

Play-by-mail (PBM) Kriegsspiel: Die Schlacht am Kahlenberg (Wien 1683)

1. Einleitung

Nachdem mein PBM-Debut in 2012, die Kampagne „Gegen Land und Leut“ recht gut funktioniert hat und es mir auch als Spielleiter sehr viel Spass machte, möchte ich ein weiteres Play-by-mail (PBM)-Spiel veranstalten. Daher das neue PBM: Die Schlacht am Kahlenberg (Die Belagerung von Wien 1683).

Mein erstes PBM war eine Kartenkampagne im 30jährigen Krieg in der es schwerpunktmäßig um das Erobern und Halten von Ortschaften ging. Das neue PBM wird eher ein klassisches Kriegsspiel, das die berühmte historische Entsatzschlacht der Türken-Belagerung Wiens zum Vorbild hat.

Ich gebe aber nur das Gelände und die ungefähre Truppenzusammenstellung vor. Die Spieler entscheiden dann selbständig wo welches Kommando das Schlachtfeld betritt und, natürlich, wie es agiert. Ich denke, dass dadurch ein interessantes Spiel zustande kommen kann, auch wenn der historische Ablauf und die Details der Schlacht allgemein bekannt sind bzw. nachgelesen werden können.

Ich greife wie, schon bei der „Gegen Land und Leut“-Kampagne, auf kein fertiges PBM-Regelwerk zurück, sondern entwerfe ein eigenes System, das zu dem Szenario passt. Allerdings kamen bei der letzten Kampagne viele gute Ideen der Teilnehmer, die aber im laufenden Spiel nicht mehr integriert werden konnten. Daher möchte ich diesmal im Vorfeld hier über das Kriegsspiel-System berichten und vielleicht gibt es ja von Euch den ein oder anderen Verbesserungsvorschlag.

Über die historische Schlacht an sich schreibe ich hier jetzt nicht viel, da das ja alles hinreichend bekannt ist oder im Internet nachgelesen werden kann. (Wikipedia: XXX)

Für das PBM lege ich im wesentlichen die Informationen aus dem Osprey-Campaign: Vienna 1683 Christian Europe repel the Ottomans“ - Buch zugrunde. In der Vergangenheit habe ich immer mal wieder festgestellt, dass mehrere verschiedene Quellen eher zur Verwirrung als zur Klärung einzelner Sachverhalte beitragen und schließlich soll das hier ja auch keine wissenschaftliche Aufarbeitung werden, sondern ein unterhaltsames Spiel.

2. Konzept:

Wenn genug Spieler zusammen kommen, übernimmt jeder ein Kommando. Es sind 8-9 Kommandos zu vergeben. Finden sich mind. 6 Spieler kommt das PBM zustande und nicht besetzte Kommandos werden vom Spielleiter (Abk.: SL) übernommen, oder Spieler übernehmen zwei Kommandos.

Die Identität der einzelnen Spieler ist nur dem SL bekannt. So sind Absprachen nur über Kuriere (per email) möglich, die über den SL an den Empfänger weitergeleitet werden. Der SL wird für jede Nachricht anhand eines Würfelwurfes feststellen, ob die Nachricht beim Empfänger ankommt, verloren geht, oder, schlimmstenfalls, dem Feind in die Hände fällt. Außerdem wird der SL entscheiden, WANN er die Nachricht weiterleitet, so dass ggfs. vor dem Ende der Kurierphase die Nachricht nicht rechtzeitig ankommt oder keine Antwort mehr empfangen werden kann.

3. Glossar / Begriffserklärungen:

Einsatzbefehle:

Das Verhalten einzelner Trupps bei Feindkontakt

Element

Eine Base unterschiedlicher Größe mit mehreren Zinnfiguren. Ein Element ist die kleinste

mögliche Spieleinheit und repräsentiert in etwa 1000 Mann (ungefähr ein Reiter- oder Infanterieregiment) oder eine Batterie mit etwa 8 Kanonen.

