

Der kaiserliche Zensor Konfusius und sein General Hau T'sie Al'lewech sind wieder da! Die Warring States Chinesen kämpfen in Ludwigsburg auf dem Swabian Open 2011.

Vor einigen Jahren – noch zu DBM Zeiten – habe ich eine sehr schöne Figurensammlung von Chinesen der Periode der streitenden Reiche (engl. Warring States) angemalt. Als dann das DBMM Armeebuch 2 erschien, war die Liste stark verändert. Ich hatte viele Speerträger und wenige Bogenschützen angemalt, nun bestand die Liste aus vielen Bogenschützen und einigen Blades und Auxilia. Alternativ konnte die ganze Infanterie aus gemischter Phalanx (Bow X mit Bow O) bestehen. Streitwagen waren immer noch dabei, aber durch eine stärkere Betonung auf Infanterie eher wenige. Das sah alles eher traurig aus und so lagen diese Figuren seit der Einführung von DBMM nutzlos im Keller herum.

Für die Swabian Open 2011 hatte ich mir nun vorgenommen, einen ernsthaften Versuch mit der gemischten Phalanx zu starten. Dazu wurden viele 40x40 mm Stahlplättchen gesägt und mit einem 4x4 mm Trennbalken beklebt, der farblich gut zu den Bases der Figuren passt. Nun konnte ich jeweils ein Speerelement und einen Bogenschützen auf so ein Base stellen und hatte damit ein halbwegs ansehnliches Bow X/O Element.

Verschiedene Testspiele gegen Conny, Thomas, Benno und Neil zeigten klar die Stärken und Schwächen auf:

- meine Kommandos sind recht klein
- der heftigste Angstgegner sind superior Blades (z.B. römische Legionen oder abgesessene mittelalterliche Ritter), da die gar nicht frontal erschossen werden können aber trotzdem einen 'quick-kill' gegen mich haben
- es ist keine Armee, die einen taktischen Angriff mit aller Gewalt durchdrücken kann. Weder El(S), Kn(S), Bd(S), Pk(S) noch Sp(S) sind da, um irgendwo einen lokalen Erfolg zu erzwingen
- Dagegen sind die Infanterietruppen sehr vielseitig. Da alle schießen können, sind sie gegen fast alle berittenen Gegner wehrhaft und gegen leichte und mittlere Infanterie ebenso. Zumal ein kombiniertes Bow X/O Element nur als 1 ME verloren geht.
- Mit den wenigen Streitwagen (die als Ritter gelten) lässt sich gut ein Gegenangriff auf einen Durchbruch durch die Infanterie realisieren
- die Armee ist nicht sehr schnell aber sehr manövrierfähig
- Ein paar Kavalleristen und leichte Reiter verhindern, dass die Armee völlig umgangen werden kann (für den Fall, dass Gegner mit vielen leichten Reitern auftauchen wie Hunnen, Mongolen et c.)

Da ich viele Ritterarmeen erwartete, habe ich mich für die Option des Königreiches Chungshan entschieden. Einer meiner Generäle ist ein Alliiertes, das sollte die hohen Kosten der Chungshan Blade X Truppen ausgleichen. Schließlich habe ich eine Armee angemeldet die etwa so aussah:

- Ein Kommando unter dem kaiserlichen Zensor Konfusius als CinC (Kavallerie O) mit 3 reg Bw X/O, 3 reg Bd X, 3 Streitwagen reg KnOc, 4 reg CvO und 4 reg LH-F [bekommt immer den höchsten regulären PIP Würfel]
- Ein Kommando unter Sub General Hau T'Sie Al'lewech (Kavallerie O) mit 6 reg Bw X/O und 4 reg Ps O [bekommt den niedrigsten PIP Würfel]
- Ein Kommando unter einem Alliierten General (Streitwagen KnOc) mit 6 reg Bw

- X/O, 1 reg Bd X, 2 reg KnOc [hat eh seinen eigenen gelben PIP Würfel]
- Einem Armeelager mit vier Elementen

