

Für ein freies Thessalien...oder wie schon Cato sagte: *"Ceterum censeo Carthaginem esse delendam."*

Es war wieder soweit, im fast alten Rhythmus wurde zum Stoertebeker Cup auf Baltrum eingeladen. Nach dem Turnier in Mailand, an das ich mich nur in Bruchstücken erinnere (erinnern will), ging es nun auf die schöne und sonnige Nordseeinsel. Durch die besondere Lage verbringt man immer gerne ein paar Tage mehr und urlaubt sich so durch.

Das Besondere am Stoertebeker Cup sind aber nicht nur die äußeren Bedingungen, sondern das Turnier selbst. Marineelemente sind hier Pflicht und es gibt einen eigenen Admiralspreis für den besten Spieler zu Wasser. DBMM bietet in seinen Regeln ein kleines Extra für Marineoperationen, welches einen zusätzlichen Aspekt in das Spiel bringt.

Das Thema des Turniers war „**Aufstieg und Fall Karthagos**“ und dementsprechend konnten die Armeen gewählt werden¹. Da ich ursprünglich in Mailand Buch 1 spielen wollte, entschied ich mich nach intensiven Beratungen (dank an Jürgen Beissel), für die frühen Hopliten mit Thessaliern als Kernvolk und verbündeten Athenern für die Flotte. Die Armee sah dann so aus:

1. CinC Cv(O), 16 Hopliten irr Sp(O), 8 leichte Reiter irr LH(O)
2. Subgen irr LH(O), 16 Hopliten irr Sp(O), 8 leichte Reiter irr LH(O)
3. Subgen irr LH(O), 10 leichte Reiter irr LH(O), 6 Bogenschützen irr Ps(O), 4Speerwerfer irr Ps(I)
4. Athenischer Allierter Gen. irr Sp(O), 16 Hopliten irr Sp(O), 6 Trieren reg Gal(F) mit Ps(I) besetzt (Athenische Ruderer und Speerwerfer)
5. Lager für Allierte (2 Bg(I)) und Armee (6 Bg(I))

Ein Stratagem war noch drin: Feint Flight



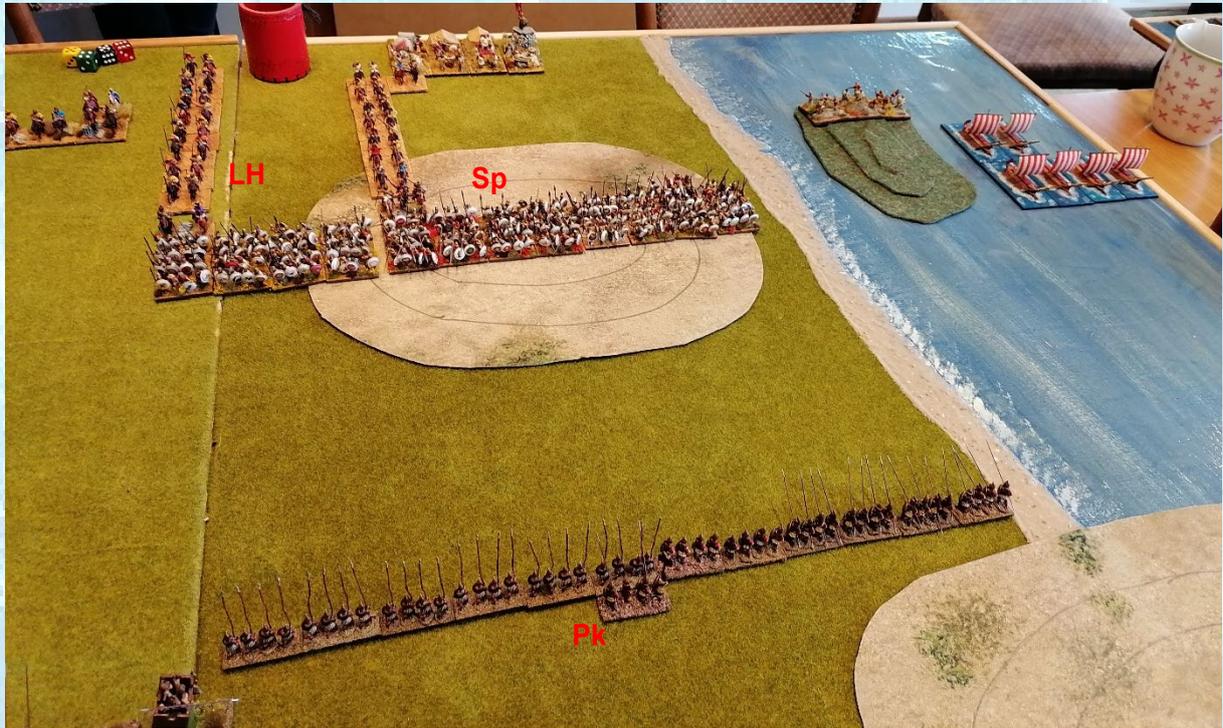
Die Lagerelemente mit diskutierenden Griechen

