

## Turnierbericht: Stoertebeker Cup 2010

Mitte April hatte Jann Bengen wieder nach Baltrum zum Stoertebeker Cup eingeladen. Gespielt wurde nach DBMM 1.0 mit ein paar Hausregeln, um das Thema der Schlacht zur See und zu Land zu unterstützen. Leider fanden dieses Jahr nur sechs Spieler mit Anhang den Weg auf die Insel. Leute: Baltrum bietet echt viel! Sonne, Wind, Kurzurlaub, Tabletop mit Frau, Freundin, Familie ohne Stress, leckeres Turnierdinner aus Annes Küche, wandern. Friesland ist nicht Karibik, für Badehose und schwimmen im Meer war es zu kalt, aber für einen gepflegten Sonnenbrand reicht es allemal. Wer sich zuviel Nordwind geholt hat kann den in der neuen Sauna der Strandburg wieder auskurieren.

Jetzt aber zum Tabletop Teil: ich war entschlossen, die neuen griechischen Figuren nach Baltrum zu bringen. Die Miniaturen stellen eigentlich Griechen der Kolonie Syrakus dar (inklusive der Zeit als Pyrrhos von Epeiros mit Syrakus verbündet war). Eigentlich sollte also eine syrakusanische Armee antreten. Aber beim tüfteln war ich nie so ganz zufrieden mit der Balance aus Führung, Schlagkraft und Robustheit, wenn ich die Flotte einbaute. Also nahm ich die Liste Pyrrhos in Italien als Variante. Das funktionierte dann ganz gut:

- A) der General (nicht Pyrrhos, sondern einer seiner Generäle) bekam den höchsten PIP Wurf und hatte vier Galeeren, einen Pikenblock und zwei Elefanten.
- B) ein Subgeneral kommandierte die mittleren und leichten Truppen für schweres Gelände und bekam den niedrigsten Würfel. Problematisch an diesem Kommando waren ein paar irreguläre Psiloi. Die brauchen in schwerem Gelände mehr PIPs zum manövrieren. Das ist ihnen auch mehrfach zum Verhängnis geworden.
- C) Ein zweiter Subgeneral, der den mittleren PIP Würfel bekam, kommandierte leichte Reiter, Kavallerie und drei Ritterkeile. In DBMM werden die schweren Kavalleristen mit Lanze nach makedonischer Art als ungestüme Ritter (Reg Kn(F) in wedge) gespielt. Gut gegen Infanterie, weniger gut gegen Kavallerie.

Eigentlich ist die Armee ganz ok, aber sie ist empfindlich gegen gute Kavalleriearmeen (Cv(S), LH(S) Kombinationen), schwere Ritterarmeen und gegen zuviel Gelände und auch gegen konzentrierten Beschuß. Außerdem muss man beachten, dass manche Römer und Byzantiner mit vier regulären Generälen plus regulärem Lager die ganze Armee schwindlig manövrieren können.

### **1. Spiel gegen Marc Lang mit Ägyptern des neuen Pharaonenreiches**

Mit Marc hatte ich noch eine Rechnung offen. In den letzte Partien (seid ich von ihm die griechischen Figuren bekommen habe) steht es 2:1 für ihn. Nun war Marc mit seinen neuen Ägyptern angetreten. Wunderschöne Figuren, aber jetzt ging es zuerst um den Sieg!

Pyrrhos greift Ägypten an. Marcs Plan war, seine vier Boote auf einem Fluss einzusetzen. Das hat nicht funktioniert, es gab keinen Fluss. An der Meeresküste gab es dafür einen großen Sumpf und auch sonst ein bisschen schweres Gelände, sonst war das Feld frei. Die Ägypter haben eine sehr breite Auswahl an Truppen, deshalb wählte ich erst mal eine vorsichtige Aufstellung:

- Kommando B im Gelände sehr weit vorne; entweder zum Angriff auf den Sumpf oder zum halten und Verzögern, falls die Ägypter überlegene Geländeinfanterie haben sollten.

## Turnierbericht: Stoertebeker Cup 2010

- Kommando B dahinter. Die Galeeren in Formation, um zur See anzugreifen, Die Phalanx recht hinter das Gelände, die Elefanten zur Abschreckung von Kavallerie rechts anschließend neben der Phalanx (in etwa Mitte des Feldes).
- Kommando C mit Kavallerie und leichten Reitern nach rechts außen, Ritter in Kolonne dahinter.