Dazu sagt

Zensor Konfusius: „eine perfekt kontrollierbare Armee, sehr vielseitig, stark weil sie eine hervorragende Defensive spielen kann und großem Ärger aus dem Weg gehen kann.“

General Hau T'Sie: „Die Armee taugt gar nicht! Es gibt keine unerschrockenen Offensivtruppen, die dem Gegner das Spiel aufdrücken können. Das wird ein gähnend langweiliges Wochenende voller Unentschieden.“

Benno und Neil hatten das Turnier wie im letzten Jahr in der Jugendherberge Ludwigsburg organisiert. 20 Spieler haben den Weg nach Ludwigsburg gefunden, darunter Gäste aus Frankreich, England, der Schweiz und Italien. Danke für's kommen!!

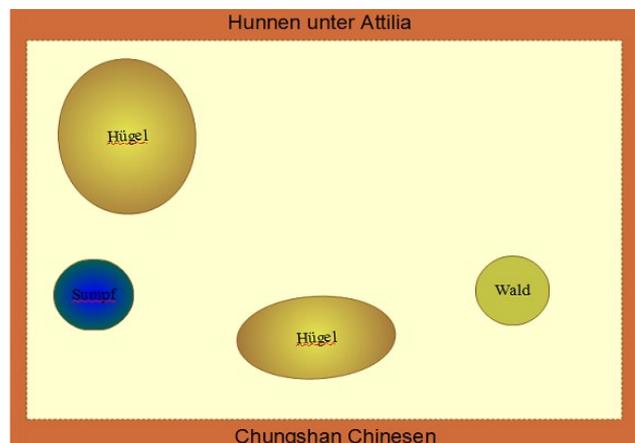


Neil hatte auch die neuen Armeebücher für's Hochmittelalter mitgebracht. Conny hatte gleich die passende Jacke zum neuen Buch 4 – an so was würden Männer nie denken!

Spiel 1 gegen Romans Hunnen

Am Freitag Abend hatte Neil die ersten Paarungen bereits ausgelegt. Roman mit seinen Hunnen sollte gegen mich spielen. Spiele gegen Roman sind immer spannend, also haben wir gleich Freitag Abend losgelegt. Die Chungshan starteten ihre Invasion der Steppen im Sommer. Zum Glück fanden sie mit Hügeln, Wäldern, einem kleinen Sumpf eine Gegend vor, in der die Reiter der Hunnen nicht beliebig das Feld dominieren konnten.

Die Chinesen hatten rechts unterhalb des Waldes ein paar fiese Hindernisse versteckt. Die habe ich aber leider vergessen zu spielen. Gegen 9:00 morgens, bei dunkel bewölktem Himmel zogen zuerst die Hunnen auf das Schlachtfeld. Die Ebene vor dem Hügel bis zum Wald war mit leichten Hunnischen Reitern bedeckt, anschließend bis zum Hügel links hinten standen Warband bereit und auf dem Hügel waren noch Ritter in Kolonne und davor ein Schirm Plänkler zu sehen.



Die Chinesen stellten sich mit dem Alliierten auf den Hügel, die sechs Phalanx Elemente vorne, die Ritter dahinter. Rechts (zwischen Hügel und Wald) das Kommando B mit weiteren sechs Elementen gemischter Phalanx, die Plänkler fühlten sich im Wald wohl. Der chinesische CinC stand mit seinen Bow X/O versetzt hinter dem Alliierten, Streitwagen dahinter, Kavallerie und leichte Reiter in Kolonne daneben. Ganz hinten als Reserve die X-Blades.

Auf der rechten Flanke spielte Roman das beliebte Hunnenspielchen mit meiner Infanterie und rannte mal rechts um den Wald herum, dann wieder zurück. Brav lief meine Infanterie innen immer schön mit, der alliierte General und seine Streitwägen mussten helfen, die Lücken zu schließen. Aber er war froh, dass er seine gemischte Phalanx von der Warband etwas wegziehen konnte. In den ersten Runden war das nur Ringelpiez ohne anfassen.

