

Bericht vom London Grand Tournament 2019

Im Jahre 2019 hatte Greg Man nach London eingeladen zu einem Team Turnier. Allerdings im Gegensatz zu Mailand nur drei Teams (Frühantike, klassische Antike, Mittelalter). Barbarossa wurde schon in Mailand angefixt zu kommen und voila – wir waren dabei!

Wie immer, wenn die Engländer was in Tabletop machen war es GROß, ca. 800 Spieler in einer Sporthalle. Warhammer, WH40K, To the Strongest, FOG, Saga und wir. Greg hatte 10 Teams am Start, also 30 Spieler – das ist für ein Team Turnier richtig toll!



Team Barbarossa reiste an mit Thomas „el Capitan“, Buch 1 mit Neo Assyren, Jürgen, Buch 2 mit Alanen, Arnim, Buch 4 mit späten Schweizern an. Meine Liste bestand aus

- CinC mit großem Pikenkommando und 2 Psiloi
- SG mit kleinem Pikenkommando
- SG mit Psiloikommando
- SG mit Lothringer Rittern

Etwas schwerer zu spielen als eine reine Piken/Psiloi Armee aber die Ritter sind einfach schön und lustig!

Die Halle war geil, für Essen und Getränke war gesorgt (nachdem man alles erst mal gefunden hatte). Burger waren gut, die Pommes eher nicht so. Aber genug lecker Auswahl für alle, auch für Vegetarier:

Bericht vom London Grand Tournament 2019



Spiel 1: Barbarossa gegen „The Odds and Ends“

Mein erstes Spiel ging gegen Carlo deNorme aus Belgien mit Neapolitanischer Condotta. Meine letzte zwei Spiele gegen Carlo habe ich verloren, es war Zeit für Revanche. Gar nicht so einfach gegen Condotta, aber immerhin ein historisches Match.

Ich bin der Invasor und lege einen doppelt großen Difficult Hill. An Carlos Gelände erinnere ich mich nicht im Detail, aber halt auch ein bisschen Wald und zwei kleine Rough. Vor allem ein langer schmaler Rough Hill kommt auf meiner linken Seite in etwa in der Tischmitte zu liegen. Carlo muss zuerst aufstellen und stellt natürlich Auxilia (S) und Psiloi hinter diesen Hügel, daneben im Freien dann Blade(S) ... also abgesessene Ritter ... dann Piken (O) und wieder Blades (S), dann Blades(F) und Psiloi. Die Generäle waren zu Pferd, alle anderen Ritter abgesessen. Wahnsinnig breit diese Armee.

Ich stelle das große Pikenkommando links hin (da wo der blöde Hügel liegt). Das kleine Pikenkommando und die Psiloi anschließend. Die Ritter stehen dahinter. Kurz habe ich die wahnsinnige Hoffnung, dass ich den Hügel stürmen kann bevor Carlos Auxilia da ist. Na ja, das macht er gleich mit dem ersten Zug klar, dass dieser Hügel ihm gehört.

Ich nagle ihn aber an dem Hügel fest, eine dünne Reihe Piken bewacht die Auxilia auf dem Hügel.

Bericht vom London Grand Tournament 2019

Dann krachen Piken(S), Ritterkeile, Piken(S) in Carlos Line. Mein Psiloi decken nur die rechte Flanke ohne je den Kontakt zu suchen. Carlo merkt zwar irgendwann, dass er in der Mitte verliert und rechts haushoch überlegen ist, aber er kommt nur mit seinem (berittenen) General und einem Blade je in Kontakt. Ich glaube, ein einziger Psiloi musste verletzt vom Platz getragen werden. Ansonsten fand die Schlacht im Zentrum statt: die Blades haben so 4 oder 5 Piken besiegt aber sie konnten den Sturm nicht aufhalten. Die Löcher wurden immer größer bis zwei von den Condotta-Kommandos gebrochen waren.

Merke: eine einzelne Reihe Blade(S) hält die Schweizer Piken nicht auf, Blades auf einem Hügel oder mit Bow Unterstützung schon eher. Im Rough haben die Piken keine Chance gegen die Blades.