Gefecht:

Das Aufeinandertreffen gegnerischer Korps oder Trupps. Gefechte werden vom SL am Spieltisch ausgefochten bzw. ausgewürfelt. Dabei verhalten sich die Trupps entsprechend ihrer Einsatzbefehle. Nach dem Ende eines Gefechtes teilt der SL den beteiligten Spielern das Ergebnis, einen kurzen Abriss über den Verlauf, eigene und fremde Verluste und die gewonnenen Informationen über Feindstärke u.ä., mit.

Kommandant:

Jeder (Unter-)Befehlshaber z.B. von Waldeck, Ibrahim Pascha

Befehlsreichweite 2 Hexfelder

Kontingent, Kommando:

Die Streitmachten der einzelnen Kommandanten (z.B. Sobieskis Polen, Ibrahim Pascha's Flügel)

Oberkommandant / Oberkommandierender:

Der Oberbefehlshaber einer Seite, alle anderen Kommandanten sind diesem unterstellt. Die christliche Seite hat allerdings zwei Oberkommandierende (Karl von Lothringen und König Sobieski), denen nur die jeweils eigenen Truppen unterstellt sind. Das heißt Sobieski hat keine Weisungsbefugnis für die Kaiserlichen und Reichstruppen und von Lothringen keine für die Polen.

Befehlsreichweite 2 Hexfelder

Trupp oder Teilstreitmacht:

Jedes Kontingent oder Kommando muss in 3 einzelne, möglichst gleich große Trupps aufgeteilt werden. Dies repräsentiert die Aufteilung eines Kommandos in Zentrum und zwei Flanken oder Vorhut, Hauptmacht und Nachhut. Alle Teilstreitmachten müssen zueinander Kontakt halten und in Befehlsreichweite ihres Kommandanten sein. Der Spieler muss für jeden Trupp/jede Teilstreitmacht Einsatzbefehle vergeben.

4. Zeitplan:

Die historische Schlacht dauerte etwa 10 Stunden (von 8.00 Uhr bis 18.00 Uhr). Um dies zu repräsentieren wird die Kampagne in 12 einzelne Spielrunden aufgeteilt, die jeweils grob einer Stunde entsprechen (von 7.00 Uhr bis 19.00 Uhr). Jede Spielrunde wird wie folgt getaktet:

Eine Spielrunde soll etwa eine Woche Echtzeit dauern. Folgende Zeiten sind angestrebt: Nach Spielbeginn läuft bis zum Samstag der Woche die Kurier- oder Botenphase. Hier können die Spieler per email Nachrichten über den SL an andere Spieler schicken. Ende der Kurierphase ist Samstags 12.00 Uhr Mittags.

Nach der Kurierphase beginnt die Befehlsphase. Hier formulieren die Spieler die Befehle für ihre Kommandos und übermitteln diese an den SL. Die Befehle für die einzelne Runde sollen bis spätestens Dienstags 24.00 Uhr beim SL eingegangen sein.

Die Aktionen der Spieler und ihre Folgen werden dann Mittwochs bis Freitags vom SL ausgewertet und möglichst bis Freitags den einzelnen Spielern mitgeteilt. Parallel bzw. danach läuft wieder die Kurierphase bis zum nächsten Samstag 12.00 Uhr Mittags.

Abweichungen von diesem Zeitplan sind natürlich möglich. Generell soll die Kurierphase und die Befehlsphase jeweils ca. 3 Tage dauern. Das Ende der jeweiligen Phasen des nächsten Spielzuges wird den Spielern zusammen mit der Spielzugauswertung mitgeteilt.

