

Rencontre d'Argentoratum in Straßburg 7./8. Sept. 2002

Ja das war schon ein klasse Wochenende. Stephan Gögelein und ich sind schon am Freitag nach Lingolsheim bei Straßburg gefahren. Das war zwar etwas zu planvoll, hat uns aber einen netten Abend in Straßburg beschert. Die Veranstaltung ging dann am Samstag morgen los. Die Grogards d'Alsace haben eine Halle in einem städtischen Sportzentrum. Das war wohl mal eine Turnhalle und da haben sie halt eine Bar reingebaut, ein kleines Clubrestaurant ist auch gleich dabei, also geniale Bedingungen.

Gespielt wurden zwei riesige Partien aus der napoleonischen Zeit. Die Regeln sahen mächtig kompliziert aus - ich habe sie nicht kapiert. Eine Partie Armati mit Römern gegen Griechen. Diese großen Partien haben einfach beide Tage durchgespielt und waren am Sonntag so gegen 15.00 fertig. Ein Confrontation Turnier wurde mangels Beteiligung nicht gestartet und eben das DBM Turnier. Geteilt in eine Mittelaltergruppe in der Stephan mitgespielt hat und in eine Antike - Gruppe in der ich angetreten bin. Larry aus Heidelberg war auch da und ein paar von den Franzosen kannten wir auch. Insgesamt sehr gute Stimmung, nette Leute und spannende Partien. Einige der Elsässer haben uns auf deutsch geholfen wenn unsere Französischkenntnisse am Ende waren.

Ganz kurz für diejenigen, die nur das Ergebnis interessiert:

- Arnim wurde 8. von 18 aus der Antike Gruppe
- Stephan wurde 6. von 18 in der Mittelalter Gruppe

Beide haben wir am Samstag zweimal verloren und am Sonntag dann zwei mal gewonnen.

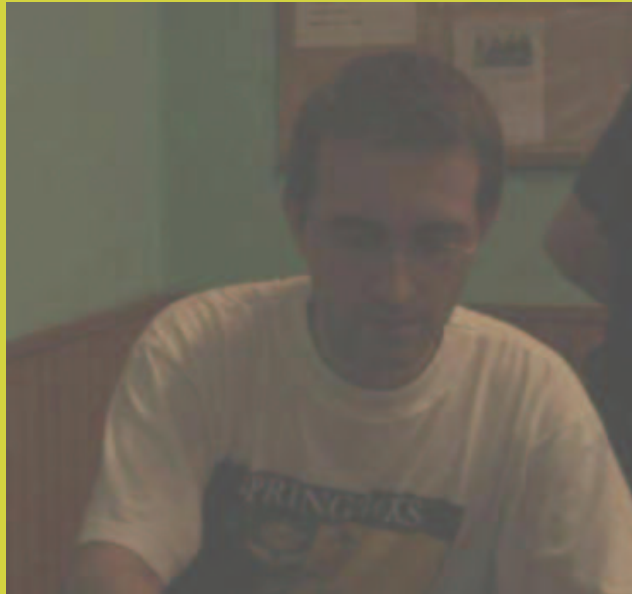
- Larry hat ziemlich gut abgeschnitten. Die Platzierung hab ich aber vergessen. Ich glaube er hat drei Spiele gewonnen und ist 4. geworden bei den Antiken Schlachten.

So jetzt zu den Details. Ich war mit meinen Q'in Chinesen (engl. Chin, DBM Buch 2, Liste 4) da. Ihr Chieff in Command ist der kaiserliche Zensor *Konfusius*, ein Mann von hoher Bildung und mäßigem Erfolg auf dem Schlachtfeld. Er führt ein Kommando aus 4 Streitwagenelementen 4 Elementen leichte Reiterei, Speerträger der Miliz und ein paar Bogenschützen und Plänkler. Er wird begleitet von General *Ping Pong* mit Kavallerie, leichter Reiterei, Bogenschützen und ein paar Plänklern. Der dritte im Bunde ist General *Hau T'sie al'Lewech* der die regulären Speerträger und Bogenschützen der Armee in seinem Kommando hat. Ein paar leichte Reiter schützen seine Flanken. Im Gegensatz zu Bad Urach, wo ich alle Figuren von Neil Fox ausgeliehen hatte, waren jetzt nur noch sechs Söldner aus Neils Bestand dabei.

