

Spielleiter-Tagebuch der Play-by-mail-Kampagne

Die Schlacht am Kahlenberg (Wien 1683)

Spielleiter-Bemerkungen 1. Kurierphase und Anfangsaufstellung:

Die erste Kurierphase war relativ ruhig. Von Lothringen nutzte den verfügbaren Zeitrahmen fast voll aus, so dass im wesentlichen seine Unterkommandanten auf seine Kuriere nicht mehr rechtzeitig antworten konnten.

Der Spieler von König Johan Sobieski war familiärbedingt unabhkömmlich und so startete der polnische Unterkommandant Jablonowski in die Kampagne, ohne von seinem Oberbefehlshaber instruiert worden zu sein.

Kara Mustafa investierte viel Zeit und Mühe in seine Entscheidungen und konnte infolgedessen seinen Untergebenen einen detaillierten Schlachtplan vorgeben.

Diszipliniert zum festgesetzten Befehlsabgabetermin erhielt ich die Befehlsblätter der Spieler. Es gab noch ein paar Rückfragen und Änderungen, alles in allem hielten sich aber die Startschwierigkeiten in Grenzen.

Am Anfang muss sich erst mal eine Routine bei der Befehlsvergabe einschleifen, da das Kampagnen-Regelwerk ja für jeden neu ist und man das ein oder andere Detail anders verstehen kann, wie es vom Regelschreiber gedacht war.

Interessanterweise stellte das Entsatzheer fast komplett historisch auf: Karl von Lothringen und die Reichstruppen von Waldecks nahmen die linke Flanke ein um Richtung Donau vorzustoßen und die Polen platzierten sich auf der rechten Flanke. Nur mit der Rochade des Kurfürsten von Sachsen ins Zentrum wurde vom tatsächlichen historischen Aufstellungsplan etwas abgewichen. Ich war insofern überrascht, da ich ja ganz bewusst den Spielern bei der Aufstellung freie Hand ließ, um den Gegner gegebenenfalls zu überraschen.

Andererseits ist das ziemlich dichte Gelände links für die Reitertruppen Polens denkbar ungeeignet, so dass die historische Aufstellung ja durchaus auch Sinn macht.

Kara Mustafa steckt generell in dem Dilemma, dass er mit einer eigentlich hochmobilen Reiterarmee (wenn man von den Janitscharen absieht), die drei spielentscheidenden Missionsziele (Türkenschanze, Türkenlager und Laufgräben) verteidigen muss. Er kann daher weder seine Beweglichkeit voll ausnutzen noch sicher sein, ob seine eher schwache Infanterie der Aufgabe gewachsen ist. Also konzentriert er sich auf die Stelle, wo ihm das Gelände am meisten weiterhilft: den nord(östlichen) Rand der Karte. Kara Mustafa legt sein Osmanisches Lager zwischen die bewachsene Döblinger Höhe und die unpassierbare Donau. Davor stellt er am Fuße des Nußbergs die Türkenschanze hin. Seinen Plänen nach soll die gesamte osmanische Linie sich etwa bis zur Kartenmitte erstrecken, zudem er den Ort *Währing* befestigt und von einer Garnison besetzen lässt.

Da sein Kommando das truppenmäßig stärkste ist und er den Zugriff auf die Reserven hat, übernimmt er auch höchstselbst den wichtigsten Frontabschnitt mit Türkenschanze und Lager. Links lässt er das Kommando Ibrahim Paschas aufmarschieren, das für den Kampf in dem wechselhaften Gelände gut geeignet ist.

Da auch Mustafa Bekri mitverteidigen soll, überstellt Kara Mustafa diesem bereits zu Spielbeginn Infanterie-Reserven. Er macht damit das bisher reine Reiterkommando Mustafa Bekris zu einem gemischten Kommando und nimmt ihm die Möglichkeit zu schnellen raumgreifenden Bewegungen. Mustafa Bekri fügt sich dem Befehl, nimmt die Infanterie-Reserven an und stellt sich in der Defensivposition auf. Er bildet mit zwei befestigten Hexfeldern (eines davon das oben genannte Dorf) das linke Ende der osmanischen Kampflinie.

Dem letzten Kommandanten Sari A´Basha, der ebenfalls ein reines Reiterkommando hat, lässt Kara Mustafa freie Hand, da aufzutauchen, wo er es für richtig hält. Sari A´Basha stellt ein ganzes Stück weiter links/im Süden auf und ist dort ziemlich weit entfernt von den übrigen Osmanen.

Sehr überraschend fand ich, dass von Lothringen genau die Absicht Kara Mustafas erriet, dass er

die Missionsziele in der Nähe der Donau aufstellt. Von Lothringen befahl seinem Kommandanten auf diesen Punkt vorzurücken. Die Begründung hierfür war zwar, dass dort Mensch und Tier am besten mit Frischwasser zu versorgen sein, was für den Verlauf der Kampagnen nun gar keine Rolle spielt.

1. Spielzug

Karl von Lothringen

Trotz des schweren Geländes bewegt sich dein Kommando 3 mal und zwar auf die Felder D.5 / D.6 / D.7 (siehe Bewegung 3 in deinem Befehlsblatt.)

Links geht dein Unterkommandant Fürst von Waldeck vor (auf Feld C.4)

Vom Feind keine Anzeichen.

Johan Georg von Sachsen

Trotz des schweren Geländes bewegt sich dein Kommando 3 mal und zwar auf die Felder D.10 / D.11 / D.12 (siehe Bewegung 3 in deinem Befehlsblatt.)

Von Freund und Feind keine Anzeichen.

Fürst von Waldeck

Aufgrund des schweren Geländes bewegt sich dein Kommando nur 2 mal und zwar auf die Felder C.2 / C.3 / C.4 (siehe Bewegung 2 in deinem Befehlsblatt.)

Rechts geht dein Oberkommandant Karl von Lothringen vor (auf Feld D.5)

Vom Feind keine Anzeichen.

König Jan Sobieski

Aufgrund des schweren Geländes bewegt sich dein Kommando nur einmal und zwar auf die Felder B.22 / B.23 / B.24 (siehe Bewegung 1 in deinem Befehlsblatt.)

Links neben dir auf B.21 und B.20 geht dein Unterkommandant Jablonowski vor.

Vom Feinde keine Anzeichen.

Hetman Jablonowski

Aufgrund des schweren Geländes bewegt sich dein Kommando nur einmal und zwar auf die Felder B.19 / B.20 / B.21 (siehe Bewegung 1 in deinem Befehlsblatt.)

Rechts neben dir auf B.22 und B.23 geht dein Oberbefehlshaber König Johan Sobieski vor.

Vom Feinde keine Anzeichen.

Kara Mustafa

Dein Kommando bewegt sich befehlsgemäß auf die von dir benannten Hexfelder.

Dein Kommandant beendet seine Bewegung auf I.5 (da er anderenfalls nicht alle Trupps in seiner Befehlsreichweite hat)

Von Freund und Feind keine Anzeichen.

Mustafa Bekri

Dein Kommando positioniert sich befehlsgemäß auf den von dir benannten Hexfeldern.

Sari A´Basha

Dein Kommando bewegt sich befehlsgemäß 4 mal auf die von dir benannten Hexfelder.

Von Freund und Feind keine Anzeichen.

Ibrahim Pascha

Deine Truppen bewegen sich befehlsgemäß auf K.8 / K.9 / K.10

Spielleiterbemerkungen:

Das gesamte Entsatzheer rückt vor und während die Kaiserlichen, Sachsen und sonstigen Deutschen schnell vorankommen, wird die Bewegung beider polnischen Kommandos durch das Gelände sehr verlangsamt.

Die Osmanen nehmen gemächlich ihre Position ein, Mustafa Bekri hält seine Stellung und bewegt gar nicht.

Sari A´Basha nutzt seine volle Beweglichkeit aus und erscheint schon diesem Spielzug vor dem Michaelsberg.

2. Spielzug

Karl von Lothringen

- Kein Befehlsblatt abgegeben, verzichtet auf den Spielzug ! -

Weiterer Ablauf:

Da ich von kommendem Donnerstag (30.05.) bis Dienstag nächster Woche (04.06.2013) unterwegs bin, hier die Termine zum weiteren Ablauf:

Die aktuelle Kurierphase endet am kommenden **Mittwoch, 29.05.2013 um 21.00 Uhr.**

Bis dahin werde ich die anfallenden Kuriere verteilen.

Danach schließt sich automatisch, und *ohne dass ich nochmal gesondert den Termin verbreite*, die nächste Befehlsphase an.

Diese läuft bis zum Zugabgabetermin **Mittwoch 05.06.2013 bis 19.00 Uhr.**

Ihr habt also diesmal eine Woche Zeit, eure nächsten Schritte auszutüfteln ;-)

Wem die Kurierphase dieses Mal zu kurz ist, der kann auch noch bis zum Zugabgabetermin Kuriere schicken.

Diese werden dann aber erst kurz vor dem Zugabgabetermin beim Empfänger eintreffen (wenn überhaupt :-)

Fürst von Waldeck

Deine Truppen gehen weiter durch das dicht bewachsene Gelände vor und nähern sich dem Nußberg.

Trotz dem schwierigen Gelände kannst du deine volle Bewegung weit ziehen.

Deine Kundschafter berichten dir von einer großen Anzahl osmanischer Truppen, die in *überlegener Stärke* (siehe Regelwerk Pkt. 11) sich auf die Hexfelder H.2 / H.3 / H.4 verteilen.

Es soll wohl auch das heilige Banner gesichtet worden sein, das Kara Mustafa höchstselbst mit sich führen lässt. Beim gegner handelt es sich um ein gemischtes Kommando mit Infanterie, Plänklern, Sipahi und Artillerie. Auf der linken Flanke (H.4) ist das Gros der gegnerischen Reiterei massiert.

Rechts von dir geht Karl von Lothringen vor.

Kurfürst von Sachsen

Die bewachsenen Hänge des Wiener Waldes und das mit Weinbergen bepflanzte Gelände verlangsamen deine Bewegung.

Du kommst nur 2 Hexfelder weit und beendest deine Bewegung analog der 2. Bewegung auf deinem Befehlsblatt.

Von Freund oder Feind keine Anzeichen.

Hetmann Jablonowski

Deine Truppen rücken weiter Richtung Michaelsberg vor. Das Gelände ist immer noch bewachsen oder mit Weinbergen bepflanzt.

Du kommst nur 2 Hexfelder weit und beendest deine Bewegung analog der 2. Bewegung auf deinem Befehlsblatt.

Vom Feind keine Anzeichen.

Rechts neben dir arbeiten sich die Reitertruppen König Sobieskis weiter durch das schwierige Gelände, fallen aber etwas zurück (auf die Felder Nr. C.23/C.24/C.25)

König Jan Sobieski

Deine Truppen rücken weiter in Richtung der freien Ebene vor. Das Gelände ist dicht bewachsen oder mit Weinbergen bepflanzt.

Du kommst nur 1 Hexfeld weit und beendest deine Bewegung analog der 1. Bewegung auf deinem Befehlsblatt.

Vom Feind keine Anzeichen.

Links neben dir arbeiten sich die Truppen Hetmann Jablonowskis weiter durch das schwierige Gelände, und kommen dabei etwas besser voran (auf die Felder Nr. D.19/D.20/D.21)

Kara Mustafa

Deine Truppen rücken langsam in die vermutete Richtung des Feindes vor. Dein rechter Flügel befindet sich in den Weinbergen des Nussberges, der Rest deines Kommandos steht in offenem Gelände.

Deine Späher berichten dir von einer großen Anzahl christlicher Truppen, die in *überlegener Stärke* (siehe Regelwerk Pkt. 11) sich auf die Hexfelder F.2/F.3/F.4 verteilen.

Es sollen viele verschiedene Banner und Fahnen gesichtet worden sein. Deine Berater kommen daher zu dem Schluss, dass es sich um das aus vielen Teilen des deutschen Reiches zusammengesetzte Kontingent der Reichsarmee handeln dürfte. Ein Spion erzählt dir, dass dieses Kontingent vom deutschen Fürsten von Waldeck befehligt wird.

Es handelt sich um ein gemischtes Kontingent aus Linieninfanterie, Artillerie, schwerer Reiterei (die ziemlich gleichmäßig auf die 3 Trupps verteilt ist und sogar noch 2 altmodischen Pike&Shot Einheiten).

Ibrahim Pascha

Du rückst vorsichtig in die Richtung vor, aus der der Gegner erwartet wird.

Von Freund oder Feind keine Anzeichen.

Mustafa Bekri

Befehlsgemäß halten deine Truppen ihre Positionen.

Von Freund oder Feind keine Anzeichen.

Sari A`Basha

In einem schnellen Reitermanöver verlegst du dein Kommando nach Norden hinter den Michaelsberg.

Von Freund oder Feind keine Anzeichen.

Spielleiterbemerkungen:

Es stand den Osmanen bei Kampagnenbeginn frei, irgendwo auf ihrer Seite der Karte die Missionsziele Türkenschanze und osmanisches Lager beliebig zu platzieren. Kara Mustafa platzierte beides dann ziemlich nah beieinander in der rechten oberen Kartenecke, am Ufer der Donau.

Zufällig vermutete Karl von Lothringen genau dort die osmanischen Missionsziele. Er begründete dies mit der Annahme, dass dort die Versorgung der Truppe mit Wasser besser zu bewerkstelligen sei. Obwohl solche Versorgungsüberlegungen in der Kampagne keine Rolle spielen und völlig irrelevant sind, traf er dabei zufällig doch den Nagel auf den Kopf.

Analog den Anweisungen ihres Oberkommandierenden, stellten sich dann auch die drei westlichen Kommandos (Lothringen, Waldeck, Sachsen) im oberen Kartenteil auf.