25:0 für mich; Thomas steuert 18 Punkte und Jürgen noch mal 12 Punkte bei.
Insgesamt 55 Punkte für Barbarossa

Spiel 2: Barbarossa gegen die „Men from Kent“

Schon wieder was historisch plausibles: Peter Kershaw mit medieval Spanish in Italy. Ich versuche noch mal, diesen netten Trick mit dem doppelt großen difficult Hill. Peter pflastert aber alles mit Gelände zu: 1 doppelt große DH, 2 GH, Rd, BUA. Die ganze Platte ist dicht die BUA liegt mitten in dem Tal zwischen den großen Bergen. Große Schei... Peter kann Gelände legen, so einen gemeinen Tisch habe ich erst wenige Male erlebt.

Die Spanier bauen auf und richten alles für einen absolut tödlichen Empfang ein, falls die Piken durch das Tal angreifen. Artillerie Piken, Ritter, leichtere Schwertkämpfer Blade (F) usw. Im Hintergrund noch Ritter und leichte Reiter. Na toll..

Ich stelle mich halt mal auf:

- klar die Psiloi ab in die Berge, da sind sie wenigstens sicher
- Piken – Ritter – Piken vor das Tal

Ein Angriff auf das Tal wird nix, soviel ist klar. Also bekommt das große Pikenkommando und die lothringer Ritter die hohen Würfel, dann die Psiloi und das kleine Pikenkommando hat den niedrigsten PIP Wurf. Denn ganz links ist ein 20cm Loch zwischen dem Hügel und der Tischkante (hatte ich aus magischen Gründen offen gelassen, echt Glück!). Da bin ich hingerannt. Die Psiloi über die Berge und das kleine Pikenkommando hat den Talausgang verstopft.

Peter hat den Durchbruch links ganz lange mit Rittern und leichten Reitern verteidigt. Auch zwei Artillerie hat er ganz schnell da hingezogen. Eigentlich wollte er jetzt durch das Tal angreifen, aber meine Piken waren zu feige, ich bin einfach weggelaufen. Als er den Angriff abbricht setze ich dann nach und kann sogar noch einen Kavalleristen überfallen – vor allem aber verhindere ich, dass der Kampf auf der linken Flanke unterstützt wird. Der Game-Winner waren aber die Schweizer Schützen, also Ps(S): mindesten 4 Schwert und Buckler Kämpfer und 3 Piken haben sie besiegt, dazu beim Kampf gegen zwei spanische Ritter assistiert und auch noch das ganze Pikenkommando aufgehalten. Super! Alles andere war mühsame Handarbeit and hinter diesem 20cm Durchbruch im Gebirge.

23:2 für mich; Thomas steuert 19 Punkte und Jürgen satte 25 Punkte bei.
Insgesamt 122 Punkte für Barbarossa

Spiel 3: Barbarossa gegen „3MK White“

Bericht vom London Grand Tournament 2019

Es ist Sonntag Morgen und ich bin geistig voll auf eine Schlacht gegen die Malayen mit Warband und Elefanten vorbereitet. Wegen eines Rechenfehlers am Abend zuvor spiele ich jetzt überraschend gegen Phil Hosker mit französischer Ordonnanz. Das beste was Frankreich zu bieten hat.

Rechts kann ich wieder meinen Berg platzieren aber ansonsten ist der Tisch sehr offen. Links hinten bei mir liegt noch ein sanfter Hügel aber eigentlich interessiert mich der nicht. Phil stellt auch und es sieht echt unangenehm aus. Gegen meine offene linke Flanken stehen berittene Bogenschützen. Ein paar Ritter dazu. Im Zentrum ein 24er Block schweizer Piken (ach blöd oder...) und rechts Psiloi, Bögen und drei Geschütze Art(O).



Der Plan:

- die lothringer Ritter bekommen den höchsten PIP, rennen nach links und retten mich vor Allem was Phil da hinziehen kann.
- Die Psiloi sind die einzigen die wissen, was sie tun: Sie machen die französischen Psiloi, Bögen und Artillerie weg. Und kosten Phil so viele PIPs und Kopfweh wie möglich.
- Die Piken mitteln ihre PIPs und gehen etwas nach links, weg von der Artillerie. Dann ähh sehen wir mal.

