

Die Swabian Open 2010 in Ludwigsburg

2010 wurden die Swabian Open erstmals in Ludwigsburg ausgetragen. Bad Urach war immer schön und nun musste Ludwigsburg zeigen, ob es ebenfalls ein passender Austragungsort ist. Der erste Punkt viel gleich auf: ein Pendeldienst vom Bahnhof zur Jugendherberge musste her. Das haben dann Benno und ich gemacht.

Bei den Swabian Open kann man mehrere Armeelisten anmelden, pro Buch eine. Dieses Jahr war ich mit Khitan Liao (Buch 3) Syrakus (Buch 2) angemeldet. Die Khitan sind aus meinen bekannten Korea - Figuren zusammengestellt. Die Syrakusaner sind neu: Marc Lang hat sie angemalt auf Basis von Old Glory Figuren. Danke Marc!!

Insgesamt hatt ich an dem Wochenende fünf spannende Spiele:

1. meine Khitan gegen Elmos Hunnen (böartig verloren)
2. meine Khitan gegen Norberts Samurai (unentschieden)



3. meine Syrakusaner gegen Marcs Makedonen (Spielbericht unten)
4. meine Syrakusaner gegen späte imperiale Römer von Tilmann (Spielbericht unten)
5. meine Khitan gegen Gazhnaviden von Gael Richard (verloren)

Danke an Neil und Benno für's organisieren und Danke an Costa für eine super Tour durch das Schloss Ludwigsburg!

Kurz die strahlenden Sieger:

1. Jürgen Bohn
2. Jürgen Beissel
3. Elmo Menon

un der Gewinner des FINE ART OF WARGAMING Preises ist Norbert Bausch für den (Würfel-) Glücks-Schrein mit Glocke!!!! Herzlichen Glückwunsch.



So, nun aber zu den Spielen. Da die Khitan recht leicht zu spielen sind (reguläres Baggage gibt einem ausreichend PIPs um alle Fehler zu korrigieren), will ich mal die beiden Spiele mit den Kolonial-Griechen aus Syrakus beschreiben. Keine Supertruppen, die syrakusanische Phalanx besteht aus Reg Sp(I), griechische Söldner gelten als Reg Sp(O), keine Ritter, nur Kavallerie,

kein reguläres Lager, also keine einfache Aufgabe.

Ein brillianter General, Agathokles während seines Afrikafeldzuges, führt die Armee. Das gibt mir verkleidete Truppen (Galeerenruderer iHd(O), die wie je zwei iSp(I) aussehen) und numidische Verbündete mit einigen leichten Reitern und Psiloi. Das Konzept war, das Kommando mit den inferior Speeren optisch sehr groß zu machen. Wenn dann der Gegner seine besten Truppen schickt, um die Phalanx anzugreifen, sollten die echten Reg Sp(I) umdrehen und weglaufen, die Supertruppen des Gegners würden 3ME Horden vernichten – in der Zwischenzeit kann ich gegen den Rest des Gegners kämpfen. Damit die inferior Speere nicht allzusehnell eingehen habe ich noch eine Galeere mit einem Psiloi in die Liste genommen. Die Galeere kann eine Seite der Phalanx decken.

- A] brillant CinC r SpS, rSpS,
 12 rSpO, 4rPsS, 4rPsO, 3rAxS
- B] SG rSpI, 12 rSpI, 6 iHdO
 (disguised), 2 rPsI, 1 rPsO,
 1rGalF
- C] SG rCvO, 1 LHO, 9 rCvO,
 6 rPsI
- D] AG iLHO, 6 iLHO, 4 iPsS,
 2 iBgeI
- Train] 6 iBgeO

Und hier natürlich noch Marc, Feldherr der Makedonen und der Mann der die Syrakusaner angemalt hat.



Das Spiel gegen die Makedonen

Alexander der große selbst kommandierte die Invasion der Insel Sizilien und befahl den Angriff auf die Polis Syrakus. Er führte die Compagnons, dazu hatte er ein Kommando mit der Pikenphalanx, eines mit der Kavallerie sowie eines mit Auxilia, Psiloi und leichten Reitern.