Der Spieler Karl von Lothringens hatte im 2.Spielzug PC-Probleme. Er verpasste den Befehlsabgabetermin und blieb daher, nach Rücksprache mit dem SL, an Ort und Stelle stehen.

Die Fürsten von Waldeck und von Sachsen kamen trotz schwierigem Gelände gut voran und Waldeck entdeckte die Truppen Kara Mustafas am Rande des Nussberges.

Der Kurfürst von Sachsen hätte auch die Truppen Ibrahim Paschas erspäht, hätte sich dieser nicht simultan einige Felder zurückfallen lassen.

Am unteren Kartenrand kam das polnische Kontingent König Sobieskis und Hetmann Jablonowskis bedeutend langsamer voran und wurde enorm durch das dichte Gelände behindert. Kara Mustafa und Ibrahim Pascha gingen nur langsam vor. Kara Mustafa entdeckte ebenfalls die Truppen des Fürsten von Waldeck.

Mustafa Bekri hielt sich mit Nibelungentreue an den Haltebefehl seines Großwesirs und wagte auch nicht ein Feld vorzugehen um z.B. auszukundschaften oder ähnliches.

Sari A`Basha mit seinem hochmobilen Reiterkommando in der südlichen Ebene war etwas frustriert, immer noch keine Gegner entdeckt zu haben und ritt am Michaelsberg nach Norden entlang.

3. Spielzug

Karl von Lothringen

Es erweisen sich die Hänge des Wiener Waldes als nahezu unüberwindliches Hindernis. Deine Truppen kommen nur langsam und beschwerlich voran. Immer wieder straucheln die Pferde im Unterholz und deine Kanonen bleiben stecken. Oft müssen die Kavalleristen absitzen und die Pferde am Zügel führen. Als ihr den Wald passiert habt, stehen euch die dicht bepflanzten Weinberge im Weg. Auch diese müssen nahezu im Schneckentempo passiert werden.

All das führt dazu, dass du nur eine Bewegung machen kannst.

Dein Kommando beendet seine Bewegung auf den Hexfeldern E.4 / E.5 / E.6.

In Richtung Donau sind deutsche Truppen des Fürsten von Waldeck auf Feld G.3 auszumachen. Kein Feind in Sicht.

weiterer Ablauf:

Ab sofort beginnt die nächste Kurierphase. Sie läuft bis zum kommenden Sonntag 09.06.2013 bis 20.00 Uhr.

Danach schließt sich die nächste Befehlsphase an.

Bitte schicke mir dein Befehlsblatt für den 4. Spielzug bis Mittwoch den 12.06.2013 bis 20.00 Uhr.

Fürst von Waldeck

Dein Kontingent der deutschen Reichsarmee nähert sich dem Nussberg und nimmt jetzt die Hexfelder Nr.: G.3 / H.3 / H.4 ein.

Die Osmanen fahren ihre Feldartillerie auf und bombardieren deinen Vormarsch. Du erleidest folgende Verluste:

Hexfeld Nr. F.2: Verluste 2 schwere Reitereien (Pi)

Deine Artillerie bombardiert ihrerseits die gegnerischen Stellungen und verursacht ebenfalls leichte Verluste.

Danach ziehen sich die osmanischen Truppen geordnet zurück auf J.3 / J.4 / J.5.

Weiter süd(west)lich kämpfen sich die Truppen deines Oberkommandierenden Karl von Lothringen durch den Wald und die Weinberge. Auf Feld E.4 kannst du einen seiner Trupps ausmachen.

Johann Georg von Sachsen

Du kommst gut voran und stößt in die Lücke zwischen Cobenzlberg und Schafberg vor.

Um den Ort Pötzleindorf herum, entdecken deine Kundschafter osmanische Infanterie, Artillerie und Berittene unter dem Kommando von Ibrahim Pascha und zwar in überlegener Stärke (Hinweise zur Stärke siehe Regelwerk Pkt. 11).

Die Osmanen bewegen sich auf den Cobenzlberg zu.

Gefecht bei Pötzleindorf

Beim Abzug eines osmanischen Reitertrupps aus dem Ort Pötzleindorf kommt es auf I.9 zu einem Gefecht mit sächsischen Truppen.

Die Osmanen bestehen ausschließlich aus Sipahis in durchschnittlicher Truppstärke.

Die Sachsen bestehen zum Großteil aus Linieninfanterie mit zwei Reitereinheiten, der Trupp hat ebenfalls durchschnittliche Stärke.

Die Gegner rücken auf breiter Front gegeneinander vor. Da vor dem rechten Flügel der Osmanen dichte Weingärten wachsen, schicken sie eine Abteilung von 3 Reitereinheiten außen herum, um den Sachsen in Flanke und Rücken zu fallen. Sobald die Osmanen in Reichweite der sächsischen Musketen sind, wird ihre Kampflinie durch deren Salven auseinander gebracht und es zeigen sich schon früh erste Verluste.

Die sächsische Linieninfanterie weist zwei Reiterattacken mit empfindlichen gegnerischen Verlusten ab. Da nach den Angriffen die Osmanen wieder ihre Reihen ordnen müssen, fehlt bald Zeit und Befehlspunkte um das Flankenkommando weiter anzutreiben.

Sächsische und osmanische Reiter geraten mehrmals ins Handgemenge, ohne dass eine Seite einen Vorteil erringen kann.

Als der Flankentrupp der Türken dann doch noch schon fast auf Angriffsdistanz herangekommen ist, haben die koordinierten sächsischen Musketensalven genug Verluste verursacht, damit der türkische Befehlshaber schon früh zum Rückzug blasen lässt.

Während auf sächsischer Seite keine Verluste zu beklagen sind, haben Ihre Gegner deutliche Verluste hinnehmen müssen. Der geschlagene Trupp zieht sich auf J.8 zurück.

Somit stehen am Ende des Spielzuges die Osmanen auf den Feldern I.7 / I.8 / J.8

König Jan Sobieski

Erneut erweisen sich die Hänge des Wiener Waldes als nahezu unüberwindliches Hindernis.

Deine polnischen Reiter kommen nur sehr langsam und beschwerlich vor. Immer wieder straucheln die Pferde im Unterholz oder die Husaren bleiben mit ihren Schwingen oder Lanzenspitzen im tiefhängenden Astwerk der Bäume hängen. Oft müssen die Kavalleristen absitzen und die Pferde am Zügel führen. Als ihr den Wald passiert habt, stehen euch die dicht bepflanzten Weinberge im Weg. Auch diese müssen nahezu im Schneckentempo passiert werden.

All das führt dazu, dass du erneut nur 1 Bewegung machen kannst (analog der 1. Bewegung in deinem Befehlsblatt). Jetzt hast du aber den Rand der Ebene erreicht und kannst im nächsten Spielzug mit vollem Tempo vorstoßen.

Links neben dir kommen die Truppen Hetmann Jablonowski's bedeutend besser voran und

verschwinden Richtung Michaelsberg aus deiner Sichtweite.
Vom Feind keine Anzeichen.

Hetmann Jablonowski

Deine Truppen kommen gut voran und erreichen den Michaelsberg (G.19/G.20/G.21)

Nördlich und östlich entdecken deine Vorposten ein osmanisches Reiterkommando, der gerade das Dorf Dornbach besetzt und sich auf den Feldern G.18 / H.18 / I.19 aufhält.

Die zahlreichen Seidenbanner weisen auf die Truppen von Sari A´Basha hin, dem auch die dunklen Rosshaarstandarten der Tartaren folgen.

Es handelt sich um ein reines Reiterkommando in überlegener Stärke (Hinweise zur Stärke siehe Regelwerk Pkt. 11), das aus leichter und mittlerer Reiterei besteht.

Dein linker Flügel ist somit auf Tuchfühlung mit dem Gegner.

Das Dorf Dornbach ist aufgrund der Bebauung schwieriges Gelände, aber nicht befestigt.

Kara Mustafa

Das Kontingent der deutschen Reichsarmee nähert sich deiner Position und nimmt jetzt die Hexfelder Nr.: G.3 / H.3 / H.4 ein.

Die Deutschen fahren ihre Feldartillerie auf und bombardieren deine Stellung. Du erleidest folgende Verluste:

Hexfeld Nr. H.3: Verluste 1 Auxiliar (Ax)

Hexfeld Nr. H.4: Verluste 2 Sipahi der Pforte (Si+)

Deine Artillerie bombardiert ihrerseits den gegnerischen Vormarsch und verursacht ebenfalls leichte Verluste.

Danach ziehen sich deine Truppen geordnet und entsprechend deinen Befehlen zurück auf J.3 / J.4 / J.5

Deine Späher berichten dir, dass weiter süd(west)lich (auf I.7) ein Trupp deines Unterführers Ibrahim Pascha gesichtet wird.

Ibrahim Pasha

Die Verlegung deines Kommandos nach Nord(ost) wird durch das schwere Gelände auf dem Cobenzi-Berg stark verlangsamt. Du kommst nur 1 Hexfeld weit auf die Felder I.7 / I.8 / I.9 (analog deiner 1. Bewegung).

Aus Richtung Vogelsangberg nähern sich die Truppen des sächsischen Kurfürsten Johann Georg, sie marschieren auf die Hex-Felder I.9 / I.10 / I.11.

Dir werden Infanterie, Artillerie und einige Berittene gemeldet und zwar in überlegener Stärke (Hinweise zur Stärke siehe Regelwerk Pkt. 11).

Gefecht bei Pötzeindorf

Beim Abzug eines osmanischen Reitertrupps aus dem Ort Pötzeindorf kommt es auf I.9 zu einem Gefecht mit sächsischen Truppen.

Die Osmanen bestehen ausschließlich aus Sipahis in durchschnittlicher Truppstärke.

Die Sachsen bestehen zum Großteil aus Linieninfanterie mit zwei Reitereinheiten, der Trupp hat ebenfalls durchschnittliche Stärke.

Die Gegner rücken auf breiter Front gegeneinander vor. Da vor dem rechten Flügel der Osmanen dichte Weingärten wachsen, schicken sie eine Abteilung von 3 Reitereinheiten außen herum, um den Sachsen in Flanke und Rücken zu fallen. Sobald die Osmanen in Reichweite der sächsischen Musketen sind, wird ihre Kampflinie durch deren Salven auseinander gebracht und es zeigen sich

schon früh erste Verluste.

Die sächsische Linieninfanterie weist zwei Reiterattacken mit empfindlichen gegnerischen Verlusten ab. Da nach den Angriffen die Osmanen wieder ihre Reihen ordnen müssen, fehlt bald Zeit und Befehlspunkte um das Flankenkommando weiter anzutreiben.

Sächsische und osmanische Reiter geraten mehrmals ins Handgemenge, ohne dass eine Seite einen Vorteil erringen kann.

Als der Flankentrupp der Türken dann doch noch schon fast auf Angriffsdistanz herangekommen ist, haben die koordinierten sächsischen Musketensalven genug Verluste verursacht, damit der türkische Befehlshaber schon früh zum Rückzug blasen lässt.

Während auf sächsischer Seite keine Verluste zu beklagen sind, haben Ihre Gegner deutliche Verluste hinnehmen müssen.

Du hast 4 Elemente Sipahi verloren und dieser Trupp fällt geordnet auf Hexfeld J.8 zurück. Bitte berücksichtige beides bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Dein Kommando steht am Ende des Spielzuges also auf: I.7 / I.8 / J.8

Deine Späher berichten dir, dass weiter nord(öst)lich (auf J.5) ein Trupp deines Oberkommandierenden Kara Mustafa gesichtet wird.

Mustafa Bekri

Du hältst weiter Position. In der Ferne ist Kanonendonner zu vernehmen. Von Freund und Feind keine Anzeichen.

Sari A`Basha

Du kommst ungestört voran und umreitest den Michaelsberg. Dein Voraustrupp reitet in dem Dorf Dornbach ein.

Dein Kommando bewegt sich auf folgende Felder: G.18 / H.18 / I.19

Das Dorf Dornbach ist aufgrund der Bebauung schwieriges Gelände, aber nicht befestigt.

Deine Späher vermelden dir Feindaktivitäten auf dem Michaelsberg auf den Hexfeldern Nr. G.19 und G.20.

Deine Einheiten sind somit auf Tuchfühlung mit dem Gegner.

Dir werden Infanterie, Artillerie und einige Berittene unter dem Kommando des polnischen Hetmanns Jablonowski gemeldet und zwar in überlegener Stärke (Hinweise zur Stärke siehe Regelwerk Pkt. 11).

Spielleiterbemerkungen:

Da sich bisher als einziges die Kommandos von Kara Mustafa und dem Fürsten von Waldeck gegenseitig wahrgenommen hatten, fuhr jeder seinen Artilleriepark auf und bombardierte den Gegner. Die Osmanen zerstören zwei Reitereinheiten (Pi), die Deutschen 3 Elemente (einmal Auxiliar-Fußtruppen und zweimal Sipahis der Pforte). Kara Mustafa lässt sich danach Richtung Türkenschanze zurückfallen, während von Waldeck langsam vorrückt.

Dieses Mal muss Karl von Lothringen mit dem schwierigen Gelände kämpfen und kommt nur ein Feld weit.

Der Kurfürst von Sachsen stößt in die freie Fläche zwischen Cobenzlberg und Schafberg vor, um Pötzeleinsdorf zu erreichen. Das war bisher von Ibrahim Paschas Truppen besetzt. Doch er räumt den Ort und will sein Kommando Richtung Cobenzlberg verlegen. Er wird dabei durch die Weinberge auf dem Hügel in seiner Bewegung verlangsamt. Das führt dazu, dass ein sächsischer Trupp auf die osmanische Nachhut trifft. Es kommt zum Gefecht: 1. Gefecht bei Pötzeleinsdorf (...)