Also ein Scheiß-Plan, aber was sonst sollen die Ritter denn tun?



Phils Reiter legen los und sind im ersten Zug weit über die Mittellinie und wollen links von mir auf dem sanften Hügel aufbauen. Das geht so gar nicht, Ritterkeile gegen die französischen Bw(S) ist

Bericht vom London Grand Tournament 2019

jetzt vielleicht nicht die beste Idee, aber wenigsten sind es *nur* Bögen, keine Ritter dabei. Ritter und Piken bewegen so dass Phils Bögen innerhalb der 400 Paces sind. Die Ritter stehen nicht ganz optimal, die Kavallerie muss leider außen stehen. Also „fast“ gut. Phil schießt die Kavalleristen weg, die Ritter tun sich schwer. Oft fliehen sie vor den Bögen und müssen alles neu aufbauen. Die Piken zweigen 6 Elemente ab um zu helfen und machen richtig Druck. An einer Stelle wird der lothringische General eingekesselt. Er kann sich mit Glück befreien!

Im Zentrum schauen sich jetzt meine schweizer Piken mit Phil schweizer Piken ratlos an und fragen sich wer den Quatsch geplant hat. Später schieben sie sich dann ein bisschen hin und her.

Aber rechts können meine Psiloi die Franzosen abräumen und zwei Geschütze vernichten. Das gibt dann den Ausschlag: mit dem rechten Kommando bricht auch das linke.



23:2 für mich; Thomas steuert 4 Punkte und Jürgen noch mal 6 Punkte bei.
Insgesamt 155 Punkte für Barbarossa

Spiel 4: Barbarossa gegen „GGBAD2“

Und zum Schluss dann doch noch gegen Mick Pickering mit Malacca Malayen. Unser Vorsprung ist sehr dünn geworden, wir müssen uns anstrengen. Völlig unhistorisch greifen die Schweizer Malaysien an. Da die Malayen frontal kaum zu schlagen sind (auch nicht für die schweizer Piken) versuche ich, große Geländestücke zu verhindern indem ich kleine Stücke lege. Das klappt so halbwegs aber das Feld ist zu eng um die Schlacht einfach um 90° zu drehen, weil Mick eine Sea und genug Gelände legt damit seine Flanken nicht überrannt werden können. Witzigerweise habe ich einen kleinen Wald in der Spielfeldmitte platziert um die Malayen zu teilen. Beide Spieler waren nicht so ganz glücklich mit dem Gelände – aber: das Spiel fängt da schon an, Gelände ist super wichtig in DBMM!

