

Author: Arnim Lueck

Version: 2006-02-24

Swabian Open in Bad Urach 2006

Im Februar 2006 war es wieder Zeit für das Jahresanfangsturnier in Bad Urach. Neil Fox hatte alles im Griff und so musste ich nur am Freitag meine 7 Sachen packen und nach Bad Urach fahren... komisch in der Gegenrichtung war die ganze Strecke lang Stau, wo die wohl alle hin wollten?

So jetzt kommt ne Runde *Werbung*:

Die Firma Melkart aus Spanien hat zwei bedruckte Stoffdecken für Schlachtfelder und ein paar Probedrucke für Bad Urach geschickt. Warum gewinnt eigentlich Thorsten das Zeug wo ich mir die Ohren abtelefoniere um das Zeug beizubringen??

Kann mir das jemand erklären?

Und wehe einer kommt mit der Antwort ich würde einfach zu schlecht spielen... das hatte ich auch schon überlegt. Wer die Decken gut findet sieht mal bei <http://www.miniaturesgames.com> vorbei.

Nachdem wir uns am Freitag gestärkt hatten stürzten, sich manche in ein erstes DBM Spiel. Andere ließen es lockerer angehen bei einer Partie Ancients. Der Freitag wird in Bad Urach immer nach persönlichem Gusto gestaltet, so kommt man erst mal im Wochenende an. Roman und ich haben versucht mit meinen Ugariten die Q'in Chinesen von Jürgen zu beeindrucken... eher erfolglos. Es war also noch genügend Potential zur Steigerung vorhanden.



Die Ancients Runde am Freitag

Am Samstag Morgen ging es dann richtig los. Thomas Fässler aus der Schweiz trat mit seinen Kush - Ägyptern gegen meine Ugariten an. Historisch fast passend und durch einige harte Spiele vorbelastet. Ich meine vor Bad Urach war der Stand 2:2, jetzt führt Thomas leider 3:2 in unserer Konkurrenz.



Neue Kameraperspektive mit einem kleinen Dreibeinstativ.

Ich habe leider meine Aufstellung verschlampt. Deshalb aus dem Kopf: Auf meiner rechten Flanke war ein schöner großer sanfter Hügel. Auf dem Hügel stand die schwere Infanterie der Garde, dahinter waren 5 Streitwägen versteckt. Nach links anschließend schnelle Schwertkämpfer und Bögen, teilweise auf einem steinigem Hügel (RGo). Noch weiter links die schweren Streitwägen (zählen als Ritter) mit vielen Plänklern, die eben so noch auf den steinigem Hügel im Zentrum passen. Ganz links außen mein treuer Verbündeter aus Canaan.

Thomas hatte meiner rechten Flanke gegenüber ebenfalls schwere Infanterie, geschickt positioniert in rauem Gelände. Ritter und leichte Infanterie in Reserve. Ansonsten hatte er ein kleineres Kommando mit Rittern und Kavallerie, sowie ein Minikommando aus nur einem Kavalleristen und einem General gegenüber meiner linken Flanke. Einer seiner Generäle war also auf einem Flankenmarsch. Nur wo? Ich redete mir ein, dass sein Flankenmarsch eh spät kommen würde und ich das Spiel bis dahin am besten schon gewonnen haben sollte - toller Plan, nicht?



der steinige Hügel im Zentrum

Da ich den Flankenmarsch auf meiner rechten Seite erwartete beschloß ich, genau dort heftig anzugreifen. Leider war meinen Würfeln der Plan völlig egal und so war mein Angriff eher ein lahmes Vorkriechen. Thomas zog locker seine Ritter gegen meine Kavallerie und stoppte den Angriff. Weitere Ritter kurvten ins Zentrum, um meine Schwertkämpfer [Bd(F)] anzugreifen.



Vorkriechen auf der rechten Flanke

Auf meiner linken Flanke ging alles recht flott: canaanitische und ugaritische Streitwagen fuhren über das Feld und schlugen ihre Gegner in wenigen Zügen in die Flucht. Thomas konnte das Ergebnis dort nur verzögern. Aber ich zog keine Kräfte ab, um mein eigenes Zentrum zu unterstützen. Immerhin hatte ich so zwei kleine Kommandos der Ägypter demoralisiert und war rechts schon über den Hügel gekrochen.



Sieg auf der linken Flanke

Doch dann zeigte eine riesige Staubwand zur rechten die Ankunft eines gigantischen Flankenmarsches an: Ritter, Kavallerie und Fußtruppen schlugen zu bevor mein Angriff im Ziel war. Ab jetzt konnte ich rechts nur noch den Schaden begrenzen. Durch einige waghalsige Züge gelang es mir, den General des Flankenmarsches außer Gefecht zu setzen. Trotzdem brach mein rechter Flügel zusammen. Die Schlacht würde sich also im Zentrum entscheiden: seine Ritter gegen meine Bogenschützen und Schwertkämpfer.