Beide Seiten hatten einen *Probe*-Befehl, der einen frühen Rückzug vorsieht, wenn Verluste

aufzutreten. Daher mussten die Sipahi zurück, bevor sie den Gegner im Rücken angreifen konnten. Mit einem *Angriff*-Befehl wären sie länger im Gefecht geblieben und der Rückenangriff von 3 Elementen auf die sächsische Linieninfanterie hätte ggfs. verheerende Folgen haben können.

Bemerkenswert ist, dass Ibrahim Pascha in der folgenden Kurierphase seinen Oberkommandierenden weder über das Gefecht mit den Sachsen, noch über seine Verluste informierte.

Mustafa Bekri hält weiter seine Verteidigungsposition in der Aufstellungszone der Osmanen und tut, einfach ausgedrückt, gar nichts.

Im Südwesten hat Hetmann Jablonowski's Trupp mittlerweile den Michaelsberg erklommen und kampfflos eingenommen. Er wird auf der anderen Seite des Reiterkommandos von Sari A'Basha gewahrt, das den Michaelsberg umrundet und das Dorf Dornbach erreicht hat. Beide Gegner sind miteinander auf Tuchfühlung (d.h. Kantenkontakt), aber es kam noch zu keinem Gefecht.

Zum dritten mal in Folge muss König Jan Sobieskis Reiterkommando mit den Widrigkeiten des Geländes kämpfen und kommt nur eine Bewegung weit. Die polnische Reiterei agiert somit (ungewollt) sehr historisch und verliert hierbei den Anschluss an Jablonowski's Trupp. Aber jetzt haben die Polen Wald und Weinberge hinter sich gelassen und können im nächsten Zug ihre volle Bewegung in der freien Ebene ausnutzen.

4.Spielzug

Karl von Lothringen

Nachdem du den Wald des Kahlenberges hinter dir gelassen hast, beeinträchtigen die dicht und eng gepflanzten Weinberge an den Hängen des Wiener Waldes deine Bewegung. Immer wieder bleiben deine aufgespannten Geschütze in den Pflanzungen hängen und Kavalleristen müssen absitzen, um die Pferde am Zügel zu führen. Dies alles führt dazu, dass du nur *eine* Bewegung ausführen kannst auf die Felder F.4 / F.5 / F.6 (analog deiner 1.Bewegung in deinem Befehlsblatt). Von Freund und Feind keine Anzeichen.

Weiterer Ablauf:

Die nächste Kurierphase beginnt sofort und läuft bis zum **Sonntag, 16.06.2013** um 20.00 Uhr. Danach beginnt die 5. Befehlsphase. Bitte schick mir dein Befehlsblatt bis zum **Mittwoch, 19.06.2013 bis 16:00 Uhr**.

Fürst von Waldeck

Deine Truppen beginnen langsam, den Nussberg zu ersteigen. Du nimmst die Hexfelder Nr. I.2 / I.3 / I.4 ein.

Als deine Truppen Position auf dem Nussberg bezogen haben, entdecken sie in Richtung Donau, auf den Hexfeldern Nr. K.3 und K.4 die große befestigte Türkenschanze.

Eines der Missionsziele der Einsatzstreitmacht.

Nach einiger Zeit erscheinen von Süden her die Truppen des osmanischen Befehlshabers Ibrahim Pascha auf den Hexfeldern I.5 und I.6.

Beide Trupps haben jeweils durchschnittliche Stärke.

Der Trupp Ibrahim Paschas auf Hexfeld Nr. I.5 beginnt die Kanonen Kara Mustafas auf J.5 zu maskieren und ihnen das Schussfeld zu verdecken.

Bei deinem Vormarsch bombardiert deine Artillerie die Truppen Kara Mustafas und verursacht

leichte Verluste.

Das Kommando Kara Mustafas hält seine Position auf den Feldern Nr. J.3 / J.4 / J.5.

Dein Kommando ist somit auf Tuchfühlung (Kantenkontakt) mit zwei gegnerischen Kontingenten.

Die Geschütze Kara Mustafas bombardieren deinen Vormarsch und deine Stellung und verursachen ebenfalls leichte Verluste:

Du verlierst folgende Elemente:

auf Hexfeld Nr. H.3: 1 Artillerie (1 Art)

auf Hexfeld Nr. H.4: 1 Shot (1 Sh)

Bitte streiche diese Verluste von deinem Befehlsblatt

Kurfürst von Sachsen

Die Verlegung deiner Truppen auf ihre neuen Positionen wird problemlos durchgeführt.

Der Feind hat dir das unbefestigte Pötzleinsdorf kampflos überlassen.

Deine Artillerie bombardiert die gegnerischen Truppen Ibrahim Paschas auf den Felder I.8 und J.8 und verursacht leichte Verluste.

Danach beobachten deine Truppen, dass der Feind nordöstlich über den Cobenzlberg davon zieht, bis sie außer Sicht sind.

Von anderen Gegnern oder Verbündeten keine Anzeichen.

König Jan Sobieski

Deine Kavalleristen geben ihren Reittieren die Sporen und preschen ungehindert über die Ebene südlich des Michaelsberges.

Von Freund und Feind keine Anzeichen.

Nur nördlich des Michaelsberges ist Geschützdonner zu vernehmen.

Hetmann Jablonowski

Die Verlegung deiner Truppen auf ihre neuen Positionen wird problemlos durchgeführt.

Deine Artillerie bombardiert die gegnerischen Truppen Sari A´Bashas auf H.18 und verursacht deutliche Verluste.

Danach beobachten deine Truppen, dass der Feind in preschendem Galopp nach Osten davon zieht, bis er außer Sicht ist

Von anderen Gegnern oder Verbündeten keine Anzeichen.

Du beobachtest wie die donnernden Kugeln deiner zahlreichen Kanonen unter den osmanischen Steppenreitern einschlagen. Schon nach den ersten Treffern nehmen viele Reißaus, während sich andere in blutigen Schneisen von zerrissenen Menschenleibern und verst ümmelten Pferden winden. Ein hämisches Lächeln zieht über dein zufriedenes Gesicht, als sich die Reiterhorde in einer großen Staubwolke davon macht.

Kara Mustafa

Du hältst deine Position auf J.3 / J.4 / J.5.

Nach einiger Zeit erscheint von Südwesten her das gesamte Kommando deines

Unterbefehlshabers Ibrahim Pascha auf den Hexfeldern I.5 / I.6 / I.7.

Der Trupp Ibrahim Paschas auf Hexfeld Nr. I.5 beginnt deine Kanonen auf J.5 zu maskieren und ihnen das Schussfeld zu verdecken.

Das deutsche Kommando des Fürsten von Waldeck beginnt langsam, den Nussberg zu ersteigen.

Es nimmt die Hexfelder Nr. I.2 / I.3 / I.4 ein.

Als seine Truppen Position auf dem Nussberg bezogen haben, entdecken sie in Richtung Donau,

auf den Hexfeldern Nr. K.3 und K.4 die große befestigte Türkenschanze.
Eines der Missionsziele der Einsatzstreitmacht.
Deine Artillerie bombardiert die Deutschen beim Vormarsch und verursacht leichte Verluste.
Im Gegenzug bombardieren die deutschen Kanonen deine Stellung und verursachen ebenfalls leichte Verluste:
Du verlierst folgende Elemente:
auf Hexfeld Nr. J.3: 2 Auxiliar (2 Ax)
Bitte streiche diese Verluste von deinem Befehlsblatt

Ibrahim Pascha

Die dichten Weinberge auf dem Cobenzlberg behindern die Bewegung deiner Truppen.
Du kommst nur 2 Hexfelder weit, auf die Felder I.5 / I.6 / I.7 (analog der 2. Bewegung in deinem Befehlsblatt)
Vor deinem Abmarsch bombardiert die Artillerie des sächsischen Kurfürsten von I.10 und J.10 aus, deine Truppen auf den Feldern I.8 und J.8. und verursacht leichte Verluste.
Du verlierst folgende Elemente:
auf Hexfeld Nr. I.8: 1 Skirmisher (1 Sk)
auf Hexfeld Nr. J.8: 2 Sipahis (2 Si)
Bitte streiche diese Verluste von deinem Befehlsblatt
Am Ende deiner Bewegung erkennst du östlich von dir das gesamte Kommando deines Oberbefehlshabers Kara Mustafa auf den Hexfeldern J.3 / J.4 / J.5.
Direkt oberhalb von dir stehen auf dem Nussberg die Truppen der deutschen Reichskreise unter dem Kommando von dem Fürsten von Waldeck.
Seine Truppen stehen auf den Feldern I.3 und I.4, jeweils in durchschnittlicher Stärke.
Dein nördlichster Trupp befindet sich somit auf Tuchfühlung (Kantenkontakt) mit dem Feind.
Du kannst beobachten, wie sich die Geschütze von Kara Mustafa und dem Fürsten von Waldeck gegenseitig bombardieren und jeweils leichte Verluste verursachen.
Du entdeckst auf K.4 die große Türkenschanze.

Mustafa Bekri

Du hältst unverändert deine Position.
Von Freund und Feind keine Anzeichen.

Sari A`Basha

Die Verlegung deiner Truppen auf die neue Position wird ohne Probleme durchgeführt.
Bei deinem Abritt bombardiert die Artillerie des polnischen Hetmanns Jablonowski vom Michaelsberg aus, deinen zentralen Trupp auf H.18 und verursacht deutliche Verluste.
Du verlierst folgende Elemente auf Hexfeld H.18:
- 4 Sipahis (4 Si)
- 1 Sipahi-Leibgarde (1 Si+)
Bitte streiche diese Verluste von deinem Befehlsblatt

Auf dem Weg und bei deiner neuen Position, keine Anzeichen von Gegnern oder Verbündeten.

Mit Grauen denkst du an die schrecklichen Momente, als die donnernden Kugeln der zahlreichen polnischen Kanonen unter deinen Reitern einschlugen. Schon nach den ersten Treffern nehmen viele Reißaus, während sich andere in blutigen Schneisen von zerrissenen Menschenleibern und verstümmelten Pferden winden. Als auch noch eine Geschützsalve in deine Leibgarde einschlägt, verbreitet sich Panik unter deinen Truppen. Nur mit schlimmen Drohungen, Anrufungen Allahs und schmerzhaften Peitschenhieben gelingt es dir und deinen Bey's, wieder die Ordnung herzustellen. Trotzdem sind deine erschütterten Steppenreiter heilfroh, als endlich das Signal zum Abrücken kommt.

Spielleiterbemerkungen:

Karl von Lothringen, der ohnehin einen Spielzug hinterherhinkt (aufgrund der Verzögerung im 2. Spielzug), kommt erneut im schwierigen Gelände des Kahlenberges nur ein Feld weit. Er hat damit deutlichen Abstand auf die Kontingente seiner Unterkommandanten von Waldeck und Sachsen, ist aber gerade noch nahe genug, um mit ein oder zwei schnellen Bewegungen doch noch am Nussberg und Cobenzlberg eingreifen zu können.

Von Waldeck ist am weitesten voraus und bewegt sich trotzdem langsam weiter. Er erklimmt den Nussberg, wird er der Türkenschanze gewahr und entdeckt somit das 1. Missionsziel in der Kampagne.

Vom Nussberg aus liefert er sich mit Kara Mustafa ein ausgiebiges Artillerieduell. Als sich von Süden das Kommando Ibrahim Paschas nähert und an seiner rechten Flanke Kontakt aufnimmt, ist von Waldecks Position gefährlich exponiert. Folgerichtig fordert er in seiner Kurierphase bei seinem Oberkommandanten Karl von Lothringen dringende Unterstützung an.

Johan Georg von Sachsen schwenkt seine Linie etwas Richtung Cobenzlberg, macht aber keine nennenswerten Raumgewinne. Er bombardiert den über den Cobenzlberg nach Norden abziehenden Ibrahim Pascha.

Hetman Jablonowski schwenkt auf dem Michaelsberg auf die Truppen Sari A' Bashas in und um das Dorf Dornbach ein und belegt dessen wertvolles Zentrum mit schwerem Artilleriebombardement. Er verursacht deutliche Verluste von 4 Elementen Sipahi und einem Element Sipahi-Leibgarde. Da Sari A' Bashas Kommando größtenteils aus den leichten Reitern der Tartaren besteht, ist jedes verlorene Sipahi-Element umso schlimmer, da es ihm viel von seiner Kampffähigkeit nimmt.

König Jan Sobieski nutzt in der Ebene die Mobilität seines Reiterkommandos voll aus und umreitet den Michaelsberg, ohne auf Freund oder Feind zu stoßen.

Kara Mustafa hält seine Position vor der Türkenschanze und bombardiert, wie erwähnt, die anrückenden Deutschen von Waldecks. Der Fronttrupp Ibrahim Paschas schiebt sich vor seinen linken Flügel und massiert beinahe Kara Mustafas Kanonen dort. Wenn Waldeck auf dem Nussberg bleibt, könnte Kara Mustafa über Ibrahim Paschas Truppen hinweg, auf das erhöhte Ziel schießen. Vielleicht kommt es hier aber auch zu einem größeren Gefecht.

Ibrahim Pascha hat durch Gefecht und Bombardements nun doch bemerkenswerte Elementverluste hinnehmen müssen, hält es aber nicht nötig, seinen Oberkommandanten darüber (oder überhaupt über irgendwas) zu informieren. Außerdem vergeudet er die Feuerkraft seiner 5-6 Artilleriebatterien, da er permanent in Bewegung ist und seine Kanonen nicht einsetzt. Immerhin hat er jetzt mit Kara Mustafas Truppen eine massive Sperre vor der Türkenschanze und dem dahinter liegenden Osmanenlager. Er bedroht Waldecks rechte Flanke, allerdings wird seine eigene Flanke gegebenenfalls von den Sachsen bedroht.