Auf meine linke Flanke legte ich das Mittelmeer, ca. 60 cm landeinwärts eine kleine Ansiedlung. Ein sanfter Hügel war noch ganz rechts hinten auf meiner Seite und ein Rough auf Marcs Seite gegenüber der Siedlung (etwas weiter nach außen). Als Verteidiger musste ich zuerst aufstellen: Kommando B an die Küste, Kommando A rechts anschließend mit den Psiloi und Auxilia in der Siedlung. Die Kavallerie rechts neben der Siedlung in Kolonne (nur ein einzelnes Element war ausgeschwärmt um Marschmanöver der Makedonen zu behindern. Die Numider waren ganz rechts außen, um die Makedonen auf der Flanke zu umgehen.

Die Makedonen haben die Küstenlinie völlig unbeachtet gelassen. Alexander und seine Begleiter zogen gegenüber meiner Reg Sp(O) Phalanx auf, die Piken bedrohten die Siedlung und eine riesige Zahl LH, CV, AxS und Psiloi bedrohte meine rechte Flanke.

Also rannten die Numider und meine Kavallerie um ihr Leben. Alle wollten sich hinter der Siedlung in Sicherheit bringen. Den schmalen Durchlass zwischen Siedlung und Tischkante könnten sie wohl verteidigen. Die Sp(O) Phalanx rückte vorsichtig am linken Rand der Siedlung vor, die große inferior Speerphalanx rückte so schnell vor wie irgend möglich (ich musste immer einen PIP wegen der Horde weglegen). Marc fand das wohl reichlich suspekt – er hat nie in Erwägung gezogen, die große Phalanx anzugreifen. Also habe ich meine Täuschung recht schlecht gespielt.



Rechts hatte ich große Mühe, ausreichen PIPs zu bekommen, um alle Truppen hinter die BUA zu retten. Die BUA ist nun von vielen Psiloi verteidigt. Vor der BUA spielen meine Auxilia und Psiloi S ein bisschen Ping-Pong mit leichte Reitern, die sollten meine Truppen aus der Siedlung herauslocken. Als ich endlich meine Kavallerie sicher hinter der Siedlung hatte rannte sie in einem brillianten Moment (6 PIPs verdoppelt zu 12) hinter der Siedlung durch und fächerten hinter der Sp(O) Phalanx auf im Kampfformation, um Alexander anzugreifen. Marc hatte Alexander den niedrigsten Würfel zugeteilt (typischerweise eine 1). Und so schaffte es Alexander nicht in eine saubere Kampfformation vor dem Angriff. Natürlich hat meine Kavallerie ein paar Verluste, aber sie können Alexanders Companions brechen und in die Flucht schlagen. Agathokles dreht die Speerphalanx am Ortsrand, um gegen die Flanke der Pikenphalanx vorzurücken. Leider können die Makedonen ihre Phalanx ohne große Verluste abziehen und auf meiner rechten Flanke neu formieren. Sie ziehen auch ihre Kavallerie und leichten Reiter von dem Angriff rechts der Siedlung ab, um sie gegen meine Kavallerie zu postieren.



Da mein Kommando A wegen der Horden in zehn Jahren nicht bis zum Kampf gekommen wäre, beschließe ich mit den anderen drei Kommandos – auch mit den Numidern hinter der Siedlung anzugreifen. Die Idee sah eigentlich ok aus, es standen nur noch Auxilia und Psiloi

gegen meine leichten Reiter. Empfindlich war nur ein Teil der Verteidigung der Siedlung, da standen ein paar Psiloi I, insgesamt dachte ich, die Situation sei günstig, um die Makedonen auf der neuen Front breit anzugreifen. Leider war die Idee doch Käse! Meine Numider haben einen einzigen Psiloi getötet, während meine Truppen starben wie die Fliegen.