Marc konterte mit ein paar Geländetruppen im Sumpf (weniger als meine), anschließend Bögen und Schwertkämpfer und dann Massen von ägyptischen Streitwagen gegen meine rechte Flanke. Daraus ergab sich für mich: links angreifen – rechts bremsen!

Flotte und Geländetruppen zogen sofort vor. Die Phalanx folgte, die Ritter zogen hinter der Phalanx nach links. Die Elefanten wurden schnell vorwärts getrieben, um die Ägypter einzuschüchtern. Kavallerie und leichte Reiter staffelten sich defensiv und zitterten vor den Ägyptern.

Marc's Schwertkämpfer sahen das Unheil kommen und wollten sich möglichst dicht am Sumpf halten. Hier machte Marc seinen ersten Fehler und zog sie trotzdem weit nach vorne, wo sie gegen meine Phalanx und die Ritter kämpfen mussten.



Die Geländetruppen rannten so schnell wie irgend möglich auf ihre ägyptischen Gegner zu. Die Elefanten trompeteten laut und zertraten auch einen ägyptischen Wagen. Aber die Männer des Pharaos haben sie dann doch recht fix erledigt. Viel schlimmer war die rechte Flanke: durch vorsichtiges Zurückziehen versuchte die Kavallerie den Zusammenprall immer weiter zu verzögern. Das gelang auch, weil die Ägypter sehr vorsichtig agierten. Erst als ihre Geländetruppen die ersten Verluste erlitten und ihre Flotte ums Überleben kämpfte, wagten sie den Angriff. Das war etwas zu

spät, da es im Effekt auf ein reines Wettrennen rechts gegen links ankam. Marc war etwas erschüttert wie schnell sein Geländekommando zerrieben wurde aber auch ohne Würfelpech wäre das eingegangen. Wegrennen wäre besser gewesen, er hatte nur eine einfache dünne Linie dort stehen.



Hier noch mal ein Bild der Lage vor den entscheidenden Angriffen. Man sieht deutlich, dass die Ägyptische Schwertkämpfer zu viele Gegner haben. Beim großen Angriff sind dann meine leichten Reiter recht schnell gestorben. Aber die Kavallerie hat (mit ein paar Pikenieren) recht lange ausgehalten. Marc's Geländekommando ging ein, die Flotte versank

## Turnierbericht: Stoertebeker Cup 2010

und die Schwertkämpfer der Ägypter hatten so viele Verluste, dass der Pharao die Schlacht abbrach.



Bei den Griechen war nur die Kavallerie entmutigt. Also ein Sieg mit Seeherrschaft für mich. 2:2 in meiner Bilanz gegen Marc.

### **2. Spiel gegen Jürgen Beissel mit Wikingern aus Dublin**

Jürgen hatte genau die Armee dabei, an der ich gerade male! Wikinger aus Dublin, wie genial. Riesige Flotte, Huscarls, Seeräuber und irische Verbündete. Einfach super, große Flotte, viele Landtruppen und gut bemalt (die Figuren waren auch von Marc).

Was soll man gegen die Wikinger schon machen? Mit der Flotte möglichst langsam sterben (also kämpfen und nicht vom Tisch fliehen); und dann mit Rittern und Phalanx einen schnellen entschiedenen Angriff anbringen.

Auf den Gedanken war Jürgen auch gekommen... die Huscarls standen zweireihig, um den



Angriff abzuwehren. Die Wikingerschiffe griffen die griechischen Galeeren sofort an und die Iren versuchten, dem griechischen Angriff in die Flanke zu fallen.

Zur See war der Kampf recht eindeutig. Pyrrhos kann stolz sein, wie lange seine Galeeren ausgehalten haben. Aber

zu Letzt sanken sie dann eben doch.

Kurz zum Bild: Jürgen hatte unter Einsatz seines Lebens eine Palette Ü-Eier vernichtet, um dieses geniale Barker Element zu machen. Ein würdiger Jarl!