Kampf im Zentrum

An dieser Stelle beging ich einen entscheidenden Fehler: Ich glaubte dass ich mit wenigen gewonnenen Kämpfen im Zentrum die Schlacht für mich entscheiden könne und warf deshalb meinen General nach vorn um zu kämpfen. Das war ein böser Fehler, denn Thomas Armee war viel größer und robuster als ich annahm: Obwohl meine rechte Flanke voller Ägypter war hatte er da noch Reserven auf dem Flankenmarsch, die einfach noch nicht auf dem Tisch waren.

Und so wandte sich das Schlachtenglück ab von den Streitwagen aus Ugarite: mein General kämpfte nicht sehr erfolgreich und ließ sein Leben auf dem Feld. Das demotivierte seine Mitstreiter dermaßen, dass sich alle nach Hause wandten um Ägypten im nächsten Jahr wieder anzugreifen.



Der letzte Fehler meines Generals



And the Winner is: Thomas!

Samstag Mittag war erst mal Gelegenheit aus der DBM Wettkampfatmosphäre in die verschneite Landschaft um Bad Urach zu entkommen. Tobias und ich waren oben am Wasserfall - Neil und Amanda Fox unten. Eigentlich ist es nicht weit dahin, aber der Anstieg im Schnee macht daraus eine gute Abwechslung gegenüber dem konzentrierten Spiel am Tisch. Ich stehe zwar beim Spielen auch immer (weil ich da viel zu aufgeregt bin zum Hinsetzen) aber viel Bewegung hat man beim DBM spielen trotzdem nicht.



Wasserfall mit Eiszapfen



Feste Bad Urach auf dem Berg gegenüber



erfolgloser Ugarite im Schnee

Als Nächstes stand der Rachefeldzug der Ägypter (diesmal das neue Pharaonenreich unter Pharao Tobias Peylo) gegen Ugarite an. Die Heere trafen an der Küste des Mittelmeeres aufeinander. Das Lager der Ägypter war an einer alten Pyramide angelegt, hinter einer Oase versteckt. Die Flotte der Ägypter war deutlich überlegen (ein Boot gegen kein Boot).



Die Oase und das ägyptische Lager am Meer



Die ägyptische Flotte

Also hielten sich die Ugariten fern vom Meer und stellten vorsichtshalber die Bogenschützen auf die rechte Flanke, falls die Ägypter eine Landung von See her durchführen wollten. Ansonsten dachte der ugaritische General an einen eher einfachen Plan: ab durch die Mitte mit allem schweren Gerät und die linke Flanke wird durch die Streitwagen aus Canaan gedeckt.



Ägypter auf dem Vormarsch

Die linke Flanke war eh etwas kurios: weit hinten lag dort ein Flecken üblen Geländes (Rough Going). Darin versteckten sich Truppen der Seevölker. Meine Intention war also, die Jungs einfach dort drin festzuhalten und nur im Zentrum zu kämpfen...

Der Plan der Ägypter war anders: die kamen uns entgegen!! Die wollten echt Krieg spielen. Konnten sie haben - Da die Würfel mir sehr gewogen waren gab es kaum Krazer an den Wagen, als wir den Herren den Weg nach Hause zeigten.



Die Schlacht aus Tobias Perspektive

Im Zentrum ging das nicht so leicht: die Gardetruppen kamen viel zu spät. Da lagen schon zwei oder drei der schweren Streitwagen zerlegt auf dem Felde. Doch ausnahmsweise konnte ich mal einen Anfangserfolg gut ausnutzen; Die Streitwagen konnten wenden und mein Zentrum durch einen linken Haken entlasten. Da Tobias Würfel ebenso schlecht wie die meinen gut waren reichte das schon, um die Ägypter zu besiegen.



Schlachtgetümmel im Zentrum

Nachdem Benno am Freitag extra noch einen Umweg über Kornwestheim gefahren war um meine Georgier mitzubringen (danke!), bat ich Neil um einen passenden Gegner für die Georgier. In Bad Urach darf man immer zwei Listen (eine aus Buch 1 oder 2 und eine aus Buch 3 oder 4) anmelden. Daher war ich mit zwei Armeen gemeldet.

Jan Helmet führte also seine wilden Franken (middle Frankish) gegen mich. Armes Georgien... das sind aber viele! Das Spiel gegen Jan war ein typisches Beispiel, wie man in DBM eine Schlacht schon bei der Geländeauswahl verlieren kann.