Links sah es ganz anders aus: das hunnische Ritterkommando rückte schnell vor und

ließ die Plänkler zurück, die Warband rückte langsamer hinterher. Das sah alles nach einem sauber geführten Marsch in meine Flanke aus, bis Roman die Lücke zwischen Rittern und Warband zu groß machte und ich den General im Rücken angreifen konnte. Das war ein ganz einfacher Fehler aber er war natürlich insofern spielentscheidend als dass ich jetzt ausreichend Truppen gegen seine Warband frei hatte. Sein Ritterkommando war zwar nicht gleich gebrochen aber schon im Wesentlichen aus dem Spiel.

Dieser Verlust zwang die Hunnen nun mit aller Kraft anzugreifen. Aber das Resultat war nicht so wuchtig wie Roman sich das gewünscht hatte: die leichten Reiter kamen gegen die gemischte Phalanx nicht durch, die Warband hatte keine passenden Gegner und meine Armee stand so kompakt dass alle hunnischen Erfolge gleich wieder pariert wurden. Dagegen wurden die hunnischen Warband von vorn mit Kavallerie und von der Flanke mit Blade attackiert. Das war dann einfach zu viel – irgendwann will auch der wildeste Hunne heim zu Mami.

Das Ergebnis war glaube ich 22:3 für die Chinesen.

Am Samstag morgen hatten wir dann mal Zeit, das Ganze zu wiederholen. Und obwohl das Gelände noch besser für mich fiel, habe ich die Wiederholung glatt verloren. Vor allem, weil ich zuerst aufstellen musste und weil ich vergessen hatte, dass Attila (als brillanter General) ein ganzes Kommando verstecken durfte. Da bin ich Roman dann voll auf den Leim gegangen und habe meine Reiter schnell gegen ein Hunnenkommando verloren, welches im Wald versteckt war.

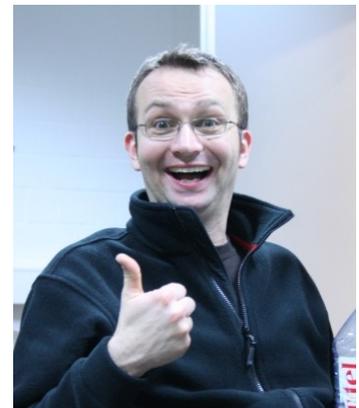
Dazu sagt

Zensor Konfusius: „Merke: Hunnen von vorn sind kein Problem, Hunnen in der Flanke sind grob unfair. Es geht halt nichts über eine wohl kontrollierte Defensive“

General Hau T'Sie: „Wenn diese Armee nicht so erbärmlich lahm wäre, dann hätten wir die Hunnen auch am Sonntag morgen gepackt! Aber mit diesen Massen an Infanterie kommt man nicht vom Fleck.“

Ausflug Keltenmuseum

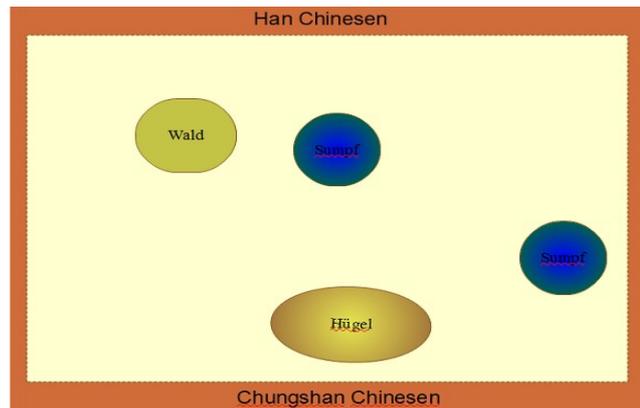
Fast alle anderen spielten Samstag vormittags ihr erstes Turnierspiel. Nur Neil wartete auf Gael der erst gegen 11:00 ankam. Und so fehlten die beiden leider bei unserem kleinen Ausflug ins Keltenmuseum Hochdorf. Alle anderen bekamen einen netten Einblick in zu Ausgrabungen und Funden des Keltenfürsten von Hochdorf. Mit Führung auf Englisch und der Möglichkeit alle möglichen Fragen zu stellen. Ich hoffe, das hat allen Spaß gemacht.