Ein paar von den Bildern sind extrem dunkel geworden. Irgendwie war die Kamaraeinstellung für den hinteren (dunklen) Teil der halle nicht gut.

Q'in Chinesen gegen Chou Chinesen - Krieg um die Einigung Chinas

Der Gegner im Ersten Spiel am Samstag Vormittag war Luic Conus. Ich kannte ihn vom Swabian Open aus Bad Urach. Die Stimmung war gut. Es gab einen chinesischen Erbfolgekrieg -> ergo ein sehr geiler Start ins Turnier!



Luic Conus

Die Chou Liste (Bk.1, L.32) hält etliche Gemeinheiten bereit und Luc hatte so ziemlich alle dabei. Vier Kommandos, Streitwagen, die als Kn(S) zählen, Streitwagen die als Kn(O) zählen, Blades (F) mit Warband (F) gemischt auf einer Flanke, fast alles irreguläre Truppen, also insgesamt reichlich viele Truppen auf dem Platz, drei reguläre Generäle und ein Alliierter, also auch immer genug PIPs um spielbestimmend zu sein. Ein Kommando hatte er so klein gehalten, dass es nur als PIP Generator fungierte - nicht schlecht, wenn man einen großen Haufen ungestümer Truppen gut ins Ziel bekommen möchte.



Die Warband rückt vor

Die Schlacht selber war schnell entschieden. Die Chou Warband hat trotz aller Gegenmaßnahmen meine schwere Phalanx geknackt. Das und verschiedene andere Verluste summierten sich schnell zu einem wenig aussichtsreichen Verlauf der Schlacht, so dass *Konfusius* den Rückzug befehlen musste.

Lehre: auf dem Rechten Flügel (wo meine Phalanx gegen seine Warband mit Blades standen) muss ich mir irgendeine ganz zähe Verzögerungstaktik einfallen lassen. Bogenschützen und leichte Reiter retten die Phalanx leider nicht vor dem Untergang.

Q'in Chinesen gegen klassische Inder

Das sah gar nicht gut aus. Das Schlachtfeld wurde von einem Wald in zwei Teile geteilt. Christophe stellte meiner rechten Flanke tonnenweise gemischte Speerträger und Bogenschützen entgegen (Bw(X)). Ganz rechts außen dann Blades (X), Auxilia(X) und Reiter. Links standen Elefanten, Kamelherden und ein paar Streitwagen (Cv(O)).



Die Q'in greifen im Zentrum an

Die dummen Kamelherden konnte ich noch abschießen. Aber *Ping Pong* hatte rechts gegen die gemischten Bogenschützen mit Speerträgern einfach kein Licht. Heldenhaft zögerte er seine Niederlage hinaus. Im Zentrum musste *Konfusius* seine Truppen aufteilen: Miliz nach rechts, Bogenschützen in die Mitte um die blöden Kamelherden abzuschießen und Ritter nach links. Links lief es eigentlich ganz gut. Nur durch meine Unterzahl und die doofen Kamelherden konnte ich nicht schnell vorrücken. Und so brach die rechte Flanke ein bevor links ein entscheidender Erfolg erzielt werden konnte.

Ein klarer Sieg für die Inder, die die chinesische Invasion locker zurückschlagen konnten.

Q'in Chinesen gegen Lysimachos' Thrakische Griechen

Uff, ich war total platt. Es war Sonntag morgen und ich war echt motiviert heute wenigstens ein Spiel zu gewinnen. Nur von 'Lysimachid' hatte ich noch nie was gehört. Was ja auch nicht die beste Voraussetzung zum Sieg ist. Lysimachos war ein Nachfolger 'Alexander des Großen' thrakischer Abstammung (Buch 2, Liste 17). Jean Philippe Seigneur hatte eine extrem disziplinierte und reguläre Armee aufgestellt. Sein einziger Griff zu billigen Truppen war ein Alliiertes General auf seiner rechten Flanke und ... das war der Fehler! Der wollte anfangs aus politischen Gründen nicht mitspielen und ich habe ihn erst ganz spät angegriffen, weil ich bis dahin in einer sehr guten Position war.