5. Reihenfolge und Ablauf

1. Suche interessierter Spieler
2. jeder Spieler sucht sich zwei gegnerische Armeen zur Auswahl aus und teilt dem SL

seine Bereitschaft mit, einen Oberbefehl zu übernehmen

3. aus diesen Auswahlen sucht sich der SL die Armee aus, die dem Spieler zugeteilt wird
4. Aufteilung der Spielerarmeen auf die beiden gegnerischen Seiten durch den SL
5. der SL teilt den Spielern den groben Hintergrund und das ungefähre Ziel der Kampagne mit
6. der SL gibt die Kampagnenkarte zur Ansicht frei
7. der SL übermittelt jedem Spieler einzeln einen groben Überblick wer er ist, wie die Befehlshierarchien sind und die ungefähre Richtung, aus der Feinde zu erwarten sind
8. Kriegsrat vor der Schlacht. Die Spieler können bis zu 3 Kuriere über den SL an beliebige Empfänger senden
9. der SL überprüft und verteilt die Botschaften der Kuriere
10. Die Spieler stimmen ihre Aufstellung mit ihren Oberbefehlshabern ab, bzw. dieser weist den einzelnen Korps ihre Aufstellungsräume zu. Die Spieler teilen die Aufstellung ihrer drei Teilstreitmachten dem SL mit.
11. Erster Spielzug. Die Spieler geben ihr erstes Befehlsblatt ab
12. der SL wertet den ersten Spielzug aus und den teilt den Spielern die Ergebnisse mit.
13. zur Planung ihres nächsten Zuges können die Spieler bis zu 3 Kuriere über den SL an beliebige Empfänger senden
14. der SL überprüft und verteilt die Botschaften der Kuriere
15. die Spieler geben ihr nächstes Befehlsblatt ab
16. der SL wertet den Spielzug aus und den teilt den Spielern die Ergebnisse mit
--> ab hier wiederholen sich die Schritte 13. - 16.

zu 2.) Abfrage Mitspieler:

Ich denke dass das PBM im Mai/Juni 2013 starten könnte. Wenn der Startschuss soweit gefallen ist (ich gebe da nochmal gesondert Bescheid), ist abzuklären, wer daran teilnehmen möchte.

Wer Interesse hat, an der Kampagne mitzuspielen, schickt mir dann bitte eine PN oder email.

Gebt darin bitte eure email-Adresse an und beantwortet folgende Fragen:

Priorität 1: Ich würde am allerliebsten folgenden Kommandanten übernehmen:

Priorität 2: Ich könnte mir auch folgenden Kommandanten vorstellen:

Priorität 3: Ich würde mich auch mit folgendem Kommandanten *der Gegenseite (!)* zufrieden geben:

Wie sehr würde ich gerne den Oberbefehl über die Osmanen/Christen (nichtzutreffendes streichen) übernehmen ? (Skala von 1-4, wobei 1 bedeutet: „ich will unbedingt den Oberbefehl haben“ und 4 bedeutet:“ich will auf gar keinen Fall einen Oberbefehl übernehmen“) ?

6. Regelwerk:

Ich werde anfallenden Gefechte bei mir auf der Spielplatte ausspielen.

Regelwerk wird „De Bellis Antiquitatis“ (DBA) sein, da dies die beteiligten Armeen auf eine überschaubare Größe zusammenschumpft und man trotzdem zu plausiblen Ergebnissen kommen kann.

Um den szenariospezifischen Eigenheiten gerecht zu werden, gibt es noch einige Hausregeln bzw. Regelergänzungen:

Befestigte Stellungen (z.B. barrikadierte Dörfer oder die Türkenschanze) geben dem Verteidiger einen Bonus in Beschuss- und Nahkampf. Der Verteidiger kann allerdings nicht prallen und wird sofort vernichtet, wenn er einen Kampf verliert.

Osmanische Sipahis (keine Sipahis der Pforte) können absitzen. Sie zählen dann als Hilfstruppen (Auxiliar).

Leichte Reiter (Osmanen aber auch Polen) können absitzen als Plänkler (Skirmisher). Einmal abgessene Truppen können nicht wieder aufsitzen.

Auswirkungen des Geländes der strategischen Karte auf das Gefecht:

Das Gelände der strategischen Karte wird sich großflächig auch im Gefecht d.h. auf der Spielplatte wiederfinden. Reiterei erleidet deutliche Nachteile in schwierigem Gelände, während leichte und mittlere Infanterie im Offenen sehr verwundbar gegen schwere Reiterei ist. Dies sollte vom Spieler bei der Vergabe der Bewegungs- und Einsatzbefehle berücksichtigt werden.