Spiel 2 gegen Valerios Han Chinesen

Nach der Rückkehr zur Jugendherberge hatte Neil mir die historisch schönste Schlacht beschert, die für mich bei dem Turnier möglich war: meine Warring States Chinesen gegen Han Chinesen, gespielt von Valerio! Nur ein Abstand von 2 Generationen lag zwischen den Armeen. Die Han griffen mitten im Sommer das kleine Königreich Chungshan an. Ich hatte überhaupt keine Ahnung was Valerio aus der Liste gemacht hatte, er umgekehrt bei mir auch nicht. Also war das Gelände mehr Gefühlssache – beide ließen einen Hang zu gutem defensiven Gelände erkennen. Heraus kam ungefähr das (da war bestimmt noch mehr – kann mich aber nicht mehr erinnern):

Links, 10 cm vom Hügel, hatte ich meine Fallen versteckt, aber die haben keine Rolle gespielt – Valerio ist nie reingetappt. Zu meinem großen Glück musste er zuerst aufstellen, das war ein wichtiger Vorteil. Im Gegenzug blies den Chungshan die ganze Zeit starker Wind ins Gesicht, dunkel bewölkt war es auch noch. Die Han hatten leichte Reiter und Kavallerie hinter dem Wald, Streitwagen (die wie meine als „Ritter“ zählen) zentral hinter dem Sumpf, im Sumpf sehr weit vorne Auxilia S in zwei Kolonnen, Artillerie und Bogenschützen Bw(O), rechts neben dem Sumpf waren mindestens acht weitere leichte Reiter.



Die Chungshan versteckten ihr Lager hinter dem Hügel, der Alliierte bezog auf dem Hügel gegenüber dem Sumpf Stellung, der Subgeneral mit seiner Infanterie versetzt links dahinter, der CinC rechts neben dem Alliierten, Infanterie in einem Block, Streitwagen, Kavallerie und leichte Reiter in Kolonnen rechts anschließend.

Die Han zogen zuerst: leichte Reiter und Streitwagen zogen auf meine Rechte Flanke, die Han Kavallerie zog zwischen Sumpf und Wald, im Wald rückten Psiloi vor und die leichten Reiter zogen links am Wald vorbei.

Die Chungshan rückten mit einer breiten Infanteriefront vor. Vom Durchgang zwischen Wald und Sumpf über den Sumpf bis ein paar Element rechts vom Sumpf reichte die Front. Ein paar einzelne Element blieben links zurück, um die Flanke zu decken. Rechts zogen Kavallerie, leichte Reiter und Ritter nach außen. Der Plan: die Han Kavallerie, und Bögen mit meinen überlegenen Bogenschützen zu zermürben und rechts den einen oder anderen Streitwagen mit meinen Blade X zu erledigen.

Aber erst mal ging mein Plan nur halb auf: rechts huschten die leichten Han Reiter in einer langen Kolonne außen an dem rechten Sumpf vorbei. Auch links zogen die schnellen Reiter an meiner Front vorbei. Nur im Zentrum hatte ich die gewünschte Situation erreicht. Ich musste nur noch weiter vorrücken, weil der Wind bewirkte dass die Han mich schon beschossen, ich meinen Gegner aber noch nicht erreichen konnte. Die Chungshan zogen ihre vier leichten Reiter zurück, um die Han Reiter hinter dem Sumpf zu bremsen während die Kavallerie versuchte, sie im Rücken zu fassen. Streitwagen, BladeX und Bow X/O bauten ihre Schlachtreihe gegen die Han Streitwagen auf und die ganze Infanterie rückte auf Schussreichweite an den Gegner heran.