Mustafa Bekri hält weiterhin Position, da er keine anders lautenden Befehle hat. Er und das sächsische Kommando sind fast auf Spähweite aneinander dran.

Sari A' Basha muss schmerzhaftes Artilleriefeuer einstecken, verliert insgesamt 5 Elemente und macht sich mit einer schnellen Reiterbewegung Richtung Osten in seine Aufstellungszone davon.

5. Spielzug:

Karl von Lothringen

Nachdem deine Truppen das dicht bewachsene Gelände an den Hängen des Wiener Waldes hinter sich gelassen haben, kommen sie in der Ebene gut voran.

Deinem aggressiv vorgehenden Kommando stellt sich das Kontingent des osmanischen Befehlshabers Ibrahim Pascha entgegen.

Es kommt auf den Feldern Nr. I.5 / I.6 / H.6 zum Gefecht am Cobenzlberg.

Beide Armeen bestehen aus jeweils 3 Trupps in insgesamt überlegener Stärke und sind sich in der Anzahl der Elemente ebenbürtig.

Beide Armeen haben im Zentrum Infanterie mit Artillerieunterstützung, auf der rechten Flanke weitere Infanterie und Kanonen und auf der linken Flanke die Reiterei massiert.

Insofern ist die Aufstellung nahezu identisch gespiegelt und die Reitereien müssen es jeweils mit gegnerischer Infanterie und Artillerie aufnehmen.

Zu Beginn rücken die Truppen aufeinander zu und sobald in Reichweite, donnern die Geschütze beider Seiten. Es kommt zu ersten Zerwürfnissen in den Schlachtreihen und vereinzelt Verlusten.

Da den osmanischen Sipahis nur kaiserliche Linieninfanterie mit Bajonett und Artillerie gegenübersteht, drängen sie ins Zentrum um der Linieninfanterie auszuweichen und dafür lieber riskante Attacken auf die Geschützstellungen zu wagen. Die Angriffe werden unter leichteren Verlusten abgewiesen. Aber immerhin sorgte dieses Manöver dafür, dass der komplette rechte kaiserliche Infanterieflügel das ganze Gefecht über keine große Rolle spielte.

Im Zentrum versuchten schon früh, schnelle türkische Fußplänkler, eine kaiserliche Artilleriestellung einzunehmen. Da sie aber keinen Eindruck auf die Kanonenbesatzungen machen können, und bald Linieninfanterie des Zentrums zur Hilfe heraneilte, mussten sich die Plänkler unverrichteter Dinge wieder zurück ziehen. In der Folge kamen beide Zentrumstruppen ins Feuergefecht und verursachten beiderseits etwa gleiche leichtere Verluste. Zu nennenswertem Handgemenge kam es nicht.

Schlachtentscheidend war der Verlauf auf der kaiserlichen linken Flanke. Die schwere kaiserliche Reiterei trabte zögerlich auf den gegnerischen Flügel aus Janitscharen und Geschützen zu, fürchtete aber deren geballte Feuerkraft. Der folgende osmanische Artilleriebeschuss war zwar störend, aber nicht zerstörerisch. So beschloss die Kürassiere, dass Angriff die beste Verteidigung ist. Sie ritten eine Kavallerieattacke mit allen Kräften auf die Janitscharen, noch bevor diese in Schussweite gekommen waren. Obwohl die Chancen im Nahkampf ziemlich gleich verteilt waren, schlugen sich die Kürassiere wesentlich besser und rieben schon im ersten Angriff die Hälfte der Janitscharen auf. In der folgenden Zeit versuchten die überlebenden Janitscharen zusammen mit der Artillerie die Kürassiere zu dezimieren, aber die kaiserlichen Reiter überstanden dies mit nur leichten Verlusten. Nach weiteren zwei Kavallerieangriffen auf diesem Flügel, war auch der letzte Janitschar auf der Flucht. Als durch Konterbatterie-Feuer noch eine osmanische Artilleriestellung aufgegeben wurde, hatten sich genug Verluste angesammelt, damit Ibrahim Pascha zum frühen Rückzug blasen ließ. Die Kaiserlichen nehmen die osmanische Position ein. Nach dem Gefecht sammelte sich wieder ein Teil der verlorenen Truppen.

Insgesamt haben die Osmanen deutliche Verluste und die Kaiserlichen geringe Verluste. Die Osmanen Ibrahim Paschas ziehen sich auf die Felder K.6/ J.6 /J.7 zurück.

Deine Kaiserlichen nehmen die osmanische Position auf den Feldern I.5 / I.6 / H.6 ein (bitte als Start-Hexfelder auf deinem nächsten Befehlsblatt berücksichtigen)

Du hast in der Schlacht folgende Elemente verloren:

1 Element schwere Kavallerie (Pi) auf Feld I.5 und 1 Element Linieninfanterie (Li) auf Feld I.6
Bitte streiche diese von deinem Befehlsblatt.

An deiner rechten Seite, auf dem Cobenzlberg auf H.7 und I.8 steht jeweils ein Trupp (durchschnittliche Stärke) deines Unterkommandanten Johann Georg von Sachsen.

An deiner linken Flanke stehen sich die Truppen des Fürsten von Waldeck mit den Truppen des türkischen Oberbefehlshabers Kara Mustafa gegenüber.
Du kannst beobachten, wie es auf dem Nussberg zu einem Angriff der Truppen Kara Mustafas auf das Kommando des Fürsten von Waldeck kommt.
Vorher haben sich beide Seiten gegenseitig bombardiert und jeweils leichte Verluste verursacht.

Auf den Feldern I.4 und I.3 kommt es zum Gefecht auf dem Nussberg (...)

Du bist somit auf Tuchfühlung (Kantenkontakt) mit zwei Gegnern.

weiterer Ablauf:

Es beginnt sofort die Kurierphase. Die Kurierphase endet am Dienstag 25.06.2013 um 22:00 Uhr
Danach beginnt sofort die 6.Befehlsphase.

Bitte schicke mir dein Befehlsblatt für den 6.Spielzug bis spätestens um 19.00 Uhr am Freitag 28.06.2013

Fürst von Waldeck

Die Bewegung deines linken Trupps wird zügig ausgeführt.

Deine Artillerie bombardiert die Stellungen der Truppen Kara Mustafas auf Feld J.4 und verursacht leichte Verluste.

Die Artillerie Kara Mustafas auf Feld J.3 / J.4 und K.4 bombardiert deine Einheiten auf Feld I.3.

Du verlierst 1 Element Artillerie (1Art)

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt

Die Artillerie Ibrahim Paschas auf Feld I.5. bombardiert deine Einheiten auf Feld I.4.

Du verlierst 1 Element Shot (1Sh)

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt

Von deiner Position auf dem Nussberg kannst du das Gefecht zwischen dem Kontingent von Karl von Lothringen und Ibrahim Pascha beobachten, das auf den Hexfeldern Nr. I.5 / I.6. / H.6 tobt.

Es kommt auf den Feldern Nr. I.5 / I.6 / H.6 zum Gefecht am Cobenzlberg. (...)

Nach dem Bombardement geht ein Teil der Truppen Kara Mustafas zum Angriff auf dich über.

Auf den Feldern I.4 und I.3 kommt es zum Gefecht auf dem Nussberg

Bei den Deutschen des Fürsten von Waldeck handelt es sich um *sehr starke Kräfte*, während die Truppen des osmanischen Oberbefehlshabers Kara Mustafa sogar in *überlegener Stärke* antreten (zur Stärke von Trupps und Kommandos siehe Pkt. 11 in den Spielregeln).

Die Truppen des Fürsten von Waldeck bestehen größtenteils aus Linieninfanterie bzw. den etwas aus der Mode gekommenen Pike & Shot-Einheiten der etwas rückständigeren deutschen Reichskreise.

Seine wenige Artillerie steht in der Mitte der Schlachtreihe auf einem kleinen Hügel. An den äußeren Flanken befinden sich einige Reitereinheiten in geringer Stärke.

Die Osmanen haben etwas mehr Artillerie im Zentrum, welche rechts und links von zahlreichen Janitscharen flankiert ist. Allerdings müssen sich die Janitscharen im linken Zentrum erst durch ausgedehnte Weinberge vorarbeiten. An den äußeren Flanken stehen die Elitetruppen der Wesirgarde bzw. der Sipahi der hohen Pforte, insbesondere der linke Flügel ist den Christen zahlenmäßig deutlich an Kavallerie überlegen.

Die Osmanen gehen auf breiter Front vor, während die Deutschen ihre Stellungen halten. Auf der rechten deutschen Flanke greift eine schnelle Sipahi-Einheit entlang einer Straße eine Kürassier-Einheit an, kann aber keinen Einruck machen und zieht sich darauffolgend wieder zurück, um auf die Ankunft des restlichen Reiterflügels zu warten.

An der türkischen rechten Flanke durchqueren Fusskämpfer und Plänkler ein Waldstück, das auf deutscher Seite von einem Linienregiment verteidigt wird. Die Osmanen greifen an und die Plänkler fallen der Linie sogar in die Flanke. Diese hält aber mit tödlicher Effizienz den Angriff mit blanken Bajonetten auf, zerstört die Fusskämpfer-Einheit und verfolgt die Plänkler zurück durch den Wald.

Im Zentrum können die osmanischen Kanonen die deutschen Geschützmannschaften mehrmals vertreiben, aber es gelingt nicht, die Artilleriestellung zu zerstören.

Im Feuergefecht der Janitscharen gegen die Linieninfanterie zeigt sich die überlegene Feuerkraft der modernen deutschen Einheiten, die in der Folge mehrere Janitscharen-Ortas durch Beschuss aufreihen. Die altmodischeren Pike&Shot-Einheiten müssen aber mehrere Verluste durch Janitscharenbeschuss hinnehmen.

Da die christlichen Reiter auf dem linken osmanischen Flügel deutlich unterlegen sind, lassen sie sich weit zurückfallen, müssen letztenendes aber doch gegen die Sipahi der Pforte kämpfen und Verluste hinnehmen.

Die hochmobilen Sipahi rechts umrunden den Wald und die christliche Schlachtreihe und machen sich zum Rückenangriff bereit. Aber ein Linienregiment zerstört durch Beschuss die Janitscharen vor ihm, dreht sich in aller Seelenruhe um und löscht eine Sipahi-Einheit durch konzentrierte Musketensalven aus, dreht sich danach erneut um und hilft bei der Vernichtung einer weiteren Janitscharen-Orta.

So entwickelt der türkische Angriff nirgends genug Wucht um die Truppen Karl von Lothringens aus ihren Positionen zu vertreiben.

Als sich auch Kara Mustafas Verluste stetig häufen, lässt er zum frühen Rückzug blasen und fällt auf seine Ausgangsposition auf den Hexfeldern J.3 / J.4 / J.5 zurück.

Nachdem sich nach dem Gefecht wieder die auseinandergetriebenen Truppen um ihre Banner scharen, haben beide Seiten nur leichte Verluste zu beklagen.

Du verlierst folgende Elemente:

Auf Feld Nr. I.4: 1 Element Schützen (1 Sh) und 1 Element Pikeniere (1 Pk)

Auf Feld Nr. I.3.: 1 Element schwere Reiterei (1 Pi), dein General schließt sich einer beliebigen anderen Einheit an.

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Dein Kommando ist somit weiterhin auf Tuchfühlung (Kantenkontakt) mit dem Gegner.

Johann Georg von Sachsen

Deine Truppen ersteigen den Cobenzlberg. Das mit Wäldern und Weinbergen bewachsene Gelände verhindert deine volle Bewegung, so dass dein Kommando auf den Feldern H.7 / I.8. / J.8. seine Bewegung beendet.

Von der Höhe aus können sie das Gefecht zwischen dem Kontingent von Karl von Lothringen und Ibrahim Pascha beobachten, das auf den Hexfeldern Nr. I.5 / I.6. / H.6 tobt.

Es kommt auf den Feldern Nr. I.5 / I.6 / H.6 zum Gefecht am Cobenzlberg. (...)

Die Kaiserlichen nehmen die osmanische Position auf I.5 / I.6 / H.6 ein.

Die Osmanen Ibrahim Paschas ziehen sich auf die Felder K.6/ J.6 /J.7 zurück.

Dein Kommando ist somit auf Tuchfühlung (Kantenkontakt) mit dem Gegner.

König Jan Sobieski

Dein Kontingent kommt in der Ebene gut voran und du kannst deine volle Bewegung ausführen.

Von Freund oder Feind keine Anzeichen.

Ottakring ist unbefestigt und feindfrei.

Hetmann Jablonowski

Dein Kontingent kommt in der Ebene gut voran. Du durchquerst die Ortschaft Dornbach. Der Ort ist feindfrei und unbefestigt.

Von Freund oder Feind keine Anzeichen.

Kara Mustafa

Deine Artillerie bombardiert die Stellungen der Truppen des Fürsten von Waldeck auf dem Nussberg und verursacht leichte Verluste.

Die Artillerie des Fürsten von Waldeck auf Feld J.2 und I.3. bombardiert deine Stellungen auf Feld J.4.

Du verlierst 1 Element Auxiliar (1Ax), 1 Element Artillerie (1Art) und 1 Element Sipahis der Pforte (1Si+)

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt

Die aus den Belagerungsgräben angeforderten Verstärkungen treffen ein und stehen dir sofort zur Verfügung. Bitte ergänze die Elemente in deinem Befehlsblatt.

Von den Hängen des Wiener Waldes aus grob (nord)westlicher Richtung erscheinen die Truppen des kaiserlichen Oberbefehlshabers Karl von Lothringen.

Es handelt sich um ein gemischtes Kommando aus Infanterie, Artillerie und Kavallerie.

Die Kaiserlichen gehen aggressiv vor und greifen die Truppen Ibrahim Paschas an.

Es kommt auf den Feldern Nr. I.5 / I.6 / H.6 zum Gefecht am Cobenzlberg. (...)