7. Reserven:

Der türkische Großwesir hat Reserven in Form der Belagerungstruppen in den Gräben vor Wien.

Die Christen haben Reserven in Form von Lubomirski's Hilfskorps.

Reserven müssen nicht wie normale Kommandos über die Karte gezogen werden. Statt dessen ist dem Oberbefehlshaber jeder Seite bekannt, wieviele und welche Reserven er hat.

Jeder Kommandant kann Reserven bei seinem Oberbefehlshaber anfordern, aber nur dieser entscheidet über die Zuteilung. Wenn der Oberbefehlshaber einem Kommando Reserven zuteilen möchte, entscheidet er, welche Einheit(en) wem zugeteilt werden sollen. Das teilt er dann dem SL mit. Der SL entscheidet, wie schnell die Reserven dem jeweiligen Kommandanten zur Verfügung stehen und informiert den betreffenden Kommandanten entsprechend.

Ein Oberbefehlshaber kann sich natürlich auch selbst Reserven zuteilen und muss dieses dem SL genauso mitteilen. Auch hier entscheidet der SL wie schnell die Reserven bei dem Oberkommandierenden eintreffen.

8. Spielziele:

Hauptziel für die Christen ist die Eroberung von Türkenschanze, Türkenlager und das Erreichen der Laufgräben vor Wien.

Wenn sie alle drei Ziele erreichen, ist es ein großer Sieg, bei zwei Zielen ein marginaler Sieg, bei einem Ziel ein knapper Sieg. Die Osmanen müssen die Alliierten am Erreichen ihrer Ziele hindern, dann haben sie die Entsatzarmee zurückgeschlagen und Wien wird fallen.

9. Bewegung

Strategische Bewegungen (auf der Karte):

Der Kommandant wird durch ein eigenes Element dargestellt, gekennzeichnet durch den Zusatz (Gen).

Kommandanten haben eine Kommandoreichweite von 2 Hex. Das bedeutet, dass alle Truppen seines Kommandos auf der strategischen Karte nicht weiter wie 2 Hex von dem Hexfeld entfernt sein dürfen, auf dem das Generals-Element steht.

Um die begrenzte Anzahl an Unterführern und die dichten Kampfformationen jener Zeit darzustellen, darf kein Kommando auf mehr als 3 Hexfelder aufgeteilt werden.

Jedes Kommando muss in drei etwa gleich große Teilstreitmachten aufgeteilt werden.

Diese müssen sich mindestens an einer Seite mit einer Teilstreitmacht des gleichen Kommandos berühren und außerdem alle im Umkreis von 2 Hex des Generals-Elementes sein.

Jedes Hexfeld kann nur von einer Teilstreitmacht (egal ob eigene oder gegnerische) besetzt sein.

Bewegungen auf der strategischen Karte finden wie folgt statt:

Auf dem Befehlsblatt gibt der Spieler den Weg vor, den sein Kommandant nimmt (Bewegungsweite siehe unten).

Für jede Teilstreitmacht wird lediglich das Start- und Zielfeld angegeben. Teilstreitmachten müssen sowohl im Start- als auch im Zielfeld immer:

- innerhalb von 2 Hex vom Standort des Kommandanten entfernt sein
- sich an mindestens einer Hexfeldkante mit einer anderen Teilstreitmacht des eigenen Kommandos berühren

Dabei kann es ggfs.vorkommen, dass eine Teilstreitmacht die erlaubte Bewegungsweite überschreitet. Das kann aber vernachlässigt werden, da die maximalen Bewegungsweiten nur für die Kommandanten gelten und die Teilstreitmachten durch die anderen Bewegungsbedingungen ausreichend eingeschränkt sind.

Die maximale Bewegung pro Spielrunde beträgt 3 Hexfelder (4 Hexfelder für reine Reiterkommandanten) in offenem Gelände.