Das Konzept der Armee war eigentlich gegen die biblischen Superritter gedacht aber jetzt musste es in dieser Umgebung zeigen was es kann. Aufpassen muss ich auf wilde Stammeskrieger (Wb) und Schwertkämpfer (Bd), die beide einen Quickkill gegen meine Speere haben. Auch vor großen Reitergruppen die als (Cv) daherkommen, muss ich mich hüten. Ich habe keine S Truppen und trotz die ganze Armee irregulär, immerhin mit 4 Kommandos. Ab Februar habe ich dann, nicht für Mailand aber für Baltrum gemalt. Immer kam was dazwischen und ich schaffte es noch so gerade alle Schiffe und Hopliten spielbereit zu bekommen. Die Athenischen Basen und andere Verschönerungen blieben dabei auf der Strecke. Ich brachte also eine Armee mit, die ich noch nie auf der Platte gesehen hatte. Zum Glück hat diese Armee nur zwei entscheidende Truppentypen und so ging es dann also los.

¹ Leider war der einzige Spieler mit einer karthagischen Armee erkrankt, so dass Aufstieg und Fall ganz ohne Karthago stattfand.

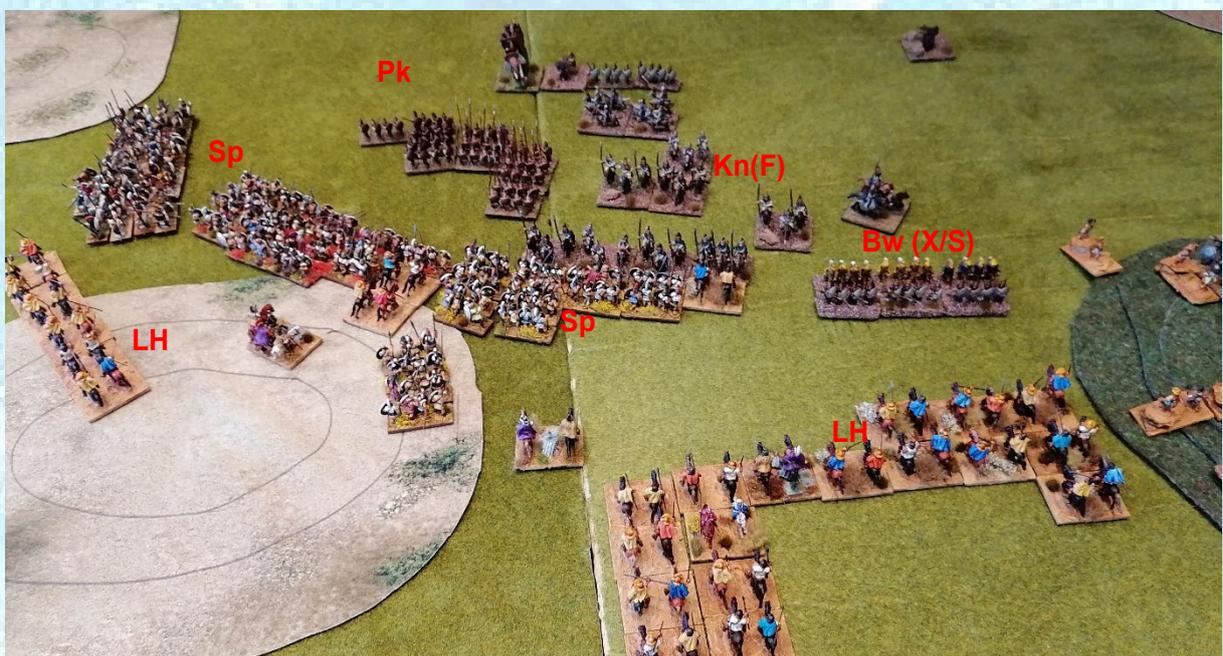
Das erste Spiel gegen **Thomas** mit dem **imperialen Alexander** (leicht aufgedunsen, durch die vielen Exzesse) der seine Propagandamaschine bereits angeworfen hatte (siehe Bericht [Thomas](#)).