Die Kaiserlichen nehmen die osmanische Position auf I.5 / I.6 / H.6 ein.

Die Osmanen Ibrahim Paschas ziehen sich auf die Felder K.6/ J.6 /J.7 zurück.

Nach deinem Bombardement auf die Truppen von Waldecks, unternimmst du einen (probeweisen) Angriff.

Auf den Feldern I.4 und I.3 kommt es zum Gefecht auf dem Nussberg (...)

Als sich Kara Mustafas Verluste stetig häufen, lässt er zum frühen Rückzug blasen und fällt auf seine Ausgangsposition auf den Hexfeldern J.3 / J.4 / J.5 zurück (Aufstellung und Aufteilung analog den Startfeldern deines 5.Spielzuges).

Die Truppen von Waldecks stehen auf J.2 / I.3 / I.4.

Nachdem sich nach dem Gefecht wieder die auseinandergetriebenen Truppen um ihre Banner scharen, haben beide Seiten nur leichte Verluste zu beklagen.

Du verlierst folgende Elemente auf Feld Nr. I.3 (nach deiner Rückzugsbewegung steht dieser Trupp wieder auf J.5):

2 Auxiliar (2Ax)

1 Janitscharen (1Sh+)

Bitte streiche diese von deinem Befehlsblatt.

Dein Kommando ist somit weiterhin auf Tuchfühlung (Kantenkontakt) mit diesmal gleich zwei Gegnern.

Ibrahim Pascha

Deine Artillerie bombardiert die Stellungen der Truppen des Fürsten von Waldeck auf dem Nussberg und verursacht leichte Verluste.

Von den Hängen des Wiener Waldes aus grob westlicher Richtung erscheinen die Truppen des kaiserlichen Oberbefehlshabers Karl von Lothringen.

Es handelt sich um ein gemischtes Kommando aus Infanterie, Artillerie und Kavallerie.

Die Kaiserlichen gehen aggressiv vor, fangen deine geplante Bewegung ab und greifen deine Truppen an.

Es kommt auf den Feldern Nr. I.5 / I.6 / H.6 zum Gefecht am Cobenzlberg. (...)

Dein Kontingent zieht sich zurück wie folgt:

Trupp 1 auf Hexfeld Nr. J.7

Trupp 2 auf Hexfeld Nr. K.6

Trupp 3 auf Hexfeld Nr. J.6

Bitte beachte dies bei den Startfeldern deines nächsten Befehlsblattes.

Du hast in der Schlacht folgende Elemente verloren:

3 Elemente Janitscharen (Sh+) auf Feld I.5 und 1 Element Sipahi (Sh) auf Feld H.6.

Bitte streiche diese von deinem Befehlsblatt.

Auf K.3 und K.4 befinden sich die derzeit unbemannten Befestigungen der Türkenschanze.

Du kannst beobachten, wie es auf dem Nussberg zu einem Angriff der Truppen Kara Mustafas auf das Kommando des deutschen Fürsten von Waldeck kommt.

Vorher haben sich beide Seiten gegenseitig bombardiert und jeweils leichte Verluste verursacht.

Auf den Feldern I.4 und I.3 kommt es zum Gefecht auf dem Nussberg (...)

Dein Kommando ist somit weiterhin auf Tuchfühlung (Kantenkontakt) mit mehreren Gegnern.

Mustafa Bekri

Du hältst deine Position.

Von Freund oder Feind keine Anzeichen.

Sari A`Basha

Deine Truppen können ungestört ihre weiträumige Ausweichbewegung ausführen und die Ortschaft Penzing besetzen.

Penzing ist feindfrei und unbefestigt.

Von Freund oder Feind keine Anzeichen.

Spielleiterbemerkungen

Karl von Lothringen hat letztendlich auch das schwierige Gelände des Wiener Waldes hinter sich gebracht. Er stößt schnell und aggressiv in das Tal zwischen Nussberg und Cobenzlberg vor.

Dort wollte Ibrahim Pascha gerade seinen linken Flügel in die Flanke des Fürsten von Waldecks einschwenken. Lothringen fängt die Bewegung ab und greift das Kommando Ibrahim Paschas an. Es kommt auf den Feldern Nr. I.5 / I.6 / H.6 zum Gefecht am Cobenzlberg.

Ibrahim Paschas Kontingent zieht sich auf die Felder zwischen Kara Mustafa und Johann Georg von Sachsen zurück und ist damit ziemlich eingezwängt.

Der Fürst von Waldeck bombardiert erneut die Truppen Kara Mustafas, richtet aber nur geringen Schaden an (1 Ax, 1 Art und 1 Si+). Im Gegenzug wird er von Kara Mustafas und Ibrahim Paschas Artillerie bombardiert. Trotz dem sehr hohen Schadenspotential kommt er glimpflich und mit leichten Verlusten davon (1 Sh und 1 Art).

Ansonsten hält er seine Stellung und wird von zwei Trupps Kara Mustafas angegriffen.

Auf den Feldern I.4 und I.3 kommt es zum Gefecht auf dem Nussberg

Johann Georg von Sachsen ersteigt mit seinen Truppen den Cobenzlberg und kann das Gefecht zwischen Lothringen und Ibrahim Pascha beobachten. Er ist in Kantenkontakt mit Ibrahim Pascha, da er aber durch die Weinberge des Cobenzlberges an seiner letzten Bewegung gehindert wird, kommt es nicht zum Zusammenstoß.

Hetmann Jablonowksi und König Jan Sobieski marschieren ungehindert nach Nordosten ohne dass sie Gegner oder sich gegenseitig bemerken.

Kara Mustafa bombardiert wie schon erwähnt die Truppen von Waldecks und wird durch diese

selbst bombardiert.

Dann unternimmt er mit zwei Trupps einen probeweisen Angriff auf von Waldecks Kontingent (siehe oben Beschreibung des 1. Gefechtes auf dem Nussberg), wird aber abgewiesen. Kara Mustafa fordert aus der Reserve in den Laufgräben vor Wien zwei Elemente Auxiliar an, die ihm ab dem nächsten Spielzug zur Verfügung stehen. Trotzdem reicht das bei weitem nicht, um seine Verluste auszugleichen.

So langsam erscheint der Zeitpunkt gekommen, an dem der Rückzug in die Türkenschanze in Erwägung gezogen werden sollte, zumal jetzt nicht nur Waldeck, sondern auch Lothringen vor ihm stehen.

Ibrahim Pascha wird zum zweiten Mal in Gefechte verwickelt und muss empfindliche Verluste hinnehmen. Seine Truppen schmelzen weiter zusammen, stehen aber nichtsdestotrotz mit 2-3 gegnerischen Kommandos im Kontakt. Wenn er nicht bald seinen Oberbefehlshaber auf seine geschwächten Truppen aufmerksam macht und er weiterhin aggressiv vom Gegner angegangen wird, kann es sein, dass sie hier die "Sollbruchstelle" in der osmanischen Front ergibt.

Mustafa Bekri gibt erneut (bewusst ?) kein Befehlsblatt ab und sendet auch keine Kuriere, obwohl er von Kara Mustafa einen Kurier erhielt, um ihn in Bereitschaft zu versetzen. Bekri hält somit weiterhin seine Position und ist damit unverändert (noch) weit ab vom Geschehen.

Sari A`Basha hat wahrscheinlich gemerkt, dass er keinem hilft, wenn er seine hohe Mobilität ausnutzt um möglichst große Distanz zum Gebiet herzustellen, in dem Feindbewegungen zu erwarten sind. Er nähert sich wieder langsam dem Areal in dem er die Polen erwarten könnte, kommt aber nicht nahe genug heran um Gegner zu entdecken.

Derzeit zeichnet sich ab, dass die Kommunikation des Entsatzheeres besser funktioniert und sie am nördlichen Kartenrand immerhin drei Kontingente gegen zwei gegnerische konzentrieren konnten. Außerdem zeigen die bisherigen 3 Gefechte, dass die christlichen Truppen tendenziell den Osmanen überlegen sind und immer im Bombardement und Gefecht weniger Elementverluste hinnehmen müssen. Bei den Osmanen fielen bisher bereits viele wichtige Kampftruppen (insbesondere Janitscharen, Sipahi und Sipahi der Pforte), während bei den Christen die starke Linieninfanterie noch intakt ist. Es könnte also sein, dass späterhin den Osmanen die Truppen ausgehen, die stark genug sind, sich dem Entsatzheer effektiv in den Weg zu stellen. Die halbherzigen osmanischen Angriffe hätten bessere Resultate erzielen können, wenn sie mit einem entschlossenen Angriffs-Befehl vorgetragen worden wären. Es war schon mehrmals so, dass sich die Osmanen im Gefecht in eine gute Position manövriert hatten um einen entscheidenden Schlag zu tun, aber dann sich durch den Probe-Befehl bei geringen Verlusten früh zurückziehen mussten.

Andererseits müssen sie die Missionsziele verteidigen und da wäre ein frühes Attackieren noch vor der Hälfte der Kampagnen-Spielzeit schon sehr verwegen.

Das vielleicht zu lange passive Warten Mustafa Bekris könnte den Untergang Kara Mustafas und Ibrahim Paschas bedeuten. Er müsste jetzt wahrscheinlich schnellstmöglich zum Hauptkampfplatz beordert werden, um dort seine Truppen in die Waagschale zu werfen. Wenn Kara Mustafa und Ibrahim Pascha weiterhin alleine bluten, wird der Rest der Osmanen vermutlich nicht mal ausreichen um die Polen in Schach zu halten, von den Kaiserlichen und Deutschen ganz zu schweigen.

6. Spielzug

Karl von Lothringen

Es hat sich einiges getan und es waren diverse Gefechte auszuspielen, deswegen hat es etwas länger gedauert, aber hier kommt endlich die aktuelle Spielzugsauswertung:

Deine Truppen greifen zusammen mit zwei Trupps des Fürsten von Waldeck die Türkenschanze

und die daneben positionierten Einheiten von Ibrahim Pascha an.

Angriff auf die Türkenschanze

Kara Mustafa hat das Ufergebiet der Donau (K.2) und die Türkenschanze (K.3 und K.4) mit seinem Kommando besetzt. Daneben sind die Truppen Ibrahim Paschas positioniert (auf J.5 und J.6). Zwei Trupps des deutschen Kontingents des Fürsten von Waldeck, greifen vom Nussberg aus diese Stellungen an.

An Waldecks rechter Seite greift das gesamte Kommando Karls von Lothringen seine beiden Gegner an.

Vor dem Angriff bombardieren sich die Geschütze von Waldeck und Kara Mustafa gegenseitig und verursachen jeweils leichte Verluste.

In der Nähe der Donau sind im wesentlichen Kara Mustafas Sipahi positioniert. Die Türkenschanze wird von Janitscharen, Hilfstruppen und Geschützen verteidigt.

Im Südwesten der Türkenschanze stehen zwei Trupps Ibrahim Paschas, die im wesentlichen ebenfalls aus Hilfstruppen, Janitscharen und Geschützen bestehen.

Die Linie der Deutschen und Kaiserlichen ist gemischt mit Linieninfanterie und Artillerie. In der Mitte der beiden Kommandos stehen die kaiserlichen Kürassiere von Lothringens.

Die Kürassiere, die beim direkten Angriff auf die Schanze nicht von Nutzen sind, bewegen sich zunächst weiter nach rechts um sich der vorgehenden Kaiserlichen Infanterie anzuschließen.

Der Aufmarsch der Truppen der Entsatzarmee wird durch vereinzelt Weinberge und bewaldete Hügel erschwert und so dauert es eine ganze Weile, bis die Hindernisse überwunden sind und sie auf breiter Front vorrücken können. In dieser Zeit nähert sich ein Trupp Sipahi um die langsam dahinrumpelnden deutschen Kanonen zu überfallen. Trotz mehrerer Angriffsversuche werden die Sipahi durch effektives Geschützfeuer auf Abstand gehalten. Nachdem dann Waldecks Linieninfanterie heran ist und die Sipahi stetig unter Feuer nimmt, weichen diese unter leichten Verlusten wieder zur Türkenschanze zurück. Auch die am Donauufer stationierten osmanischen Infantristen können die Linieninfanterie nicht stoppen und müssen ebenfalls nach einigen Verlusten in der Schanze Schutz suchen.

Allerdings schaffen es die lange Zeit störenden Sipahi, von Waldecks linken Flügel und seine Kanonen ständig beschäftigt zu halten. Als der zweite Trupp von Waldecks befehlsgemäß einen Sturmangriff frontal auf die Türkenschanze unternimmt, geschieht das deshalb ohne ausreichende Artillerievorbereitung und -unterstützung. Daher geraten seine Linieninfantristen auf Schussweite in das mörderische Abwehrfeuer aus allen osmanischen Rohren. Schnell sammeln sich hier deutliche Verluste für Waldeck an, der Angriff muss abgebrochen werden.

Bevor er seine restliche Linieninfanterie die Schanze seitlich angreifen lassen kann, verliert von Waldeck noch einige Geschütze im Artillerieduell mit den osmanischen Kanonen der Türkenschanze.

Es haben sich dann so viele Verluste angehäuft, dass sich die gesamten Truppen von Waldecks vom Schlachtfeld zurückziehen müssen.

Im kaiserlichen Zentrum und auf dem rechten Flügel läuft es zunächst wesentlich besser.

Karl von Lothringen hat zentral eine große Geschützatterie auffahren lassen, die die Türkenschanze kontinuierlich unter Feuer nimmt. Die Janitscharen dort werden durch die Geschütze von den Brustwehren vertrieben und müssen auch den ein oder anderen Verlust hinnehmen.