Die Schlacht entschied sich auf drei getrennten Schauplätzen:

- I. Rechts außen kamen 5 leichte Han Reiter um den Sumpf herum, schlugen drei meiner 4 Reiter vernichtend und trieben den letzte den Hügel hinauf in einen panischen taktischen Rückzug. So erreichten sie dann auch mein Lager. Die tapferen Lagerwachen konnten sie jedoch zweimal zurückschlagen, das reichte aus um die Schlacht zu überleben...
- II. Links außen konnte ich die leichten Reiter nicht in die Fallgruben locken, obwohl ich als Köder die Flanke nur mit Plänklern deckte. Viel zu spät ist Valerio dann einfach um mich herum galoppiert, um in meinen Rücken zu kommen. Ich hatte nie ausreichend PIPs (Bewegungspunkte) um das zu verhindern.
- III. Auf der zentralen Front konnte ich mehrere Kavalleristen, zwei Auxilia und einige Bogenschützen durch meinen Beschuss besiegen. Auch zwei Ritter fielen meiner Infanterie zum Opfer. Dazu konnte meine Kavallerie zwei der leichten

Reiter, die am Sumpf vorbei wollten stellen und diese besiegen. Das reichte aus, um die Han Kommandos in einem Dominoeffekt nacheinander zu brechen und die Schlacht zu gewinnen.

Ergebnis: eine optisch wunderschöne Schlacht, 21:4 für die Chungshan, vor allem weil Valerio seine viel größere Beweglichkeit nicht ausspielen konnte.

Dazu sagt

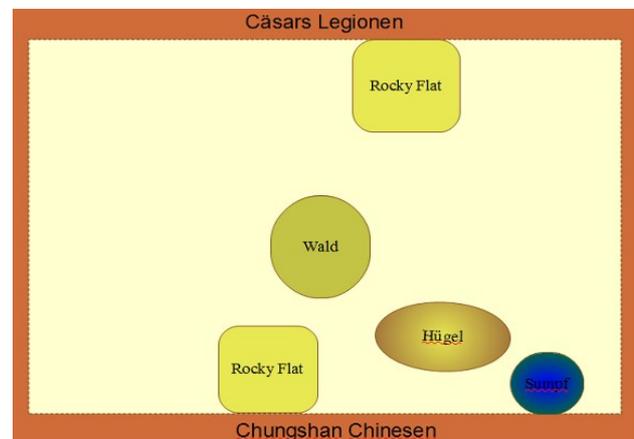
Zensor Konfusius: „Na, wer sagt's denn. Natürlich kann diese Armee auch offensiv eingesetzt werden. Es kommt nur darauf an, die eigenen Truppen auf dem Vormarsch passend zu sortieren.“

General Hau T'Sie: „Is ja ganz toll. Der Laden ist so lahm, dass wir normalerweise unser ganzes Lager verloren hätten. Und die vier schnellen Elemente die wir haben können nicht kämpfen.“

Spiel 3 gegen Janns Römer unter Julius Cäsar

Na endlich, meine Angstgegner: potenziell richtig viele Blade S. Dazu alles was Rom so bieten kann. Jetzt wird es eng für das Königreich Chungshan. Die Römer greifen Chungshan im Herbst an. Mit etwas Glück können sich die Chungshan eine schöne Position im Gelände suchen, „Heimvorteil“ würde ich sagen. Die Fallgruben wurden zwischen Wald und dem Rocky Flat aufgebaut. An einem schönen Herbstmorgen um 6:00 bei Sonnenaufgang zogen die Römer auf das Feld.

Die Legio X mit den gefürchteten Veteranen rückte links hinter dem Wald vor. Zwei andere Legionen gestaffelt hinter dem Wald und neben dem Rough an der römischen Grundlinie. Dazu standen Psiloi und Auxilia bereit, in den Wald vorzurücken. Weiter hinten warteten noch ein Elefant aus Afrika und eine Abteilung Kavallerie.



