Moin Alle,

für den Stoertebeker Cup 2019 hatte Jann das Thema "Indianer und Conquistadores" ausgerufen. Erlaubt waren also Listen aus Nord- und Südamerika, den amerikanischen Pazifikinseln und der Karibik. Das ganze natürlich auch mit spanischen oder portugiesischen Conquistadores. So weit so schick… aber ich habe gar keine Indianer!!!

Nach Studium der Listen entschloss ich mich, NW Amerikanische Stämme anzumalen. Keine sehr ausgefeilte Liste aber 6 Boote und brauchbare irreguläre Infanterie mit Blades und Bow sollten ok sein um mitzuspielen. Und das kann man VIEL schneller anmalen als Inca, Azteken oder Maya, weil es kaum Bildmaterial gibt!

Spiel 1 gegen Jann mit Azteken

Die Azteken lebten zur Zeit der spanischen Invasion im heutigen Mexico. Es ist eine sehr reguläre Armee, hauptsächlich aus Blades (F) und Auxilia (I) mit vielen Booten (I und O). Es kam also darauf an, dass Jann mich nicht komplett austanzen kann und zur See... entweder den Kampf verweigern oder gut würfeln. Leider war ich der Invasor und kein Gelände fiel so, dass die See eingeengt wäre. Dafür legte mir Jann einen Wald links hinten in meine Aufstellungszone. Dort versteckte ich 8 Bw, sonst stellte ich mich in einer Linie mit Blade und Bow Sequenzen auf.

Die Azteken ruderten vorwärts so schnell wie möglich, während sie zu Land die Küste frei gaben und massiv meine linke Flanke und das Zentrum angriffen. So sah es nach den ersten Zügen aus:



Ich hatte kein einziges Testspiel mit den Indianern gemacht. Deshalb kam mein Angriff zu zögerlich. Im Laufe des Spiels ergaben sich daher drei Teilergebnisse:

Zur See haben die Azteken die NW Amerikanischen Kanus einfach versenkt. Ich habe drei Azteken Kanus schlagen können aber gegen die Übermacht kam ich nicht an.

Zu Lande konnte ich den Angriff gegen meine linke Flanke abfangen. Dort waren ja meine Bögen im Wald versteckt. Das stabilisierte die Flanke und kostete die Azteken viel Zeit.

Im Zentrum kam es zu einem Patt. Ich wollte das mit einem Angriff von der Seeseite her brechen... aber es war alles zu langsam und zu spät. Kommt davon wenn man keine ausgebildeten Truppen hat.

Das Ergebnis war dann

- 15:10 zu Land
- 1:8 zu Wasser
- also 16:18 insgesamt.





Spiel 2 gegen Neil mit NW American Indians

Neil hatte ebenfalls NW Amerikanische Klingit Indianer gewählt. Die Klingit wohnten im heutigen Alaska und Teilen von Kanada. Das ist die gleiche Liste, die ich auch gewählt hatte, er hat ein paar Blades mehr, dafür ein paar Bögen weniger als ich. Ansonsten sind die Listen identisch. Ich war schon wieder der Invasor, also konnte ich nur wenig Gelände legen. Neil dagegen konnte eine Ansiedlung bei sich am Meer legen und so seine Flotte schützen. Auch sonst bestimmt er weitgehend das Aussehen des Schlachtfeldes. Glücklich für mich fiel wieder ein Geländestück links außen an die Tischkante.

Der Spielverlauf war sehr einfach:

- Die Flotten haben nicht gekämpft
- An der Ansiedlung hat Neil besser gespielt als ich, insbesondere weil sich meine Bögen von seinen Psiloi haben abschlachten lassen. Er hat auch zwei Boote angelandet und die Besatzung zur Verstärkung durch den Ort geschickt.
- An der See abgewandten Seite sah es besser für mich aus, insbesondere da mein Hinterhalt wieder die linke Flanke stabilisieren konnte. Dort konnte ich ein paar Elemente mehr besiegen als Neil an der Küste

Das Ergebnis war

- 14:11 zu Land
- 5:4 zu Wasser
- also 19:15 insgesamt

Spiel 3 gegen Carlos mit Hawaiianern

Die Hawaiianer haben eine sehr spannende Armee: Ein Kern aus regulären Piken S und O, sowie einen irregulären Teil mit Blades (F) und ein paar Hilfstruppen. 12 Boote (S) bilden die stärkste Flotte im Turnierfeld!

Bekloppter Weise bin ich schon wieder der Invasor und kann das Gelände nicht so hinbringen wie ich es brauche. In diesem Falle ist das aber immerhin historisch korrekt. Das Gelände sieht aber ziemlich doof aus: ein Wald teilt meine Aufstellungszone in der Mitte und liegt so weit vorne, dass ich die Armee entweder teilen muss oder zwischen Meer und Wald einzwängen muss.