Schwieriges Vorwärtkommen durch variable Bewegungsdistanzen:

In offenen Gelände:

normale Bewegungsregeln (4 Hex für reine Reiterkommandos und 3 Hex für Infanterie/gemischte Kommandos)

In schwierigem Gelände (Weinberge, Wälder, bewaldete Hügel):

1W3 Hex für alle Truppentypen (somit maximal 3 Hex Bewegungsweite)

Bewegt sich eine (Teil-) Streitmacht durch schwieriges Gelände, gibt der Spieler im Befehlsblatt das Zielfeld an, das maximal 3 Hexfelder entfernt sein kann. Der SL wird die tatsächliche Bewegungsweite auswürfeln, die Bewegung entsprechend anpassen und dem Spieler das tatsächliche Zielfeld und die endgültige Position der Teilstreitmachten mitteilen.

Zu beachten ist, dass jede Bewegung in schwierigem Gelände die Bewegung auf den variablen W3 einschränkt. Befiehlt z.B. ein Kommandant eine Bewegung über 2 offene Hexfelder in 1 bewaldetes Hexfeld, wird die gesamte Bewegung mit 1W3 ermittelt. Fällt eine 1 oder 2, erreicht der Kommandant den Wald erst gar nicht und bleibt im Offenen davor stehen.

Es müssen keine besonderen Formationen eingehalten oder mitgeteilt werden. Es wird angenommen, dass die Regimentsobristen ihr Handwerk verstehen und die Formationen einnehmen lassen, die für Gelände und gegnerische Dispositionen am sinnvollsten sind. Taktische Bewegungen im Gefecht führt der SL den DBA-Spielregeln entsprechend aus.

10. Kontrollzone

Im Umkreis von 2 Hex um jedes von einer Teilstreitmacht besetzten Feld befindet sich eine sog. Kontrollzone. In diesem Umkreis kann das Kommando besondere Geländebeschaffenheiten (z.B. ob eine Ortschaft befestigt ist) und gegnerische Truppen

und Einrichtungen (z.B. Schanzen, Lager) entdecken. Befinden sich verfeindete Truppen in gegenseitiger Kontrollzone, müssen sie aufeinander reagieren. Sie können sich dann nur entweder auf den Gegner zubewegen (und ihn ggfs. angreifen), oder sich auf direktem Weg vom Gegner zurückziehen.

Man kann sich nicht durch eine gegnerische Kontrollzone hindurchbewegen und dabei den Gegner ignorieren.

11. Spielzugauswertung

Die historische Schlacht war eine ziemlich unübersichtliche Angelegenheit. Um diesen *Fog of War* auch im PBM beizubehalten, werden die Informationen die ein Spieler vom SL bei der Spielzugauswertung erhält, auch relativ diffus sein.

Stärke von gegnerischen Trupps oder Kommandos:

Erhält ein Spieler Informationen über gegnerische Truppenstärken (z.B. weil sich diese in seiner Kontrollzone befinden oder weil es zum Gefecht gekommen ist) werden diese wie folgt mitgeteilt:

schwache feindliche Kräfte: 1-6 Elemente

durchschnittlich starke feindliche Kräfte: 7-12 Elemente

sehr starke feindliche Kräfte: 13-18 Elemente

überlegene feindliche Kräfte: 19 und mehr Elemente

Informationen über permanente gegnerische Element-Verluste nach einem Gefecht:

geringe/leichte Verluste: 1-3 Elemente

deutliche Verluste: 4-6 Elemente

sehr hohe Verluste: 7-9 Elemente

ruinöse Verluste: 10 Elemente und mehr

12. Einsatzbefehle:

Jedes Kommando muss in 3 möglichst gleich große Teilstreitmachten aufgeteilt werden.

Jeder Teilstreitmacht ist ein Einsatzbefehl zuzuordnen.