Jean Philippe Seigneur

Seine Aufstellung war: Eine Phalanx Piken halbrechts von mir aus gesehen. Ritter und Leichte Reiterei ganz rechts. In der Mitte war ein Schwachpunkt: zwei leichte Reiter und ein paar wenige Auxilia, dann schloß sich eine Phalanx Speere an. Ganz links kam dann ein Allierter mit leichter Reiterei und Auxilia und Psiloi. Großes Glück für mich: meine Aufstellung passte genau! Rechts hielten *Hau T'sie's* leichte Reiter und Bogenschützen die Ritter das ganze Spiel lang auf! Sie drohten einen Flankenangriff an, der wegen niedriger PIPs dann ausfiel. Es haben zwar nicht viele Reiter und Bogenschützen überlebt aber seine Ritter waren prktisch aus dem Spiel. *Hau T'sies* Phalanx hielt!



Die linke Flanke



Die rechte Flanke

gegen die Piken recht gut stand. Im Zentrum konnte ich die Nahtstelle zwischen Piken und Speeren mit meinen Streitwagen überrollen und dann beide Phalangen des Gegners mit Rittern von der Seite her angreifen! Weil ich trotzdem nicht ganz so gut gewürfelt habe musste ich dann links noch den Alliierten angreifen. Es ging gut... aber es war knapp. Nachdem er das halbe Spiel lang gar nichts gemacht hatte drehte dieser General jetzt richtig auf. PIP Würfe von 6 - 5 - 6 - 5! Das hätte auch schiefgehen können.

Aber das Glück war den Chinesen hold und Lysimachos musste zurück nach Griechenland reisen.

Q'in Chinesen gegen klassische Inder

Yves Arondel bot mir dann eine zweite Chance, um meine Rechnung mit den Indern auszugleichen. Wieder führte Zensor *Konfusius* eine Expedition nach Indien mit den üblichen Hindernissen: Keine steilen Hügel, also recht sanftes Terrain, bis auf ein paar Felder.

Ganz rechts stand ich einem Kommando aus Elefanten und Kavallerie sowie leichter Reiterei gegenüber. Da es nur wenige Reiter waren hoffte ich die Elefanten mit Bw(I) zu beschäftigen, während ich die Reiterei mit meinem etwas stärkeren Reiterkommando unter General *Ping Pong* besiegen wollte. In der Mitte sah ich die bekannte indische Kombination (Bw(S), Bw(X) und einen Warwagon, dazu Blades um die Flanke zu sichern). Auf der linken Flanke ebenfalls Bw(X), Bw(S) mit Warwagon, Blades und ein Elefant.

Der Angriff auf der rechten Seite war erfolgreich! Ich konnte die Reiterei umgehen und von der Seite her angreifen. Links war erst mal eine bittere Lektion versteckt. Zwei Rinderherden wurden auf meine Phalanx unter Konfusius getrieben. Konfusius wich zurück und baute den Herden gegenüber je zwei Reihen Speere und eine Reihe Psiloi auf (Expendables sind ja 'mounted' und deshalb dacht ich dass die psiloi die Speere unterstützen dürfen). Als es dann krachte sagte mir Yves, dass es gegen Expendables keine Unterstützung gibt ... tja er hatte recht, aber ich habe meine Dummheit durch gutes würfeln ausgeglichen und die Herden mit den Speeren auseinandergetrieben. Der Rest war einfach solides Spiel: auf der rechten Flanke brach ein Kommando von Yves und alle anderen schafften es durch überlegene Randsituationen relativ viele gegnerische Elemente zu schlagen.

Sieg mit nur drei Elementen Verlust!!!

Weitere Highlights

- Vorführung napoleonischer Uniformen. Was soll ich sagen: einfach mit viel Liebe gemacht! Ich habe sogar ein bisschen was von der Erklärung verstanden.



Napoleonische Garde

- Ein Spieler war da mit einer 'Dog People' Armee. Das sind südamerikanische Indianer ... Kiloweise Irr Bw(I) und Psiloi. Unglaubliche Mengen. Dem kann man gar nicht in die Flanke fallen, weil er keine hat. Die Armee schnitt recht gut ab da die meisten Gegner am Verschleiß ihrer Truppen eingingen.
- Ein Spieler mit Ägyptern hatte eine schöne Strandszene als Camp dabei. Zwei Schönheiten in der Sonne, ein Ruderboot mit Wasserskiläufer. Sprungturm: absurd genial.

Ergo: Straßburg ist eine Reise wert!