Die Chinesen stellten erst mal sehr defensiv auf: Zensor Konfusius rechts vor dem Hügel, Streitwagen, Kavallerie und leichte Reiter in Kolonnen rechts außen. Auf der Hügelkuppe bis hinter den Wald stand der Alliierte General mit seinen Truppen, links dahinter stand General Hau T'Sie mit seiner Infanterie in Kolonne und den Plänklern im rauen Gelände. Im Prinzip hätte man aus dieser Situation heraus viel der 3,5 Stunden Spielzeit totschiessen können und auf ein zähes Unentschieden hoffen. Das wäre schließlich halt eine Belagerung der Hügelfestung geworden... aber Spaß hätte es beiden nicht gebracht. Insofern hatte ich noch einen offensiveren Plan B, allerdings nur unter der Prämisse, dass der Alliierte zuverlässig wäre.

Um es kurz zu machen: der Alliierte war zuverlässig und wir haben die offensivere Variante gespielt. In den ersten Zügen rückten die Römer mit der Legio X links am Wald entlang vor, mit Psiloi und Auxilia in den Wald hinein, mit den zwei weiteren Legionen bauten sie eine Front schräg vom Wald nach recht hinten auf. Kavallerie und Elefant blieben in Reserve.

Die Chinesen riegelten mit ihrer Infanterie die Lücke zwischen Wald und Rough links ab und rückten mit der Infanterie des Zensors, den Streitwagen, Kavallerie und leichten Reitern vor. Dabei sortierte ich die Infanterie des Zensors links neben den Wald, die Kavallerie daneben (Kavallerie und Legionäre tun sich gegenseitig nicht viel), die Streitwagen rechts außen daneben und mit den leichten Reitern zog ich ganz

rechts außen an der Tischkante entlang bis nach ganz vorne. Ich war überzeugt, dass das gut ist, denn falls die römische Kavallerie auf die losginge, dann wollte ich mit meinen Streitwagen zu Hilfe eilen.

So entschied sich die Schlacht auf vier Schauplätzen:

- I. auf der rechten Seite des Waldes hielt meine Infanterie die römischen Auxilia im Wald fest. Leider konnte ich ihnen nichts antun, denn ich sah nicht weit genug in den Wald hinein. Ein Patt (aber im Gegensatz zum letzten Spiel blöd für mich).
- II. Links hinten kam die Legio X langsam um den Wald, baute sich kampfbereit auf und griff an. Sie stolperten bildschön in meine Fallgruben und pusteten meine Infanterie einfach trotzdem weg! Ich glaube ich habe nur zwei Römische Elemente erledigt, aber deutlich mehr verloren. Die Fallgruben waren nett, haben aber den Sieg Roms nur kurz verzögert.
- III. Ganz rechts außen habe ich mich gröblich verschätzt! Der brillante Cäsar raste mit doppelten PIPs seine Kavallerie gegen meine leichten Reiter und griff sie an, lange bevor sie Verstärkung von meinen Streitwagen bekommen konnten. Sie hielten sich ein wenig, gingen dann aber doch ein und die heran rasenden Wagen konnten nur zwei oder drei der Kavalleristen das Fürchten lehren. Blöderweise fielen die nun für die Hauptschlacht aus...
- IV. Der härteste Kampf entbrannte am hinteren Ende des Waldes. Doppelreihig stehende Legionen gegen meine gemischte Phalanx, Kavallerie und Ritter. Insgesamt waren die Legionen durchweg überlegen. Ich habe zwar 4 Elemente meinerseits besiegt aber die Verluste waren einfach zu hoch. Die Bogenschützen waren sehr ineffektiv gegen die Legionen. Meine Ritter sind zweimal durchgebrochen, nur um danach gleich erledigt zu werden und ganz rechts außen musste ich einen Streitwagen gegen den vorrückenden Elefanten stellen.... das ging erwartungsgemäß auch nicht gut. Nach hartem Gefecht gaben die Chinesen auf.