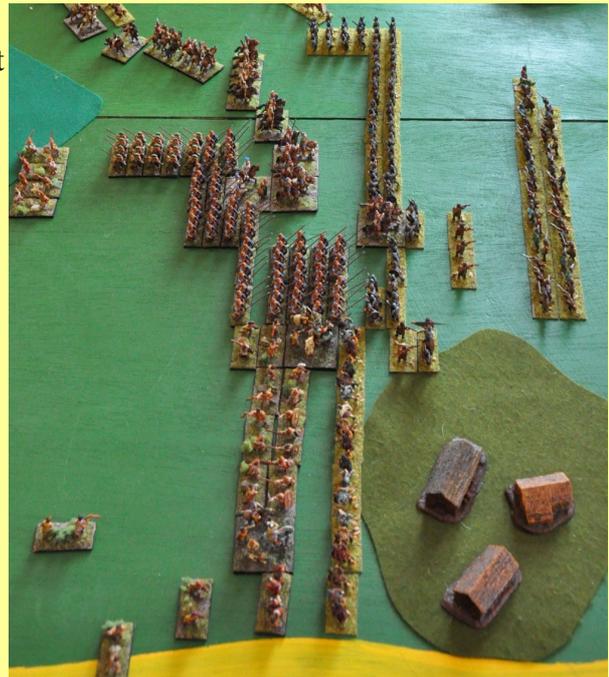
## Turnierbericht: Stoertebeker Cup 2010

Die Landschlacht lief dann fast so wie ich es gedacht hatte. Nur haben leider alle Angriffe erst auf den zweiten Versuch und mit Hilfe der Generäle in der ersten Reihe Erfolg gebracht.

Hier sieht man wie nur ein Ritter sich durch die Gegner kämpft und der General „B“ schon im Kampf ist. Die Elefanten kamen eh zu spät und haben auch nicht so viel gebracht außer, daß Jürgen viel Punkte ausgeben musste, um seine Reihe Elefanten-fest zu machen.

Oben am Bildrand sieht man die panischen Versuche, die linke Flanke zu sichern solange der frontale Durchbruch nicht gelungen ist.

Ein kleiner Sieg aber ein teurer – eher ein Unentschieden, wenn man den Wikinger Sieg zur See einrechnet.



### **3. Spiel gegen Jann Bengen mit Sung Chinesen**

Leider gibt es von diesem Spiel keine Bilder. Das ist besonders schade, weil man hier wieder mal sieht, wie man ein Spiel schon beim Gelände legen verlieren kann. Dass das Gelände eminent wichtig in DBMM ist muss man einfach akzeptieren. Deshalb der Spielaufbau kurz in Worten:

Die Chinesen greifen Griechenland (genauer griechische Städte in Italien) an. Das Meer liegt schon. Jann darf ein Gelände-Equivalent legen und entscheidet sich für zwei „halbe“ Wälder. Ich will zwei Sachen erreichen: erstens will ich eine Meerenge als Schutz vor der chinesischen Flotte (weil die stärker ist als meine) und zweitens will ich einen Hügel mit Buschland im Zentrum der Schlacht. Solch ein Hügel wäre tolles Gelände für Janns chinesische mittelschwere Piken (Pk(F)), ist aber auch „gutes“ Gelände für meine Elefanten. Vielleicht kann ich ihn da hinein locken. Zur Sicherheit nehme ich noch eine Ortschaft, weil ich die legen kann wie ich will.

Dann geht erst mal alles schief: Ich bekomme zwar meinen Hügel am Meer, aber viel zu weit auf Janns Seite. Da nützt er gar nix, ich lege ihn nur ins Meer, damit Jann keinen Abhang im Zentrum bekommt von dem er aus agieren kann. 1. Fehler, wenn der Hügel mir nix bringt, dann hätte ich ihn gleich ganz nach hinten auf Janns Seite legen sollen. So hat er eher mich behindert. Alle anderen Geländeteile fallen weit vorne in Janns Aufstellungszone, er bekommt die perfekte Festung. Nun bleibt noch die Siedlung: ich beschließe wenigstens meine Flotte zu schützen und lege die Siedlung als Halbinsel ins Meer, so dass nur noch zwei Schiffe kämpfen können.

Die Situation ist maximal bescheuert. Jann kann einfach stehenbleiben und meine Schiffe angreifen. Das bringt ihm ein Unentschieden plus acht Marinepunkte (Sonderregel für Baltrum). Ich kann ihm also entweder viel Platz lassen und hoffen, dass er herauskommt oder versuchen, eine extrem trickreiche Stellung zu attackieren.

Kurz flackert dann Hoffnung auf: sein Allierter ist erst mal unzuverlässig und die Wälder sehen unbewacht aus. Ich beschließe, einen Wald anzugreifen in der Hoffnung, dass der

## Turnierbericht: Stoertebeker Cup 2010

wirklich schwach verteidigt ist... war natürlich Käse. Als rauskam, dass da eine Truppe versteckt ist, die mein Geländekommando wegputzen kann, hatte ich auch noch zu wenig Bewegungspunkte, um mich heil wieder zu verpissen. Also habe ich ein paar Reiter und die Elefanten geschickt, aber die haben halt was auf die Nase bekommen. Ich habe das Spiel dann irgendwie über die Zeit gemogelt und sogar ein paar Piken auf dem Hügel erledigt, aber zu gewinnen war nix mehr. Ein „Unentschieden“ sehr zu Janns Gunsten, etwa so unentschieden wie der schwarze Ritter bei Monty Python und der heilige Gral.