Angriff:

Die Einheit wird Gegner angreifen, aggressiv vorgehen und bei negativem Gefechtsverlauf sich erst spät zurückziehen

Halten:

Die Einheit wird von sich aus keine Gegner angreifen, defensiv ihre Position halten und bei negativem Gefechtsverlauf sich erst spät zurückziehen

Probe:

Die Einheit wird Gegner angreifen, aggressiv vorgehen und sich bei negativem Gefechtsverlauf frühzeitig zurückziehen

Plänkeln:

Die Einheit wird von sich aus keine Gegner angreifen, defensiv ihre Position halten und bei negativem Gefechtsverlauf sich frühzeitig zurückziehen

13. Verluste:

Wenn in einem Gefecht eine Seite 50% ihrer anfänglichen Elemente vom Beginn des Gefechtes verloren hat, muss sie sich zurückziehen.

Es wird nach einem Gefecht für jedes verlorene Element gewürfelt (1W6), das Element steht für die Kampagne weiter zur Verfügung bei:

Janitscharen und Flügelhusaren: 3+

andere kaiserliche oder polnische Truppen, Sipahis der Pforte: 4+
andere osmanische Truppen: 5+

Musste sich eine Seite von einem Gefecht zurückziehen, kann maximal die Hälfte aller verlorenen Elemente wieder gesammelt werden. Der Rest ist endgültig verloren. Der SL testet zuerst für die wertvollsten Truppen. Wenn die bereits die Hälfte der gesammelten Verluste ausmachen, wird für den Rest nicht mehr getestet. Somit sollten die am wenigsten zuverlässigen Truppen am ehesten permanent verloren gehen.

Entwurf Befehlsblatt:

Trupp Nr

Einsatz-befehl

TruppenTyp

Nr. Start-feld

Bewe-gung 1 (Hex.Nr.)

Bewe-gung 2 (Hex.Nr.)

Bewe-gung 3 (Hex.Nr.) / Nr. Zielfeld

Bewegung 4 (Hex.Nr.) (nur für Reiterkommandos) / Nr. Zielfeld

Bemerkungen z.B. absitzen

14. Die Armeen:

Die Entsatzstreitmacht:

Kommandant: Karl von Lothringen (Kaiserliche)
gemischtes Kommando aus Infanterie, Kavallerie und Artillerie

Kommandant: Fürst von Waldeck (deutsche Reichskreise)
gemischtes Kommando aus Infanterie, Kavallerie und Artillerie

Kommandant: König Johan III Sobieski (Oberbefehlshaber, Polnisches Kronkontingent)
reines Reiterkommando

Kommandant: Hetman Jablonowksi (Polen-Litauisches Kontigent)
gemischtes Kommando aus Infanterie, Kavallerie und Artillerie

Die Osmanen:

Kommandant: Sari A´Basha - Linker Flügel
reines Reiterkommando

Kommandant: Großwesir Kara Mustafa, Oberbefehlshaber - Zentrum
gemischtes Kommando aus Infanterie, Kavallerie und Artillerie

Kommandant: Chalil - Vorkommando
reines Reiterkommando

Kommandant: Mustafa Bekri - Türkenschanze
gemischtes Kommando aus Infanterie und Artillerie und ein wenig Kavallerie

Kommandant: Ibrahim Pasha - Rechter Flügel
gemischtes Kommando aus Infanterie, Kavallerie und Artillerie

Türkenschanze (Befestigung) und Türkisches Lager (unbefestigt) sind zuerst auch nur auf der türkischen Karte verzeichnet und müssen von den Christen erst ausgespäht werden.

PBM:

Donau und Wien an langer Kante. In spitzem Winkel hierzu Wienerwald, quer über ganze Platte.

Max. 6 Spieler, jeder übernimmt einen Kommandanten (König Sobieski, v.Waldeck und v.Lothringen bzw. Kara Mustafa, Ibrahim Pasha und Sari A`Basha). Ggfs. auch möglich, dass SL Türken übernimmt, die über Karte verteilt und sie nur auf die Aktionen der Einsatzarmee reagieren.

Alliierte bauen an Nordwestkante auf und bewegen in Marschordnung aufs Spielfeld.
Osmanen sind bereits über Karte verteilt. Karte wie gehabt in Hexen unterteilt.