Ergebnis: 2:23 für Cäsar! Dazu sagt

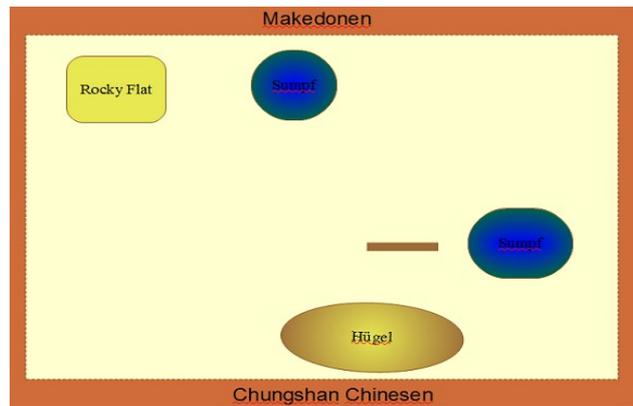
Zensor Konfusius: „Schande über mein Haupt! Wäre ich doch schön hinten auf dem Hügel geblieben und hätte die Römer ein wenig mit Kavallerie und Psiloi beschäftigt. Das kommt davon wenn man von den Lehren der Vorfahren abweicht.“

General Hau T'Sie: „Tja, da kann man mal sehen was gute Infanterie bewirken kann. Legionäre sind halt nicht so zimperlich wie unsere gemischten Speerträger mit Bögen. Und wer seine Streitwagen nicht schnell genug vorne hat wird halt einfach ausmanövriert.“

Spiel 4 gegen Jürgen mit Alexanders Makedonen

Ja, das war eine Paarung, die mich sehr gefreut hat. Gegen Jürgen habe ich in einem Turnier lange nicht gespielt. Ich wusste, dass er Elefanten dabei hat, sonst wusste ich nicht viel über seine Makedonen. Da ja Alexander schon bis Indien gekommen war, starteten seine Nachfolger nun, mitten im Sommer, die Invasion Chinas. Am meisten fürchtete ich, dass ihm die Elefanten einen Frontalangriff erlauben würden, den er mit schwerer Infanterie unterstützen kann. So versteckte ich meine Fallgruben links neben dem Sumpf um das zu verhindern. Leider kamen mir die griechischen Spione noch vor dem Spiel auf die Schliche und entdeckten das Versteck.

Ich musste zuerst aufbauen und wählte eine defensive Position mit dem General Hau T'sie hinter den Fallgruben auf dem Hügel, anschließend (leicht zurück) der alliierte General und links als Abschluss der kaiserliche Zensor, wie so oft leichte Reiter, Kavallerie und Ritter in Kolonnen außen an der Infanterie.



Die Griechen stellten nun ganz links viele leichte Reiter, dann ebenfalls gemischte Bw X/O Phalanx, am Sumpf 4 oder 5 Elefanten und dahinter noch mehr Bw X/O Phalanx auf. Das konnte ja lustig werden meine Bw X/O mit Streitwagen, gegen seine mit Elefanten... klang gar nicht so lustig.

Na dann mal los: ich würfle meine ersten PIPs und habe einen **unzuverlässigen** Alliierten! Sch...ade auch. Die PIPs sind so niedrig, dass ich noch nicht mal diesem Lumpen drohen kann. Und so beschließe ich, Zeit zu gewinnen: die Berittenen ziehen nach links vor den Gegner, der Alliierte zieht seine Truppen in zwei Kolonnen gerade nach vorne, um Jürgen zu provozieren, ihm zu nahe zu kommen. Der General Hau T'Sie schwenkt nach links, um zu helfen.

Jürgen entfächert seine Schlachtordnung und zieht mir sehr breit entgegen. Meine zweiten PIPs sind auch nicht gut. Ich verzichte darauf den Alliierten anzuschießen und ziehe meine Reiter wieder zurück, dadurch muss Jürgen schwenken, was ihn PIPs kostet und langsamer macht. Der Alliierte muss nun weit nach rechts ausweichen, um weiter vorrücken zu dürfen (er muss 800 Schritte vom Gegner fern bleiben).