Im Gegensatz, zu dem unter krankhaften Machtphantasien leidenden exmakedonischen König, wird der Anführer der freien Thessalier aus ihrer Mitte, von freien Männern erwählt. So griff Alexander an und die Götter wollten, dass der Sieg an Land erfolgt, denn ein starker Wind bremste unsere Galeeren. Alexander stellt zuerst auf und zieht eine lange Reihe seiner Krieger quer über das Schlachtfeld.



Die Aufstellung: Thessalier und Athener konzentrieren sich auf ihre linke Seite

Alexander gibt seine rechte Seite preis und bündelt die dünne Pikenlinie in Richtung Mitte. Das Athenische Kommando versucht so schnell wie möglich hinterherzuziehen, ist aber aufgrund seines irregulären Status nicht so beweglich. Von der anderen Seite versucht Alexander mit seinen Rittern in das Zentrum zu stoßen, erleidet aber Verluste mit seinen gefürchteten Keilen. Während es in der Mitte schwer wogt, gelangen die griechischen Phalangen jetzt in die Flanke der Imperialen.





Das letzte Bild der Schlacht. Alexanders Angriff ist abgewehrt

Die Lage durch die Umklammerung wird immer gefährlicher für Alexander und er entscheidet den Angriff abubrechen und den Rückzug einzuleiten. Er wird weiter andere Ziele für seine Machtgelüste suchen und finden aber Thessalien bleibt frei.

Thomas ist einer der besten deutschen Spieler. Sehr kompromisslos im Angriff, knackt er den Gegner gerne mit kleinen aber effektiven Kommandos. Ich war überrascht, wie widerstandsfähig die Thessalier waren. Die alexandrinischen Keilritter lassen sich recht gut mit einer Übermacht der LH abfangen und ein Ritter starb sogar vor den etwas behäbigen Phalangen. Ein sehr schönes und spannendes Spiel, mit reichlich blödeligen Bemerkungen auf beiden Seiten ☺.

Das zweite Spiel verschlug die Thessalier in den Westen, zur iberischen Halbinsel zu **Arnim Sertorius mit seinen Spaniern, OLÉ** (d.h. mit Milch)

Bei idealem Wetter hoffte ich, diesmal auch die Galeeren einsetzen zu können. Respekt hatte ich vor allem vor der hohen Beweglichkeit der antiken Spanier, immerhin haben sie damit ein Weltreich lange hingehalten und Arnim ist ebenso ein Spieler aus dem Barbarossa Meister Team



Ich baute also wieder nach dem ersten Schema auf. Mit den Athenern am Meer und dem Reiterkommando ganz rechts mit der Option der Umfassung.

Leider habe ich hier meinen entscheidenden Fehler gemacht. In der Versuchung das Geschick der ersten Schlacht zu wiederholen, drängten die Athener in einer Kolonne nach vorne. In dieser ungünstigen Position trafen die römischen Legionäre als Verstärkung ein und marschierten auf mich zu. So schnell ich konnte, versuchte ich wieder Ordnung in die Phalanx zu kriegen aber es gelang mir nicht vollständig und im allgemeinen Chaos stand der athenische General in der Frontreihe und wurde durch den spanischen Angriff aus dem Spiel genommen. Autsch, das tat weh! Ab hier verlor ich die Initiative und wehrte die Angriffe mehr schlecht als recht ab. Für meine Galeeren fehlten mir dann die Pips, weil die Athener ohne ihren General echt nur schwer zu bewegen waren.



Der grimmige „Sertorius“ optimiert seinen Truppeneinsatz 😊

Die drei Expendables in seiner Aufstellung erwiesen sich ebenfalls als sehr lästig. Nur mit Verlusten konnte ich sie abwehren, genau dafür sind sie ja da *grmpf*. Am Ende standen 2 meiner Kommandos kurz vorm Bruch und es endete 14:11 für Sertorius und unentschieden auf dem Meer (siehe Bericht [Arnim](#)).