Seine beweglichen Kräfte verlagert Lothringen schwerpunktmäßig auf den rechten Flügel. Dort befindet sich eine Artilleriestellung Ibrahim Pascha, die seiner eigenen im Zentrum in nichts nachsteht. Den osmanischen Kanonen gelingt es auch recht schnell, die am rechten Flügel eingesetzten zahlreichen österreichischen Geschütze zum Schweigen zu bringen. Allerdings können in dieser Zeit die kaiserlichen Kürassiere ungestört näher kommen und auch die Linieninfanterie von Lothringens ist bald auf Schußweite heran. Es entwickelt sich ein lang anhaltendes zähes Beschussduell, in dem die kaiserlichen Fusstruppen die Einheiten Ibrahim Paschas kontinuierlich mit deutlichen Verlusten zurückdrängen. Letztendlich überreiten die kaiserlichen Kürassiere zwei Janitscharen-Ortas und zwei Geschützatterien. Das Kontingent Ibrahim Paschas hat somit genug Schaden genommen um sich vom Schlachtfeld zurückziehen zu müssen.

Es blieben somit nur noch die Kontingente von Kara Mustafa und Karl von Lothringen im Gefecht.

Lothringens Truppen hatten den Kampf mit Ibrahim Pascha relativ unbeschadet überstanden, während in Kara Mustafas Reihen, nach der Auseinandersetzung mit von Waldeck, schon deutliche Lücken klafften.

Nach dem Rückzug Waldecks ist aber Lothringens linke Flanke und die große Geschützstellung seines Zentrums unverteidigt. Demgegenüber kann sich Kara Mustafa an der Flanke wo ihn Ibrahim Pascha verlassen hat, durch die Türkenschanze decken. Folgerichtig ziehen sich alle Osmanen in der Nähe von Lothringens Truppen in die Schanze zurück, während die Sipahi am andere Ende einen Ausfall machen und auf die kaiserliche Artillerie zugaloppieren.

Durch die Größe von Kara Mustafas Kommando haben die Osmanen auch nach wie vor noch genug Truppen um die Schanze zumindest in der Front zu bemannen.

Es dauert lange, bis Lothringen seine verstreuten Infantristen vom äußeren rechten Flügel ins Zentrum zur Türkenschanze beordern kann. Seine Kürassiere sind näher dran und brechen auch tatsächlich in einen unverteidigten Abschnitt der Schanze ein. Aber ohne Infanterieunterstützung können sie sich nicht lange halten und es gelingt türkischen Hilfstruppen und Sipahi, den Einbruch abzuriegeln.

Währenddessen bringen vor der Schanze die aggressiven Sipahi Tod und Verderben über die alleinstehenden kaiserlichen Geschützbatterien. Auch zwei eilends herbeigeführte Linieninfanterie-Regimenter können das nicht mehr verhindern.

Im Ergebnis ist Lothringens wichtige Infanterie noch zu weit weg, um den Kampf an der Türkenschanze zu beeinflussen, seine Kürassiere wurden beim fehlgeschlagenen Angriff aufgegeben und seine zentrale Artilleriestellung überrannt. Deshalb muss Karl von Lothringen das Gefecht abbrechen und Kara Mustafa im Besitz der Schanze bleiben lassen. Immerhin können die Kaiserlichen Boden gutmachen und Ibrahim Pascha zurückdrängen.

Nachdem nach diesem großen Gefecht die Kommandanten wieder ihre Truppen ordnen und Versprengte sammeln, ergibt sich folgendes Bild:

Kara Mustafa befindet sich weiterhin auf den Feldern Nr. K.2 / K.3. / K.4. Er deutliche Verluste hinnehmen müssen.

Ibrahim Pascha muss sich zurückziehen auf die Felder Nr.: L.4 / L.5 / L.6. Er hat deutliche Verluste hinnehmen müssen.

Der Fürst von Waldeck fällt zurück auf die Felder Nr.: J.1 / J.2 / J.3. Er hat leichte Verluste hinnehmen müssen.

Karl von Lothringen rückt vor auf die Felder Nr.: J.4 / K.5 / K.6. Er hat deutliche Verluste hinnehmen müssen.

Bitte berücksichtige deine neue Startposition bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Kara Mustafas Truppen bestehen immer noch in *überlegener Stärke*.

Ibrahim Paschas Kommando besteht noch in *durchschnittlicher Stärke*.

Du verlierst in diesem Gefecht folgende Elemente:

Trupp 1 auf Feld J.4: 3 Elemente schwere Kavallerie (3 Pi)

Trupp 2 auf Feld K.5: 1 Element Artillerie (1 Art) und 1 Element schwere Kavallerie (1 Pi)

Trupp 3 auf Feld K.6: 1 Element Infanterie (1 Li)

Bitte streiche diese Verluste von deinem Befehlsblatt und berücksichtige sie bei deinem nächsten Spielzug.

Der Kurfürst von Sachsen hat ebenfalls einen Trupp Ibrahim Paschas angegriffen und die Ortschaft Sievering eingenommen.

Die Sachsen stehen auf den Feldern I.7 / J.7 / K.8 .

weiterer Ablauf:

Es beginnt sofort die Kurierphase. Die Kurierphase endet am Donnerstag 04.07.2013 um 23:00 Uhr

Danach beginnt sofort die 7.Befehlsphase.

Bitte schicke mir dein Befehlsblatt für den 7.Spielzug bis spätestens um 19.00 Uhr am Sonntag 07.07.2013

Fürst von Waldeck

Es hat sich einiges getan und es waren diverse Gefechte auszuspielen, deswegen hat es etwas länger gedauert, aber hier kommt endlich die aktuelle Spielzugsauswertung:

Du bombardierst die Stellungen Kara Mustafas auf Feld J.3 und verursachst leichte Verluste.

Die Artillerie Kara Mustafas bombardiert deine Truppen von K.3 aus und verursacht auf Feld J.2 folgende Verluste:

- 2 Elemente Linieninfanterie (2 Li)

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt

Angriff auf die Türkenschanze (...)

Nachdem nach diesem großen Gefecht die Kommandanten wieder ihre Truppen ordnen und Versprengte sammeln, ergibt sich folgendes Bild:

Kara Mustafa befindet sich weiterhin auf den Feldern Nr. K.2 / K.3. / K.4. Er deutliche Verluste hinnehmen müssen.

Ibrahim Pascha muss sich zurückziehen auf die Felder Nr.: L.4 / L.5 / L.6. Er hat deutliche Verluste hinnehmen müssen.

Der Fürst von Waldeck fällt zurück auf die Felder Nr.: J.1 / J.2 / J.3. Er hat leichte Verluste hinnehmen müssen.

Karl von Lothringen rückt vor auf die Felder Nr.: J.4 / K.5 / K.6. Er hat deutliche Verluste hinnehmen müssen.

Bitte berücksichtige deine neue Startposition bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Du verlierst in diesem Gefecht folgende Elemente:

Trupp 1 auf Feld Nr. J.1: keine Verluste

Trupp 2 auf Feld Nr. J.2: 2 Elemente Infanterie (2 Li) und 1 Element Artillerie (1 Art) zzgl. Verluste aus Bombardement siehe oben

Trupp 3 auf Feld Nr. J.3.: nicht am Kampf beteiligt, keine Verluste

Bitte streiche diese Verluste von deinem Befehlsblatt und berücksichtige sie bei deinem nächsten Spielzug.

Kara Mustafas Truppen bestehen immer noch in *überlegener Stärke*.

Ibrahim Paschas Kommando besteht noch in *durchschnittlicher Stärke*.

von Lothringens Kommando besteht noch aus *sehr starken Kräften*.

Johann Georg von Sachsen

Es hat sich einiges getan und es waren diverse Gefechte auszuspielen, deswegen hat es etwas länger gedauert, aber hier kommt endlich die aktuelle Spielzugsauswertung:

Erneut behindert dich das schwierige Gelände des Cobenzlberges. Dein linker Trupp kann nicht seine volle Bewegung ausführen: er bewegt sich zwar auf Hexfeld Nr.: I.7, kann aber nicht am Angriff auf Sievering und Umgebung teilnehmen.

Die Kanonen Ibrahim Paschas bombardieren den Vormarsch deiner Truppen auf Feld I.7 (von Feld J.6 aus).

Du verlierst dort folgende Elemente:

– 1 Element Linieninfanterie (1 Li)

– 1 Element Kavallerie (1 Pi)

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Du bombardierst die Stellungen Ibrahim Paschas, verursachst aber keine Verluste.

Gefecht um Sievering

Nachdem sie die Truppen Ibrahim Paschas erfolglos bombardiert haben, schreiten zwei sächsische Trupps in jeweils durchschnittlicher Stärke zum Angriff auf die Ortschaft Sievering. Hier hat Ibrahim Pascha lediglich eine schwache Abteilung berittener Sipahi im Einsatz. Da die Sipahi im bebauten Gelände oder gegen die zahlreiche sächsische Linieninfanterie chancenlos ist, entscheidet sie sich, es nur mit der sächsischen Reiterei aufzunehmen. Die hohe Beweglichkeit der Sipahi bringt sie schnell auf den sächsischen rechten Flügel und in den Nahkampf mit den gegnerischen Kavalleristen. Die träge sächsische Infanterie und Artillerie kommt nur langsam heran und muss im wesentlichen dem Reitergefecht tatenlos zusehen.

Es kommt zu mehreren heftigen Nahkämpfen in denen die Sipahi erstaunlich viele Verluste verursachen und sogar eine sächsische Artilleriebatterie niederreiten. Aber die Sachsen haben mehr Truppen und den längeren Atem und so müssen die Sipahi, nachdem sie die Hälfte ihrer Truppen einbüßen, doch das Gefecht abbrechen und sich zurück ziehen.

Die Sachsen nehmen wieder ihre verlorenen Kanonen in Besitz und marschieren in Sievering ein. Insgesamt haben sowohl die Osmanen als auch die Sachsen nur leichte Verluste zu verzeichnen. Du verlierst 2 Elemente schwere Reiterei (2 Pi) auf Hexfeld ursprünglich J.8, neu : K.8.

Bitte streiche diese Elemente von deinem Befehlsblatt.

Nach der Einnahme Sieverings steht dein Kommando auf den Hexfeldern Nr. I.7 / J.7 / K.8.

Bitte berücksichtige die neuen Startpositionen bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Links von dir können deine Truppen den erneuten Angriff Karl von Lothringens auf die anderen Trupps von Ibrahim Pascha beobachten.

Ibrahim Pascha verliert erneut das Gefecht und zieht sich weit zurück.

Es wird dir nur noch von dem Trupp Sipahi berichtet, den du vor Sievering antriffst. Er befindet sich jetzt in *schwacher Stärke* auf Feld Nr. L.6.

König Jan Sobieski

Es hat sich einiges getan und es waren diverse Gefechte auszuspielen, deswegen hat es etwas länger gedauert, aber hier kommt endlich die aktuelle Spielzugauswertung:

Das polnische Kronkontingent von König Johann Sobieski ist mit wehenden Fahnen und Rockschoßen auf dem Weg Richtung Norden zur Donau. Als es sich der Ortschaft Ottakring nähert,

erscheinen unvermittelt an der rechten Flanke osmanische Reiter aus Richtung Penzing.

Es handelt sich um das Reiterkommando Sari A'Bashas, das ausschließlich aus osmanischen Sipahi sowie walachischen und tartarischen leichten Reitern besteht.

Der polnische Trupp des rechten Flügels macht sich unversehens kampfbereit und schwenkt auf die Linie der Feinde ein.

Nach kurzem Zögern geben die Türken ihren Pferden die Sporen und nehmen den Kampf auf.

Im Gefecht bei Ottakring (auf Hexfeld-Nr. L.21) kämpft ein polnischer Reitertrupp, bestehend aus Flügelhusaren, Pancerni und leichten Reitern gegen zwei osmanische Trupps bestehend aus Sipahi und leichten Reitern.

Alle Trupps haben jeweils durchschnittliche Stärke (Beschreibungen zur Trupp-Stärke siehe Regelwerk Pkt. 11).

Der türkische Sipahi-Trupp tragt gemächlich frontal auf die Polen zu, während die leichten Tartaren und Walachen in Windeseile in deren Rücken reiten.

Die polnische Kampflinie besteht aus zwei parallelen Reihen, an deren beiden Enden polnische leichte Kavallerie im Einsatz ist.

Während sich die erste Reihe in langen Schwenks den Sipahi nähert, macht die 2.Reihe 180° Drehungen um sich den Tartaren und Walachen zu stellen.

Die Auflösung der polnischen Marschformation dauert eine Weile. Währenddessen greifen Sipahi und leichte Reiter die polnischen leichten Kavalleristen am rechten Ende der polnischen Schlachtreihe an und reiben sie in kurzer Zeit auf. Dann greifen die Sipahi frontal an, müssen aber den Gegenangriff der Pancerni hinnehmen und verlieren hier auch erste Einheiten. Die Tartaren im

Rücken der Polen verlegen sich aufs Schießen, können aber keinen Eindruck auf die gutgepanzerte Husaria und die restlichen Pancerni machen.

Trotzdem sind die zwei polnischen Kampflinien zwischen den beiden türkischen Trupps gefährlich eingeschnürt. Sie haben kaum Freiräume um sich zurückfallen zu lassen. Es besteht öfters die Gefahr der Vernichtung, wenn im Nahkampf unterlegene polnische Truppen mit eigenen Einheiten in ihrem Rücken zusammenprallen könnten. Doch die überlegene Qualität der Polen macht sich meistens bemerkbar und viele Einheiten überstehen brenzlige Situationen ohne Schaden zu nehmen. Den Sipahi gelingt zwar der Einbruch in die feindliche Linie, im Gegenzug wird aber auch ihre Schlachtlinie von Pancerni durchbrochen.

Die leichten Reiter der Osmanen nehmen kaum Verluste, verursachen durch ihren Beschuss aber auch kaum Schaden beim Gegner.