Beim Planen der Aufstellung entscheide ich mich dafür, die Armee aufzuteilen – das war wahrscheinlich ein Fehler. Egal: Um den Wald herum zu marschieren braucht sehr viel Zeit. Also war der Plan zwischen Wald und Meer die Hawaiianer zu verzögern mit Psiloi, mit einem

Hinterhalt im Wald (so eingezeichnet, dass die versteckten Truppen vom Wald zum Meer schauen). Hinzu kommt, dass gegenüber dem Wald noch ein bewaldeter Berg lag. Dort war zu vermuten, dass die Hawaiianer ebenfalls Truppen verbergen – der Abstand war aber so groß, dass ich mir den Durchmarsch trotzdem zugetraut habe. Für alle Anfänger und Leute die selten irreguläre Armeen spielen... das ist eine Scheiß-Idee: es klappt zwar aber niemals verlustfrei und kostet unendlich viele Bewegungspunkte. Merken. Setzen.



Meine Flotte kurz vor ihrem Untergang. Ich konnte nur drei Hawaiianer versenken bevor meine

Boote weg waren.



Mein Durchmarsch zwischen Wald und Berg in dem Moment wo (unten im Bild) der Hawaiianische

Hinterhalt aufgedeckt wird. In dieser Runde sterben zwei Bogenschützen....



Im Prinzip ist der Plan aber aufgegangen. Die Hawaiianer konnten mein Zentrum nicht durchbrechen, den Kampf am Wald habe ich gewonnen aber es war alles zu langsam und nicht effektiv genug.

Das Ergebnis war

- 14:11 zu Land
- 1:8 zu Wasser
- also 15:19 insgesamt

Spiel 4 gegen Thomas mit Tupi

Die Tupi lebten in Brasilien entlang der Küste und entlang einiger großer Flüsse. Eher südlich des Amazonas. Die Armee hat eine gefährliche Kombination aus irregulären Bow (S) und Blades (F). Die Standard-Strategie ist: die Bögen stehen vorne (in zwei Reihen), die Blades dahinter in zwei Reihen. Zuerst schwächen die Bögen den Gegner (zumindest bringen sie ihn aus der Formation), danach stürmen die Blades ungestüm durch die eigenen Bögen hindurch und greifen an, die Bögen fungieren als zweite Reihe/Reserve. Eine große Flotte aus 8 Booten (O) unterstützt die Tupi zur See.

Grrrr schon wieder bin ich der Invasor. So ein Mist. Das Gelände ist so unschön wie immer. Hier der Tisch aus der Perspektive der Tupi. Irgendwie sind das auch mehr als meine.



Na ja, machen wir es kurz: ich baue eine Verteidigungslinie auf und warte auf den Ansturm. Als die beiden Linien sich nahe kommen schießen die Tupi meine Linie ein bisschen durcheinander aber es sind nur wenige Verluste.

Da ich große Angst vor den Bow (S) Truppen hatte, greife ich zum frühest möglichen Zeitpunkt an. In dieser Runde habe ich aber sehr wenig Bewegungspunkte – deshalb bleibt meine zweite Reihe einfach zurück (Distanz zwischen Reihe 1 und 2 ziemlich genau 160 Schritt). Ich fand, dass das Risiko kleiner sei als einfach erschossen zu werden (also VOR dem Angriff dachte ich das). Da ereilt mich eine fiese Serie schlechter Kampfwürfe und in meiner Angriffsreihe klafft ein großes Loch. Daneben habe ich aber den Gegner nach hinten geschoben und muss nachsetzen (jetzt ist der Abstand >160 Schritt). Na ja: seit der Situation flicke ich eben Löcher und muss viele Bewegungspunkte für defensive Maßnahmen verwenden.

So sah die Schlacht zu Beginn aus. Zur See haben wir uns nicht so viel getan. Keiner wollte alles riskieren, es gan nur wenige Kämpfe.



Der eigentliche Kampf war ein Linie gegen Linie im Zentrum: So sahen die Linien vor meinem Angriff aus:



Das Ergebnis war

- 14:11 zu Land
- 5:4 zu Wasser
- also 19:15 insgesamt

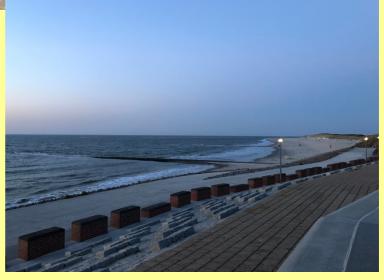
Neil Fox hat das Turnier gewonnen. Carlos Duecker-Benfer war der beste Admiral, Herr der Inseln, Herrscher der Vulkane, Top Scorer der Wellensurfer und Vortänzer aller Hawaii Tänzerinnen.

Für mich hat es nur zum vierten Platz gereicht, ganz klar zu wenig Marinepunkte!

Baltrum selbst hat dieses Jahr wieder viel Spaß gemacht. Wir hatten Sonne ohne Wind (T-Shirt Wetter), Sonne mit kaltem Wind und am Samstag sogar ein paar Schneeflocken. Anne hat uns auf das aller-leckerste verköstigt: das Turnierdinner vom Feinsten für Fisch und Wildesser.









Und Tschüß bis 2020!!!!