### **4. Spiel gegen Neil Fox mit Sung Chinesen**

Nach dem Spiel gegen Jann war ich tatsächlich immer noch recht weit vorne in der Tabelle gelandet. Also musste ich gegen Neil Fox antreten, der zu dieser Zeit auf dem ersten Platz war. Neil hatte ebenfalls Sung Chinesen, aber eine ganz andere Zusammenstellung als Jann. Während Jann Piken und Auxilia als Fußvolk hatte, trat Neil mit 10 gemischten Phalanx-Elementen aus Bögen und Speeren an (Reg Bw(X)/Bw(O)), dazu kam eine Gruppe Schwertkämpfer. Und natürlich viel zu viele superior Kavalleristen...

Auch in diesem Spiel war das Gelände entscheidend. Da ich diesmal der Angreifer war, gelang es mir nicht, eine schützende Meerenge zu legen. Neils Aufstellungszone wurde durch einen Wald am Meer, einen sanften Hügel ganz hinten und einen Ort neben dem Hügel bestimmt. Weiter rechts gab es noch einen felsigen Hügel. Wenn er hinten stehenbliebe wäre er wohl unangreifbar. Das seine Flotte meiner überlegen war erschien klar.

Ich entschied mich für dafür, das leichte Kommando B rechts aufzustellen und den Hügel anzugreifen und anschließend gegen den Ort vorzugehen. Kommando C mit Kavallerie und Rittern stand vor der Infanterie und der Flotte. Der Plan war, das Zentrum preiszugeben und ihn rechts mit leichten Truppen und Kavallerie anzugreifen. Die Ritter würden je nach Situation abwarten wo sie gebraucht würden.



Auf dem Bild sieht man gerade die Kavallerie nach rechts marschieren. Eigentlich sah es ganz nett aus. Neil blieb nicht in seiner Festung sondern marschierte auf das Feld. Leider war es nur ein Bluff. Er hatte ausreichen Bewegungspunkte, um sich mehrmals bis auf seinen Hügel zurückzuziehen und sich dort fest zu verbunkern.



Klar war es für Neil eine gute Taktik. Er lag in Führung und ein ereignisloses Unentschieden reicht ihm zum Turniersieg. Ich habe es also zumindest mal versucht. Aber als ich die Stelle zwischen Hügel und Ort angegriffen habe waren meine Kampfwürfel dermaßen mies, dass ich alle Angriffe verloren habe. Daher musste ich mich zurückziehen. So ein Rückzug ist recht knifflig. Vor allem die irregulären Psiloi

## Turnierbericht: Stoertebeker Cup 2010

brauchen zu viele Bewegungspunkte, um innerhalb der Ortschaft zurückzuziehen.

Die Flotte wurde erwartungsgemäß versenkt, die Armee hat sich unter ein paar Verlusten zurückgezogen, insofern ein Unentschieden mit großen Vorteilen für Neil.

Im Nachhinein war es ein Fehler, das Geländekommando rechts zu spielen. Aber ob sie links viel effektiver gewesen wären ist auch nicht klar. Um diese Festung zu knacken wären zwei geländefähige Gruppen nötig gewesen und meine Armee hat halt nur eine. Mir ist nicht wirklich klar, was ich hätte tun können, um Neil zu einem Kampf außerhalb seiner Stellung zu bewegen.

### Resumee

Die letzte beiden Spielen waren in der Abfolge etwas frustrierend. Zwei mal vor so einer Festung zu stehen ist schon blöd. Aber egal, am Ende bin ich irgendwie noch dritter geworden. In Baltrum wird des beste General (Gesamtpunktwertung) mit Urkunde, Gedenkmünze und Stoertebeker Wanderpokal ausgezeichnet, der beste Admiral mit Schiffsmodell, Urkunde und Goedeke Michels Pokal.

Danke an Jann für's organisieren!

Und hier die Sieger 2010:



Neil Fox mit dem Stoertebeker Pokal und Jürgen mit dem Goedeke Michels Pokal. Dass die Wikinger mit ihren Booten so gut mithalten konnten freut mich sehr!

Unten noch mal ein Bild aller Teilnehmer.