Als sich auf beiden Seiten etwa gleich viele Verluste ansammeln, realisiert der osmanische Kommandeur, dass er die Polen nicht schlagen kann, ohne selbst einen guten Teil seiner Truppen zu verlieren. Er lässt daher früh vom Kampf ab und befiehlt seinen Trupps, sich vom Feind zu lösen.

Nachdem sich nach dem Gefecht viele versprengte Reiter wieder um ihre Standarten scharen, haben beide Seiten nur leichte Verluste zu beklagen.

Die Polen setzten ihren Marsch fort und beenden ihre Bewegung auf den Hexfeldern Nr. K.19 / L.19 / M.20.

Bitte berücksichtige deine neue Startposition bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Nachdem die geplante Bewegung Sari A`Bashas durch die Polen vereitelt und die Osmanen durch das Gefecht zur Seite gedrückt wurden, begnügen sich die türkischen Steppenreiter damit, den polnischen Vormarsch weiter zu beobachten. Sie beenden daher ihre Bewegung auf den Feldern L.18 / M.19 / N.19 und sind somit weiterhin auf Tuchfühlung (Kantenkontakt) mit den Polen König Sobieskis.

Du verlierst in diesem Gefecht folgende Elemente (bei dem Trupp der auf Hexfeld-Nr. K.23 gestartet war):

1 Element Pancerni (1 Ln+)

1 Element leichte Reiterei (1 LH)

Bitte streiche diese Verluste von deinem Befehlsblatt und berücksichtige sie bei deinem nächsten Spielzug.

Hetmann Jablonowski

Es hat sich einiges getan und es waren diverse Gefechte auszuspielen, deswegen hat es etwas länger gedauert, aber hier kommt endlich die aktuelle Spielzugsauswertung:

Deine Truppen kommen gut voran und beginnen teilweise den Schafberg zu besetzen.

Du kannst deine volle Bewegung beenden, auf den Feldern: I.14 / J.14 / K.15.

Deine Kundschafter berichten dir von einer mit schwachen osmanischen Kräften besetzten feindlichen Befestigung / Schanze, auf Hexfeld Nr. M.15.

Daneben steht auf Hexfeld M.14 ein osmanischer Trupp in durchschnittlicher Stärke, welcher dem Kommando von Mustafa Bekri zugeordnet wird.

Es handelt sich um *sehr starke feindliche Kräfte* (s. Regelwerk Pkt. 11) aus Infanterie und Artillerie.

Kara Mustafa

Es hat sich einiges getan und es waren diverse Gefechte auszuspielen, deswegen hat es etwas länger gedauert, aber hier kommt endlich die aktuelle Spielzugsauswertung:

Die Artillerie des Fürsten von Waldeck bombardiert von J.2 und I.3 deine Stellungen auf Feld J.3 und verursacht folgende Verluste:

- 2 Auxiliar (2 Ax)
- 1 Skirmisher (1 Sk)

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt

Du bombardierst die Stellungen des Fürsten von Waldeck und verursachst leichte Verluste.

Die von dir angeforderten Verstärkungen sind eingetroffen und stehen sofort zur Verfügung. Allerdings warnt der Agha der Janitscharen, dass die Verteidiger Wiens zu einem Ausfall verleitet werden könnten, wenn der Druck aus den Belagerungsgräben auf die belagerte Stadt nachlässt !

Angriff auf die Türkenschanze (...)

Du verlierst in diesem Gefecht folgende Elemente:

auf Feld K.2: 1 Element Auxiliar (1 Ax), 2 Sipahis der Pforte (2 Si+), 1 Skirmisher (1 Sk)

auf Feld K.3: 1 Element Artillerie (1 Art)

auf Feld K.4: 1 Element Sipahi der Pforte (1 Si+) zzgl. Verluste aus Bombardement siehe oben

Bitte streiche diese Verluste von deinem Befehlsblatt und berücksichtige sie bei deinem nächsten Spielzug.

Kara Mustafas Truppen bestehen immer noch in *überlegener Stärke*.

Ibrahim Paschas Kommando besteht noch in *durchschnittlicher Stärke*.

von Lothringens Kommando besteht noch aus *sehr starken Kräften*.

von Waldecks Kommando besteht noch aus *sehr starken Kräften*.

Ibrahim Pascha

Es hat sich einiges getan und es waren diverse Gefechte auszuspielen, deswegen hat es etwas länger gedauert, aber hier kommt endlich die aktuelle Spielzugsauswertung:

Die Artillerie des Kurfürsten von Sachsen bombardiert deine Stellungen um Sievering, du erleidest aber keine Verluste.

Du bombardierst im Gegenzug seine Truppen und verursachst leichte Verluste.

Gefecht um Sievering (...)

Insgesamt haben sowohl die Osmanen als auch die Sachsen nur leichte Verluste zu verzeichnen.

Du verlierst (ursprünglich auf Hexfeld Nr. J.7) 2 Elemente Sipahi (2 Si). Bitte streiche diese Elemente von deinem Befehlsblatt.

Deine beiden anderen Trupps werden erneut von den Einheiten Karl von Lothringens angegriffen. Entlang der gesamten Linie erfolgen kaiserliche Angriffe auf die osmanischen Stellungen.

Angriff auf die Türkenschanze (...)

Du verlierst in diesem Gefecht folgende Elemente:

Trupp 1 auf Feld L.6: nicht am letzten Gefecht teilgenommen. Nur Verluste aus dem 1.Gefecht, siehe oben

Trupp 2 auf Feld L.5: 1 Element Artillerie (1 Art), 1 Element Auxiliar (1 Ax)

Trupp 3 auf Feld L4: 3 Elemente Artillerie (3 Art)

Bitte streiche diese Verluste von deinem Befehlsblatt und berücksichtige sie bei deinem nächsten Spielzug.

Kara Mustafas Truppen bestehen immer noch in *überlegener Stärke*.

Ibrahim Paschas Kommando besteht noch in *durchschnittlicher Stärke*.

von Lothringens Kommando besteht noch aus *sehr starken Kräften*.

Mustafa Bekri

Deine Truppen haben diesen Spielzug die bekannten Positionen gehalten auf den Hexfeldern Nr.: M.12 / M.13 / M.14

Deine Späher berichten dir, dass im Südwesten auf dem Feld K.15 ein gegnerischer Trupp entdeckt wurde.

Den Flaggen nach handelt es sich um einen Trupp des polnischen Hetmanns Jablonowski, in *durchschnittlicher* Stärke (zur Angabe von Truppstärken siehe Regelwerk Pkt. 11) .

Es wurden Infanterie und Dragoner gesichtet.

Es ist offensichtlich, dass die Polen sowohl deinen Trupp auf M. 14 als auch die Befestigung auf M.15 gesichtet haben.

Sari A`Basha

Es hat sich einiges getan und es waren diverse Gefechte auszuspielen, deswegen hat es etwas länger gedauert, aber hier kommt endlich die aktuelle Spielzugsauswertung:

Das polnische Kronkontingent von König Johann Sobieski ist mit wehenden Fahnen und Rockschoßen auf dem Weg Richtung Norden zur Donau. Als es sich der Ortschaft Ottakring nähert,

erscheinen unvermittelt an der rechten Flanke osmanische Reiter aus Richtung Penzing.

Es handelt sich um das Reiterkommando Sari A`Bashas, das ausschließlich aus osmanischen Sipahi sowie walachischen und tartarischen leichten Reitern besteht.

Der polnische Trupp des rechten Flügels macht sich unversehens kampfbereit und schwenkt auf die Linie der Feinde ein.

Nach kurzem Zögern geben die Türken ihren Pferden die Sporen und nehmen den Kampf auf.

Im Gefecht bei Ottakring (auf Hexfeld-Nr. L.21) kämpft ein polnischer Reitertrupp, bestehend aus Flügelhusaren, Pancerni und leichten Reitern gegen zwei osmanische Trupps bestehend aus Sipahi und leichten Reitern. (...)

Die Polen setzten ihren Marsch fort und beenden ihre Bewegung auf den Hexfeldern Nr. K.19 / L.19 / M.20.

Nachdem die geplante Bewegung Sari A`Bashas durch die Polen vereitelt und die Osmanen durch das Gefecht zur Seite gedrückt wurden, begnügen sich die türkischen Steppenreiter damit, den polnischen Vormarsch weiter zu beobachten. Sie beenden daher ihre Bewegung auf den Feldern L.18 / M.19 / N.19 und sind somit weiterhin auf Tuchfühlung (Kantenkontakt) mit den Polen König Sobieskis.

Bitte berücksichtige deine neue Startposition bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Du verlierst in diesem Gefecht folgende Elemente:

- 2 Elemente Sipahi (2 Si)

- 1 Element leichte Reiterei (1 LH) (aus dem Trupp der ursprünglich 7 LH stark war)

Bitte streiche diese Verluste von deinem Befehlsblatt und berücksichtige sie bei deinem nächsten Spielzug.

Spielleiterbemerkungen

Kurierphase:

In der Kurierphase zeigt sich, dass es im Nordsektor der Kampagnekarte, wo die verfeindeten Truppen auf engstem Raum operieren, für die Kuriere immer schwieriger wird, ihre Botschaften an den Mann zu bringen.

So geht ein Kurier Kara Mustafas an Ibrahim Pascha verloren, und Ibrahim Pascha kann sogar einen Boten J.G. von Sachsens an Karl von Lothringen abfangen.

In der abgefangenen Botschaft kündigt Sachsen detailliert seine geplanten Bewegungen und Angriffe auf Ibrahim Pascha an. Es wird interessant zu sehen, wie Ibrahim Pascha auf diese wertvollen Informationen reagiert. Zunächst bleibt er aber seiner Linie der totalen

„Nachrichtensperre“ treu und behält diesen Wissensvorsprung für sich. Die historischen Animositäten zwischen dem Pascha von Buda und Kara Mustafa werden so, wenn auch wahrscheinlich unbewußt, in das Kriegsspiel übertragen.

Karl von Lothringen befiehlt den Angriff aller drei nördlichen christlichen Kontingente auf die Osmanen, während Kara Mustafa mittels Kurier Mustafa Bekri zum Zuzug und Verstärkung auffordert.

Ibrahim Pascha nutzt die Informationen aus dem abgefangenen Kurier nicht effektiv, und macht den Fehler, die Ortschaft Sievering durch 5 Elemente Sipahi gegen den großangelegten sächsischen Angriff zu verteidigen. Da die Sipahi im bebauten Gelände keine Chancen gegen Infanterie haben, greifen sie nur die sächsische Reiterei im Offenen an, um wenigstens so viel Schaden wie möglich zu verursachen. Sie verlieren zwei Elemente, verursachen aber auch zwei Elementverluste beim Gegner. Sievering wird von den Sachsen eingenommen.

Der Spieler Mustafa Bekris informierte mich, dass er krank ist, und deswegen keinen Zug abgeben konnte. Auch seine weitere Kampagnenteilnahme ist in Frage gestellt. Also wurde ein Ersatz gesucht und gefunden.

Schon jetzt zeigt sich, dass die Kampagne eine sehr interessante Dynamik dadurch hat, dass auf christlicher Seite 5 und auf osmanischer Seite nur 4 (Spieler-) Kommandanten vertreten sind. Dem Entsatzheer gelingt es so, nicht zuletzt auch durch gute Kommunikation, Schwerpunkte zu schaffen, an denen sie aus verschiedenen Richtungen die Gegner angreifen können und zumindest spieler- und somit auch manöviertmäßig im Vorteil sind.

Im Gegensatz dazu ist die osmanische Verteidigung behäbiger und schwerfällig. Natürlich sind die osmanischen Kommandos teilweise wesentlich größer als die christlichen und die größere Masse lässt die Osmanen Verluste leichter verkraften.

Die Ungleichheit an beteiligten Spielern kam in erster Linie dadurch zustande, dass sich zu Kampagnenbeginn nicht genug osmanische Spieler fanden. Aber im Nachhinein repräsentiert das Verhältnis den historischen Schlachtenverlauf ganz gut, da Kara Mustafa hier auch eine relativ statische Verteidigung einrichtete, während das Entsatzheer so aggressiv wie möglich vorging.

Der Angriff der Truppen von Waldeck und Lothringen auf die Türkenschanze, Kara Mustafa und Ibrahim Pascha ist nur teilweise erfolgreich. Ibrahim Pascha wird mit deutlichen Verlusten aus dem Feld geschlagen, sein Kommando ist jetzt deutlich geschrumpft. Aber auch von Waldeck muss sich aus dem Gefecht zurückziehen, hat aber noch ein etwas größeres Kommando. Kara Mustafa muss ebenfalls deutliche Verluste nehmen. Er hat aber im Vorfeld sich durch Reserven soweit verstärkt, dass er die Verluste wegstecken kann und die Türkenschanze hält. Auch von Lothringens Kommando wird dezimiert. Da er aber bisher nicht sehr unter Bombardements oder Gefechten leiden musste, hat er noch genug Truppen. Er nimmt die Position Ibrahim Paschas ein, welcher sich 2 Hexfelder zurückziehen muss. Von allen Kontingenten hat das Ibrahim Pashas am meisten gelitten und es ist fraglich, ob er noch eine ernstzunehmende Gefahr für die Entsatzstreitmacht darstellt.

Hetmann Jablonowski entdeckt das Kommando Mustafa Bekris und eine der beiden verschanzten Felder der türkischen (Süd-) Verteidigung.

König Jan Sobieski's Flanke wird probeweise von Sari A'Bashas Reitern angegriffen, erleidet auch einige Verluste, aber kann die Tartaren u.ä. problemlos vertreiben. Sobieski setzt seine Bewegung Richtung Nordosten und somit Richtung Laufgräben fort, während Sari A'Bashas Kommando ihn dabei nur aus sicherer Entfernung beobachten und folgen kann.