Jürgen geht auf das Spiel ein und schwenkt seine Armee in großen Bogen in den Rücken meiner Reiter – er kommt nahe ran aber nie wirklich in Angriffsreichweite. Und mit meinen dritten oder vierten PIPs habe ich dann endlich die Chance den Alliierten zu erwecken und er reagiert auch prompt und rast an seinen Einsatzort. Ich baue jetzt eine neue Front auf quer zum Tisch: der Alliierte oben vom Sumpf aus abwärts, danach der Zensor mit seiner Infanterie, die Kavallerie hechelt leider noch hinterher. Die Ritter werden auf dem Hügel geparkt (weit weg von den Elefanten). Der General Hau T'Sie baut seine Infanterie von meiner Tischkante an auf senkrecht weg soweit sie reicht. Als Jürgens Truppen herankommen sind immer noch nicht alle da wo sie hingehören, aber ich kann zumindest überall zurückschießen.

Nun entbrennt ein sensationelles Bogenschussduell auf der ganzen Spielfeldbreite. Mit allen Sonderregeln, die bei schräg zueinander stehenden Bogenschützen auftreten können. Aber... die Bogenschützen tun sich kaum was! Sie sind gegen Beschuss superior und geraten zwar durcheinander aber es stirbt kaum je ein Element. Dagegen gelingt es mir, einige Makedonische Ritter und einen Elefanten zu erschießen! Und ich kann langsam meine Lücken auffüllen. Und nun setzt der Zensor zu einem genialen taktischen Zug an: er zieht einen Kavalleristen vor einen Elefanten und lässt ihn absteigen. Er wird zu einem Auxilia S! Ich denke, Jürgen müsste jetzt echt beeindruckt sein.... aber leider nur für wenige Sekunden. Die Regel, dass Auxilia Elefanten per 'quick-kill' umbringen gibt's so leider nicht mehr. Na ja, schade, der Junge hat aber trotzdem überlebt.

Im Effekt hat Jürgen das Spiel dann verloren, weil ich mehrere Ritter erschossen habe und er mit allen Generälen und Elefanten versucht hat meine Reihe zu durchbrechen. Das ist nur teilweise gelungen – alle die durchgebrochen sind wurden hinter den

Linien abgefangen und unschädlich gemacht. Insgesamt war meine Linie für so einen Abnutzungskampf robuster als die Makedonische. Und so gaben die wackeren Griechen irgendwann auf.

Ergebnis 23:2 für die Chungshan Chinesen. Dazu sagt Zensor Konfusius: „Wenn ich diesen bekackten Alliierten erwischen, dann gibt's beim nächsten Chinarestaurant ein prima Sonderangebot!“

General Hau T'Sie: „Was hat er denn? War doch ein super Spiel! Endlich mal ein schnelles Bewegungsspiel. Wir waren 400 Schritte von der gegnerischen Grundlinie weg. Und wir haben alles angegriffen was man irgendwie erreichen konnte. Ich fand's gut.“

Am Ende bleibt zu sagen:

Ich hatte vier spannende Spiele, keine Unentschieden (obwohl ich das befürchtet hatte). Danke an alle Gegner des Wochenendes. Bis 2012!

Applaus für die Sieger:

- Bester Starteige wurde Carlos durch konsequenten Einsatz der Stratageme seines brillanten Generals
- Die schönste Armee und damit Gewinner des 'Fine Arts' Preise war Kai
- Kai wurde auch bester Anfänger
- Den Ersten Platz im Turnier gewann Jann
- Den zweiten Platz Arnim
- Der dritte geht nach Italien an Luciano
- Conny wurde nur zweitbeste Anfängerin und ging leer aus... da müssen wir noch einen Preis für kreieren!