Jan greift an. Er unterteilt den Tisch mit einem Fluß, so dass ca. ein Drittel abgeschnitten wird. Für ihn ist das gut, da er im frontalen Aufeinanderprall überlegen ist. Also lege ich noch einen Wald und einen großen Berg. Dämlicherweise liegt der Berg jenseits des Flusses und macht lediglich den Teil des Tisches noch unbrauchbarer. Der Wald wenigstens fällt auf meine linke Flanke. Mir ist schon klar, dass das wichtig wird um den Ansturm der Krieger zu knacken... also lege ich den Wald links außen ganz weit nach vorne. Und jetzt kommt der Fehler: Ich will eigentlich mit Rittern und Reitern dort kämpfen da ich erwarte, dass Jan nur leichte Truppen vor den Wald stellt. Aber der Wald liegt soweit vorne, dass ich erst um das Waldeck herumreiten muss, während Jan nur darauf zu laufen muss. Mit 6 Bewegungspunkten wäre das kein Problem aber ich bekomme nur zwei... Außerdem setze ich mein Lager nicht hinter diesen Wald um mich in ein Eck zu verkriechen, sondern weiter Richtung Fluss um einen Flankenmarsch der Franken zu vermeiden! Das gibt Jan ein bequemes Angriffsziel.



Das sind echt viele Germanen



Die Georgier sind soo wenige



Reiter und Plänkler halten die Massen auf

Jan kann also das Eck am Wald dichtmachen, ich bekomme nur drei Reiter vor den Wald. Zwar brechen meine beiden Ritterkommandos irgendwann die Warband in der Nähe des Waldes: aber es ist zu spät und zu verlustreich. Meine Königin verliert ihr Kommando und das zweite Ritterkommando kann nicht rasch genug umdrehen, um das Zentrum anzugreifen.



Die Georgier müssen um das Waldeck herum



Die linke Flanke nach dem großen Knall

Jan gewinnt verdient, weil ich mir Jans völlig korrekte Schlachtordnung so nicht vorgestellt hatte und mir selbst den Wald in den Weg gelegt habe. Hätte ich den Wald 10cm weiter hinten gelegt, dann hätte es ganz anders gezappelt in dieser Schlacht.

So viel hätten wir schon mal gelernt. Das mit dem Lager ist auch noch optimierbar... aber wie muss ich erst noch ausprobieren.

Zu guter Letzt durfte ich noch gegen Jürgen aus München antreten. Kaiser Jürgen hatte Q'in Chinesen dabei. Interessanterweise in einer Variante die ich so ähnlich mal in Baltrum probiert hatte. Ein chinesischer Alliiertes, der ein paar Ritter, Auxilia und Bögen hat. Mein Alliiertes ist damals in 6 Spielen 4 mal unzuverlässig gewesen und die Q'in sind einfach zu klein um das wettzumachen. Daher habe ich diese Aufstellung wieder aufgegeben. Trotzdem macht es Spaß gegen eine Armee anzutreten die man selbst gerne spielt!

Ich stellte die Ugariten also sehr breit auf! Vom der Oase ganz rechts bis zur Mitte die schweren Streitwagen. Dahinter die Wagen aus Canaan. Links von der Mitte die Garde und leichtere ugaritische Wagen, ganz links dann Bogenschützen und mittlere Infanterie.



In der Hitze der Schlacht

Mein Verbündeter lässt mich im Stich und spielt nicht mit! Nur die Psiloi im Walde halten Jürgen davon ab, meine Streitwagen einfach von der Seite her aufzuräumen. Hier hat er allerdings nicht hart genug nachgesetzt. Wäre sein Angriff hier entschiedener gekommen, dann hätte ich ziemlich kalte Füße bekommen. So erwachte der Canaaniter aus seinen Tagträumen (nachdem er die chinesische Steuertabelle gelesen hatte) und warf sich mit aller Kraft auf die chinesische leichte Reiterei.



Kavalleriekampf auf der weiten Steppe

Die schwere Streitwagen rückten vor, so dass Jürgen seine Linie überdehnte und dann an mehreren Stellen empfindliche Verluste hinnehmen musste. Immer wieder erstaunlich wie schnell Kavallerie [Cv(O)] gegen Ritter einbricht. Jürgens Reserven kamen nicht schnell genug an, um das Schlachtenglück zu wenden.



Chinesische Reserven greifen ein

Jürgens Speerphalanx hat, meine ich, nicht einen einzigen Speerträger verloren, aber rings umher gaben die Chinesen der Überzahl nach und ließen den Kaiser im Stich. Sehr effektiv von Jürgen gespielt die Kombination aus irregulären Schwertkämpfern [Irr Bd(F)] und Bögen... meine Schwertkämpfer und Gagsans Warband haben keinen Stich gemacht.



Chinesische schwere Infanterie

Und noch kurz die Ergebnisse:

1. Jürgen Beissel
2. Thorsten Biallas
3. Neil Fox

bester Anfänger: Frank Hopkins

Das war's aus Bad Urach: Vielen Dank an Neil, bis nächstes Jahr!