände. Außerdem fange ich an die Bw auf die Flanken zu schwenken. Er versucht meine Bw mit den Rittern zu umgehen, muss aber dafür jeweils die Pk(F) und die Bd(I) als Deckung vor den Bw nutzen. Ich kann ein paar Salven abfeuern und zwei Pk erschießen. Die Bd kommen aber ungehindert bis zum Fuß des Hügels durch. Sobald er etwas mehr PIPs schickt er dem Ally Geschenke, aber der lässt sich nicht dazu bewegen in den Kampf einzugreifen.

Er greift dennoch an und kann auch ein Element Bw mit den Bd töten, verliert aber einige weitere Pk und Bd durch Beschuss. In der entscheidenden Runde würfelt er mit dem C-in-C Kommando eine 1 und muss eine Gruppe seiner Kn laufen lassen. Die Gelegenheit ist günstig und ich kann im Gegenschlag sein Kommando um zwei Ritter und einen Bd dezimieren.

Auf der anderen Seite schieße ich im weitere Pk weg. Er erreicht aber mit seinen Rittern meine Ritter und tötet mir einen meiner Kn(O). Nach kurzem Kampf bricht sein Kommando auf der rechten Seite und in der Runde danach das Kommando auf der linken Seite.

Ich habe gesamt 6ME verloren und damit eine 25:0 erreicht. Ich bin also auf 49 Punkten.

Spiel 4

Stefano Grombi mit Marian Roman.

Diese Armee wird in Mailand sehr geschätzt, es sind immer ein paar Römer unter Sulla da. Allerdings gibt es sie in verschiedensten Aufstellungen. Ich war also sehr gespannt.

Ich war Verteidiger und ich wollte das Gelände wieder möglichst offen haben und vor allem nicht, dass irgendwelche Roughs liegen bleiben. Stefano wollte $\frac{1}{2}$ M, $\frac{1}{2}$ O und $\frac{1}{2}$ SF mitnehmen. Also entschied ich mich für $\frac{1}{2}$ M, 2Gh, 1Gh, und 2F. Wir platzierten die M an den Rändern und der 2GH fiel auf meine Seite, der 1GH an seine rechte Ecke. Die 2F konnte ich so auf dem Spielfeld platzieren, das seine O und SF keinen Platz mehr hatten. Soweit ein voller Erfolg.

Stefano verdoppelte mich im Deployment und musste auch noch als erster aufstellen. Das fand er alles nicht so glücklich. Er stellt links seine Ax(S) auf, daneben die eine Hälfte der Bd(O), dann eine Art und dann die zweite Hälfte der Bd(O). Im Anschluss daran kommen noch ein paar Ax und daneben sein Reiterkommando mit einem EI, etwas Ax, Cv und Lh.

Ich freue mich: „Sulla ohne Bd(S), prima!“ und denke nicht weiter darüber nach. Außerdem habe ich schon vermutet, dass er in etwa so stehen wird und kontere seine Ax mit Bw(X) Bd mit Kn(O), Ax wiederum mit Bw und Cv und LH auch wieder mit Bw. Sogar die Art steht, wo sie stehen sollte: direkt vor seinem Elefanten.

Er gibt seinen Kommandos die PIPs von rechts nach links und ich ebenso. Er manövriert etwas mit den LH und Cv, flüchtet sich aber dann schließlich auf den Hügel zurück und versteckt sich hinter dem Kamm, so dass ich ihn nicht beschießen kann. Er verschiebt auch den Elefanten von der Art weg und in eine andere Lücke. Doch ich kann mit meinen Bw kontern und im ersten Fernkampf des Spiels töte ich seinen EI mit einer 6:1.

Ich nähere mich langsam seinen Reihen an um diesmal keine Fehler zu machen und alles funktioniert planmäßig. Ich erschieße ein paar Ax rechts und links und schlage dann mit meinen Rittern in der Mitte zu.

Doch dann rumpelt es einmal ganz gewaltig, denn ich bin mit fünf meiner Ritter krachend über vier Hidden Obstacles gerauscht. Fünf deshalb, weil ich mich seinen Elementen align habe und dabei ein Obstacle mit meinem C-in C noch gestreift habe. Der steht glücklicherweise nicht vor einem Bd, sondern vor der mittleren Artillerie. Meine Ritter sind jetzt also für diesen und den nächsten Kampf in Difficult und ich muss die Runde mit 2:4 gegen die Bd kämpfen.

In meiner Runde verliere ich zum Glück keinen Ritter und im Gegenschlag geht mir nur ein

Turnierbericht: Mailand 2012 (v. Jürgen)

Ritter verlustig. Zum Glück habe ich an dieser Stelle noch Reserven.

Dann kann ich mich den Bd und Ax richtig widmen und einiges an Gegner wir erschlagen und überfahren. Aber auch ich nehme Verluste, ich verliere einen der Kn Generäle und noch drei Ritter aus dem anderen Kommando. Das Spielende wird ausgerufen und weil Stefano begonnen hat kann ich ohne Risiko noch den letzten Zug machen.

Ohne Risiko stimmt nicht wirklich, denn eins meiner Kommandos hat 6ME verloren und ist damit kurz davor entmutigt zu werden. Das andere Kommando hat 4ME verloren. Doch seine zwei Kommandos sehen schlechter aus, eines ist schon disheartened und eines kurz davor. Ich erreiche in der ganzen Kampfrunde nichts, ich verliere nur noch einen Ritter und damit hat auch das zweite Kommando hat 6ME verloren. Ein letzter Kampf noch gegen einen entmutigten Bd, der knickt ein und Stefanos Armee bricht durch den ME Malus.

Ich habe gesamt 15 ME verloren, das sind nur 10% der Armee und komme damit auf 23:2. Damit beende ich das Turnier mit 72 Punkten auf Rang 3, einen Punkt vor Luciano Marchisio.

Ein schönes Turnier: alle Spiele (bis auf gelegentliche italienische Flüche :-)) in freundlichster Atmosphäre. Viel Begeisterung für DBMM und für uns Deutsche, die von so weit angereist sind.

Ich habe noch viel Werbung für Ludwigsburg und Baltrum gemacht, ich hoffe, es kommt jemand zum Gegenbesuch.

Ansonsten freue ich mich schon sehr auf das Team-Turnier im März, es werden inzwischen bis zu 16 Mannschaften erwartet. Anscheinend eine schwedische Mannschaft und auch zwei Spieler aus China.

Das dritte deutsche Team könnte einen irischen Spieler als Verstärkung bekommen, im Gespräch war William Coughlan. Ich habe gegen ihn in Rom gespielt und er ist sowohl sehr nett, als auch ein sehr guter Spieler.