Als die Psiloi I (die zum Kavalleriekommando gehörten) starben war die Schlacht verloren. Marcs Makedonen hatten über 45% Verluste, also ein verdientes 15:10 für Marc. Ich habe da sehr empfindliche Truppen ohne Not riskiert. Mein ursprünglicher Plan kam nie zum tragen, das ganze Kommando A hat praktisch die Schlacht aus sicherer Entfernung beobachtet. Die Würfel waren übel – für beide Seiten ;-))

Das Spiel gegen die imperialen Römer

Vor diesem Spiel hatte ich ehrlich Schiss. Es macht immer Spaß, gegen Tilmann zu spielen, aber Römer haben Ritter (normale KnF mit QuickKill gegen meine Kavallerie), Legionäre ("Blades" in DBMM), Artillerie die über die Legionen hinwegschießen kann, dazu noch hunnische leichte Reiter (LHS). Es kann wohl kaum schlimmer kommen für die schöne Polis Syrakus, oder?

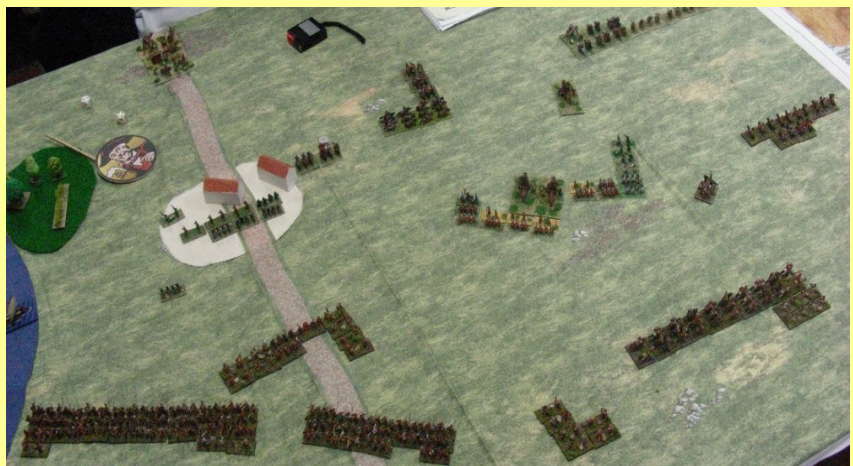
DOCH – KANN ES!

Irgend ein blöder syrakusanischer Politiker hat entschieden Rom anzugreifen! Als Invador habe ich nur 2FE Gelände, keine BUA um mich zu verkriechen. Ich habe mich dann für die Mittelmeerküste entschieden (links). Tilmann hat bei sich an der Küste einen Orchard, eine Strasse von der Küste hinter dem Orchard über das Feld bis an meine Kante und eine BUA im Zentrum (an der Strasse, etwas auf seiner Seite) und einen Vineyard an der Küste in meiner Aufstellungszone gelegt.

Tilmann musste zuerst aufstellen: das Baggage hinter den Orchard, Ritter zwischen Küste und Siedlung (ein Psiloi war in der BUA), danach noch mehr Ritter und dann sein Super-Speer-Killer-Monster Kommando aus Blades, von Psiloi unterstützt mit Artillerie F (dier über die Blades schießen können), ganz außen die Hunnen (LH(S)).

Ich habe die Galeere soweit vorne wie möglich platziert, die Sp(I) und Sp(O) Phalanx diagonal vom Meer vor dem Vineyard bis zurück an meine Tischkante. Die AxS und Psiloi fertig zum Sturm auf die Siedlung, Kavallerie rechts anschließend und ganz rechts außen (mit großem Abstand) die Numider.

Die Römer ziehen die Ritter links der BUA zurück, rennen hinter dem Ort durch nach rechts. Irgendwie war mir, als hätte ich diesen Trick schon mal gesehen... von wem nur? Das Killer Kommando dreht auf meine Phalanx und Kavallerie zu, die Ritter rücken nach um sie zu unterstützen. Die Hunnen fächern auf, um die Numider zu überrennen. Das römische



Baggage rennt vom Meer weg um der Galeere kein Angriffsziel zu bieten.