Bericht vom London Grand Tournament 2019

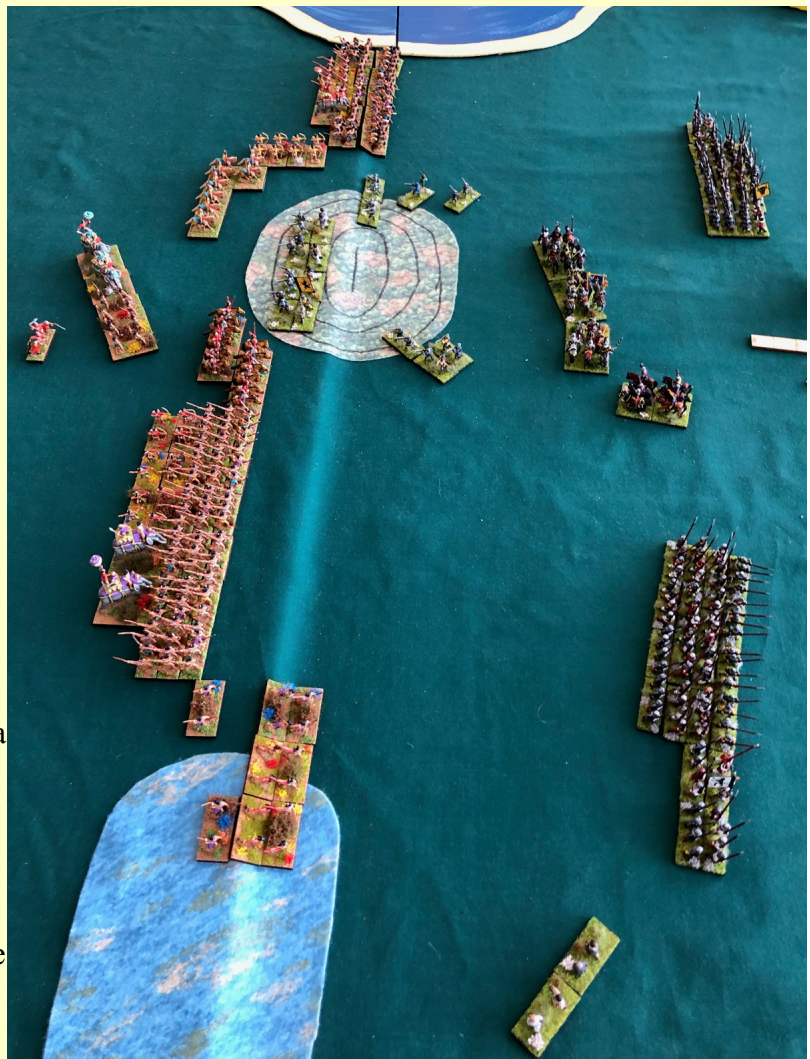
Ich muss zuerst aufstellen (doof auch) und stelle halt die Psiloi ins Zentrum, großes Pikenkommando links, kleines rechts, Ritter hinten. Die Malayen: großes Warband plus Elefantenkommando gegen meine linke Flanke, kleines rechts von dem Wald, in Reserve ein Kommando mit Psiloi und Elefanten und ein chinesischer Alliierte mit Kavallerie. Oha...

Alles nach links ziehen, rechts weggehen... blöde Aktion, er bleibt einfach zwischen Sumpf und Wald stehen. Nicht zu knacken. Also das kleine Pikenkommando und die Ritter rechts zum Kampf anbieten. Dadurch rückt er auf beiden Seiten aggressiv vor. Meine Ritter zurück nach rechts, Piken nach hinten um mehr Zeit zu gewinnen, Piken und Psiloi bereiten sich rechts auf dem Kampf vor. Sie verzögern so viel wie möglich.

Links haue ich mit aller Kraft auf die Warband ein. Ritterkeile, Piken, Psiloi. Das klappt auch, nur 4 Piken Verlust. Am riskantesten war eine Situation in der ein Ritterkeil gegen einen Elefanten antreten musste (kommt vor, wenn die Warband davor sterben). Ich hatte Glück, der Elefant prallt zurück und ich kann den Ritter wegziehen. Auf der linken Seite kann ich das große Kommando besiegen, die beiden Supportkommandos nicht.

Rechts muss ich am Schluss dann doch kämpfen, kann aber angreifen. Mit voller Wucht in die Warband.... kein einziges Element geschlagen. Na ja, das habe ich denn auch verloren. Der Gegenschlag der Warband war eindrucksvoll.

14:11 für mich; Thomas steuert 14 Punkte und Jürgen noch mal 6 Punkte bei.
Insgesamt 189 Punkte für Barbarossa





geile Minis von Mick, oder? Leider sind alle gegen mich....

Fazit

4 sehr spannende Spiele! Regelfragen kamen bei meinen Spielen nur selten auf und es wurde auch alles ganz entspannt geklärt.

- Platz 1: Barbarossa mit 189 Punkten
- Platz 2: MK White mit 181 Punkten
- Platz 3: GGBAD2 mit 176 Punkte
- es geht aber ganz eng weiter, man muss bei einem solchen Team Turnier wirklich gemeinsam denken und jeden Punkt zusammenkratzen!

Nach London zum LGT kann man immer hinfahren! Müssen ja auch nicht die gleichen Teams wie in Mailand sein. Sehr empfehlenswert! Die Gegend in der wir gewohnt haben war sehr türkisch-afrikanisch geprägt. Daher haben wir es uns abends immer sehr lecker schmecken lassen.