Das dritte Spiel führte uns zurück nach Griechenland mit seinen sanften Hügeln und dem blauen Himmel. Allerdings waren die Thessalier wohl etwas überrascht, als sie feststellen mussten, dass **Sparta und Stefan** gelandet waren. Spartas Armee war ungefähr so aufgebaut wie die Thessalische, nur war alles regulär und die Speere „Superior“. Mein Vorteil, er hat keine LH. Also versuchte ich ihn irgendwie einzukreisen.



Die Anfangsaufstellung gegen Stefans Spartaner

Ich traute mich mit meinen Speeren (O) nicht so richtig an die Sp(S) ran. Auf dem Meer war es mit je 6 Galeeren (beide von Athen) ausgeglichen. Da ich das erste Element versenkte, hatte ich den Vorteil, der mir im Laufe des Spiels die vollständige Seeherrschaft einbrachte. Auf dem Land war und blieb es schwieriger. Ich nagte an seinen Rändern und verlor einige LH durch „spent“-Ergebnisse. Als ich mich endlich entschloss mit den Phalangen anzugreifen, war die Zeit vorbei. Ich bin noch zu zögerlich und vermeide das Risiko. Da wäre vielleicht mehr gegangen. So hatte ich bei ihm 10% Schaden gemacht und das Ergebnis umgedreht. 13:12.



Das Denkmal von Tjark Evers von Baltrum

Das vierte Spiel schließlich ging an meinen „Angstgegner“, die GaGa..., die GaGa..., mit ihrem Häuptling Axelix. Diesmal griff ich an und es war ein schöner Tag mit leichtem Wind, der aus südwestlicher Richtung kam. Nachdem Axelix seine Truppen positioniert hatte, stand ich einem Wall aus wilden Kriegern gegenüber. Im Meer hatte er 6 Schiffe positioniert, die mussten aber gegen den Wind kreuzen und hatten nur ein enges Bewegungsfenster in dem sie nach vorne fahren konnten, ohne Beeinträchtigt zu werden.



Die Aufstellung am Anfang

Ich stellte die Speere möglichst einreihig auf und nahm das Reiterkommando in die Mitte um die Krieger aufzuhalten. Eine Reitergruppe schickte ich hinter dem Dorf entlang um dem Gegner in den Rücken zu fallen. Das Dorf bestand übrigens aus sehr schönen 3D-gedruckten Häusern, die ich irgendwoher kannte.



Das gallische Dorf

Die Warbands kamen ohne zu zögern auf die Hopliten zu und in der ersten Runde mit Kontakt, verlor ich 3 Speere und 2 LH (spent), weil ich 5-mal die 1 gewürfelt habe. Das war ein ganz bezaubernder Anfang. Danach ging es etwas besser. Die LH und die Ps machten den Wb das Leben schwer und wir gaben gegenseitig nicht nach. In der Zwischenzeit hatten die Galeeren die Boote erreicht oder war es umgekehrt? Es war ein zäher Kampf auf dem Wasser und am Ende verloren die Gallier eins ihrer Schiffe. Das hatte aber keine weiteren Auswirkungen.



Kurz vor Ende an der umkämpften Front

Als schließlich die Zeit abließ waren beide Armeen kurz davor ein Kommando zu verlieren, wobei der Übertrag vielleicht ein zweites mitgerissen hätte. Ein sehr spannendes und trotz der, für mich, desaströsen ersten Kampfunde, ein ausgeglichenes Spiel: 13:12. und 5:4 auf dem Wasser.

Es war ein schönes Turnier und die Erfolge auf dem Wasser reichten für den Vize-Admiral Pokal. Ich bedanke mich bei allen Spielern, Jann, Anne und den vielen Helfern. Hotel Strandburg hat sich wieder mächtig ins Zeug gelegt, uns fürstlich bekocht und es ist jedem nur anzuraten, dieses Ereignis zu besuchen, wenn es sich nur irgendwie einrichten lässt. Baltrum ist eine Reise und ein Turnier wert... ich komme wieder und bin schon gespannt auf das neue Thema.



Ein Blick in die Ferne... was mag da wohl kommen?