Agathokles hat einen brillianten Moment und zieht die Kavallerie nach hinten und nach ganz rechts außen, um mit den Numidern die Hunnen plattzumachen. Die syrakusanische Sp(I) Phalanx hängt etwas fest – ich hatte sie in den Vineyard gestellt (ich dachte das sei "rough" und ich käme da schnell raus). Der Subgeneral ganz links musste die Kolonnen mühsam ins freie schieben, die verkleideten Horden helfen da nicht wirklich (kosten einen PIP extra zum bewegen). Im prinzip haben sich jetzt zwei Teilschlachten entwickelt:

1. meine Ax(S), Ps(S/O) greifen die BUA an. Darin ist ein Hinterhalt der Römer versteckt der praktisch genauso stark ist wie die Angreifer. Die Galeere landet einen Psloi an um zu helfen – nur um festzustellen dass in dem Orchard noch ein Hinterhalt liegt. Die Sp(I) rennen so schnell sie können (für Tilmann, der sie für Reg Sp(I) hält rücken sie übermäßig vorsichtig vor).
2. Meine LH(O) und Cv(O) rasseln mit den Hunnen LH(S) zusammen. Meine ersten Kampfwürfel sind echt übel, ich verliere etwas die Contenance, aber als der Staub sich legt: zwei LH sind verloren, die anderen geflohen. Aber die Numider sind im Prinzip noch im Spiel (nach sieben Einzern, die nur durch eine 2 und eine 3 unterbrochen waren). Das hat zwar schlecht angefangen, aber langsam gewinnen meine Kavalleristen diese Flanke.

Links dreht meine Sp(O) Phalanx, um die Legionen zu empfangen. Die dritte Reihe der Syrakusaner (also die "echten" Reg Sp(I)) ziehen nach rechts um zu helfen, die "falsche" gehen weiter an der Küste entlang vor. Die Schlacht um die Siedlung ist heftig und blutig. Aber der Psiloi von der Galeere hat den Überfall von 2Ax(S) und 2 Ps(O) überlebt und macht allen Griechen wieder Mut!

Tilmann muss das Monster-Speer-Killer Kommando teilen, um ein paar Psiloi, Cv und LH zu beschäftigen, die die Flanke des Kammandos bedrohen (die Hunnen die das machen sollten hängen gegen meine Kavallerie fest). Irgendwann gehen die Hunnen endlich ein und nehmen auch die Ritter aus ihrem Kommando (die mein Zentrum bedroht haben) mit. Langsam kann ich auch die BUA erobern. Beide Seiten werfen alles in die Waagschale was geht, Generäle kämpfen in der ersten Reihe, meine Kavallerie wütet hinter den römischen Linien und erledigt eine Artilleriestellung. Die Legionen treffen auf die Phalanx und fast nichts passiert! Zwei Speere sterben, sonst keine Wirkung.

Die Zeit ist um, es steht 15:10 für Syrakus. Beide Seiten hätten noch gewinnen können.

Was lerne ich daraus?

- Nicht über Würfel aufregen, ich nehme mir ein Beispiel an Tilmann der schlecht Würfelergebnisse geradezu stoisch aufgenommen hat



- mit fiesen Ideen gewinnt man Schlachten
- schöne Figuren machen viel vom Unterhaltungswert aus! Ich fand in Ludwigsburg hat man mehrere toll bemalte Armeen gesehen.
- Syrakus ist keine Armee, um ein Turnier zu gewinnen. Aber sie macht Spaß und ich habe 25 Punkte aus zwei Spielen geholt. Die Armee hat also Potential, ABER sie hat praktisch keine Reserven, weder PIPs noch Moral Equivalente.
- Mein Plan die verkleideten Horden angreifen zu lassen ist nie aufgegangen. Tatsächlich habe ich irgendwann man einen Ax(S) mit zwei Overlaps attackiert. Der Auxilia ist zurückgeprallt, die Speere haben nicht nachgesetzt, so wurde die Verkleidung im ganzen Spiel nicht aufgedeckt.
- Die Offensive der Syrakusaner besteht aus Kavallerie, Auxilia (S), Psiloi (S) und LH(O). Daher muss man sehr sorgfältig wählen, wo man kämpft. Weglaufen, wo man nicht gewinnen kann ist die entscheidende Kunst hier.
- Kavallerie (O) mit zwei Reserve Cv UND genug PIPs gewinnen gegen einreihige KnF Keile auf gleicher Front. Sobald man einen Ritter in der Flanke klammern kann fangen sie an zu verlieren.