7.Spielzug

Karl von Lothringen

Die Artillerie Ibrahim Paschas bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. K.5. Du erleidest aber keine Verluste.

Du bombardierst die Truppen Kara Mustafas und verursachst leichte Verluste.

Du musst deine Truppen reorganisieren (siehe hierzu Hinweis zur Vorgehensweise im Sweetwater-Forum).

Dein reorganisiertes Kommando beendet seine Bewegung auf den Feldern J.4 / J.5 / J.6

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Deine Aufklärer berichten dir, dass der Teil der Türkenschanze auf Hexfeld K.4 zur Zeit unbesetzt ist.

Du kannst folgendes Gefecht beobachten: Türkischer Gegenangriff auf dem Nussberg (...)

Außerdem gibt es noch folgendes: Gefecht an der Döblinger Höhe (...)

Weiterer Ablauf:

Ab sofort beginnt die nächste Kurierphase. Diese läuft bis 23:00 Uhr am Donnerstag den 11.07.2013.

Danach beginnt sofort die 8. Befehlsphase. Bitte schick mir dein Befehlsblatt bis Sonntag 14.07.2013 um 19:00 Uhr

Fürst von Waldeck

Die Artillerie von Kara Mustafa bombardiert von den Hexfeldern K.2 / K.3 / K.4 deine Truppen und verursacht folgende Verluste:

auf Hexfeld J.3 - 1 Element Schützen (1 Sh) und 1 Element schwere Reiterei (1 Pi)

auf Hexfeld J.1 - 1 Element Artillerie (1 Art)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Du bombardierst die Truppen Kara Mustafas und verursachst leichte Verluste.

Türkischer Gegenangriff auf dem Nussberg

Ein Trupp des Fürsten von Waldeck wollte das Donauufer (Feld K.2) einnehmen, traf aber auf überlegene osmanische Kräfte, die ihrerseits zum Angriff übergingen.

Kara Mustafa griff aus der Türkenschanze heraus das deutsche Kontingent des Fürsten von Waldeck an. Dabei bewegten sich die Türken ohne noch mit den daneben stehenden Truppen Karls von Lothringen in Kontakt zu kommen. Dies wurde auch dadurch begünstigt, dass sich parallel Lothringens Truppen ein Feld nach links zurückfallen ließen und damit den unmittelbaren Kontakt zum Gegner verloren.

Es gelang somit Kara Mustafa, den Fürst von Waldeck alleine zu stellen. Infolgedessen waren die Osmanen auch haushoch (etwa 2:1) an Truppen überlegen.

Weiterhin wurde der Schlachtverlauf durch das dicht bewachsene Gelände des Nussberges geprägt, welches eher den leichteren osmanischen Fusskämpfern entgegenkommt, während es die europäische Linieninfanterie benachteiligt.

Die Deutschen von Waldecks teilten ihre kurzen Schlachtlinien in zwei Teile, die jeweils an den Enden durch Weinberge oder Waldstücke gedeckt wurden.

Aber während die linke Kampflinie aus guter und fortschrittlicher Linieninfanterie mit Artillerieunterstützung bestand, standen in der rechten Kampflinie die altmodischeren Pike & Shot Einheiten der ärmeren deutschen Reichskreise. Aufgrund des vorhergegangenen türkischen Bombardements, das eine deutsche Artilleriebatterie ausschaltete, musste diese Seite auch ohne Kanonen auskommen. Ihnen gegenüber standen zahlreiche türkische Kanonen, die von Janitscharen bewacht wurden und weiter in ihrer Flanke gingen osmanische Geländetruppen zügig vor und erkämpften in kurzer Zeit die Überlegenheit in dem Weinberg, der eigentlich die rechte Flanke sichern sollte.

Zwei als Flankenschutz herbeigeführten Kürassier-Regimenter verhinderten zwar zunächst das Schlimmste, konnten aber im schwierigen Gelände nichts ausrichten und somit die Gefahr durch die türkischen Plänkler und Hilfstruppen nicht neutralisieren. Als der osmanische Artilleriepark auf Schussweite heran war, nahm er mit tödlicher Präzision die im offenen stehenden Infantristen unter Feuer, dem dann auch bald einige Regimenter zum Opfer fielen. Es tat sich eine deutliche Lücke in der deutschen Schlachtformation auf.

Die linke deutsche Seite hielt unverdrossen ihre Stellung und vertrieb mit ihren Geschützen einige türkische Artilleristen. Die Osmanen hatten zwar auch hier mehr Mann, aber es fehlte an geeigneten Truppen um das schwierige Gelände an den Flanken zu nehmen. Einen frontalen Schlagabtausch trauten sich die Janitscharen gegen die Linieninfanterie nicht zu, da sie damit schon üble Erfahrungen machen mussten. Daher hielten sich die Türken hier aus der Reichweite der deutschen Musketen, während diese nicht auf Schussweite vorrücken konnten, ohne ihre Flanken zu entblößen. Es entstand eine Patt-Situation, die bis zum Ende der Schlacht anhielt. Auf der deutschen rechten Seite überrannte letztendlich die türkische leichte und mittlere Infanterie durch ihre schiere Überzahl die eingekreisten deutschen Pikeniere und Musketenschützen. Zwei Sipahi-Regimenter banden die deutschen Kürassiere im Nahkampf und schlugen sie zu guter Letzt in die Flucht. Der komplette rechte Trupp von Waldecks war somit ausgelöscht. Der Rest zog sich weit zurück und räumte fast den gesamten Nussberg vor den nachsetzenden Osmanen.

Der Fürst von Waldeck erlitt in diesem Gefecht *deutliche Verluste*, zusammen mit dem Bombardement sogar *sehr hohe Verluste*. Sein Kommando hat nur noch *durchschnittliche Stärke*. Kara Mustafa erlitt keine Verluste, sein Kommando besteht weiterhin aus *überlegenen Kräften*.

Die Deutschen von Waldecks fallen zurück auf die Felder H.2 / H.3 / I.4

Die Osmanen Kara Mustafas nehmen die Felder I.3 / J.3 / K.3 ein.

Du verlierst in diesem Gefecht aus Trupp 3 folgende Elemente:

- 1 Element Schützen (1 Sh)
- 1 Element Piken (1 Pk)
- 2 Elemente schwere Reiterei (2 Pi)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Zusammen mit dem vorangegangenen Bombardement ist somit dein Trupp 3 vollständig aufgerieben.

Du musst deine Truppen *reorganisieren* (siehe hierzu Hinweis zur Vorgehensweise im Sweetwater-Forum).

Dein reorganisiertes Kommando beendet seine Bewegung auf den Feldern H.2 / H.3 / I.4

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Deine Aufklärer berichten dir, dass der Teil der Türkenschanze auf Hexfeld K.4 zur Zeit unbesetzt ist.

Die Truppen Karl von Lothringens lassen sich etwas zurückfallen und beenden ihre Bewegung auf den Feldern J.4 / J.5

Kurfürst von Sachsen

Gefecht an der Döblinger Höhe

Nach der Einnahme Sieverings setzen die Sachsen den weichenden Truppen Ibrahim Paschas nach. Es kommt am Fuße der Döblinger Höhe (auf Feld L.6) zu einem Gefecht eines sächsischen Trupps mit einem osmanischen Reitertrupp Ibrahim Paschas, der bereits Sievering verteidigt und dann geräumt hat.

Die Sachsen bestanden hauptsächlich aus Linieninfanterie mit wenig Artillerie und Reiterei und hatten *durchschnittliche Truppstärke*. Der osmanische Reitertrupp hatte nur noch *schwache Truppstärke*, und war somit keinesfalls in der Lage, den Sachsen ein ernstzunehmendes Gefecht zu liefern. Damit sie aber das Feld nicht kampflös räumen, machten sie einmal mehr von ihrer Mobilität gebrauch und umritten die sächsische Schlachtlinie an einer Seite. Somit kam der größte Teil der sächsischen Infanterie und Artillerie nicht zum Einsatz. Aber der anschließende Angriff der Sipahi auf die sächsischen Kürassiere und die Flankenkompanien der Infanterie schlug fehl und die Sipahi mussten sich zurückfallen lassen. Im Gegenstoß der Kürassiere wurde ein Reiterregiment

aufgerieben, während die sächsische Linieninfanterie ein zweites Sipahi-Regiment durch konzentrierte Musketensalven schwer dezimierten. Die wenigen verbliebenen Sipahi zogen sich daraufhin vom Schlachtfeld zurück.

Der osmanische Reitertrupp hatte leichte Verluste und wurde nochmals deutlich geschwächt, während die Sachsen keine Verluste zu beklagen haben.

Die Truppen Ibrahim Paschas ziehen sich zurück. Das Kontingent Ibrahim Paschas befindet sich jetzt auf der Döblinger Höhe auf den Feldern L.4 / L.5 / M.6.

Nachdem Ibrahim Pascha geringe Verstärkungen erhielt, hat sein Kommando *durchschnittliche Stärke*.

Die Sachsen rücken nach auf die Felder K.6 / L.6 / M.7.

Deine Aufklärer berichten dir, dass der Teil der Türkenschanze auf Hexfeld K.4 zur Zeit unbesetzt ist.

Die Truppen Karl von Lothringens lassen sich etwas zurückfallen und beenden ihre Bewegung auf den Feldern J.4 / J.5 / J.6

König Jan Sobieski

Befehlsgemäß reitet dein Kronkontingent weiter nach Nord(osten) und geht weiterhin aggressiv vor. Vor deinem Vormarsch lassen sich die Reitertruppen des osmanischen Kommandanten Sari A´Basha zurückfallen, ohne dass es zu einem Gefecht kommt. Bei den Truppen Sari A´Bashas handelt es sich um ein reines Reiterkommando, hauptsächlich aus leichten Reitern der Türken und Tartaren und einigen Sipahi.

Die Türken und Tartaren beenden ihre Bewegung auf den Hexfeldern N.16 / O.17 / P.17

Du bist daher weiterhin auf Tuchfühlung (Kantenkontakt) mit dem Gegner.

Links von dir triffst du auf das Kontingent deines Unterkommandanten Hetmann Jablonowski.

Seine Trupps stehen auf L.16 / K.16 / K.17.

Es handelt sich um ein gemischtes Kommando aus Infanterie, Dragonern und Artillerie.

Damit sich deine Truppen nicht mit denen des Hetmanns vermischen und in Unordnung geraten, schwenkt dein Kontingent ein Hexfeld nach rechts und beendet seine Bewegung auf den Hexfeldern Nr. M.17 / N.17 / O.18.

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Deine Kundschafter berichten dir von einem osmanischen Trupp unter den Standarten von Mustafa Bekri in *durchschnittlicher Stärke*, der eine Schanze auf Hexfeld M.15 besetzt hat. Der Trupp besteht aus Infanterie, Artillerie und ein wenig Reiterei und hat vor kurzem die Truppen Jablonowskis aus der Schanze heraus bombardiert.

Das Bombardement verursachte leichte Verluste unter den Polen.

Auf Hexfeld P.16 berichten deine Kundschafter von einer weiteren Schanze um die Ortschaft Hernals herum.

Diese ist mit Infanterie in *schwacher Stärke* besetzt. Es wurden dort keine Armeeteile oder Kontingente der osmanischen Feldarmee gesichtet.

Nördlich von Hernals (auf P.3 bis P.15) befinden sich die Zugänge zu den Laufgräben vor Wien. Wenn ein Trupp der christlichen Entsatzstreitmacht diese Linie erreicht, kann sie Kontakt mit den Belagerten herstellen, was eines der christlichen Missionsziele ist.

Hetmann Jablonowski

Deine Artillerie bombardiert die Truppen von Sari A´Basha auf Feld L.18 und verursacht leichte Verluste.

Danach ziehen sich die Reiter Sari A´Bashas Richtung Hernals zurück und beenden ihre Bewegung auf Hexfeld N.16.

Deine Aufklärer berichten dir von einem osmanischen Trupp Mustafa Bekris in *durchschnittlicher Stärke*, der die Schanze auf Hexfeld M.15 besetzt hat.
Der Trupp besteht aus Infanterie, Artillerie und Reiterei.

Die Artillerie von Mustafa Bekri bombardiert von Hexfeld M.15 deine Truppen auf K.15 und verursacht folgende Verluste:

- 1 Element Dragoner (1 Dr)
- 1 Element Schützen (1 Sh)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Du kannst dein Manöver ungestört ausführen und so beenden deine Truppen ihre Bewegungen befehlsgemäß auf den Hexfeldern K.16 / L.16 / K.17

Rechts von dir nähert sich in einer Staubwolke das polnische Kronkontingent deines Königs Jan III. Sobieski. Es besteht unverändert ausschließlich aus Berittenen.

Die Truppen Sobieskis beenden ihre Bewegung auf den Hexfeldern M.17 / N.17.

Kara Mustafa

Deine Artillerie bombardiert die Truppen des Fürsten von Waldeck und verursacht leichte Verluste.

Die Artillerie des Fürsten von Waldeck bombardiert von Hexfeld J.1 deine Truppen und verursacht folgende Verluste auf Hexfeld K.2

- 1 Element Auxiliar (1 Ax)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Die zahlreiche Artillerie Karls von Lothringen bombardiert von Hexfeld J.4 und J.5 deine Truppen und verursacht folgende Verluste auf Hexfeld K.4

- 2 Elemente Auxiliar (2 Ax)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Dein aggressives Vorgehen ist vom Erfolge gekrönt, es kam zum: Türkischer Gegenangriff auf dem Nussberg (...)

Der Fürst von Waldeck erlitt in diesem Gefecht *deutliche Verluste*, zusammen mit dem Bombardement sogar *sehr hohe Verluste*. Sein Kommando hat nur noch *durchschnittliche Stärke*
Kara Mustafa erlitt keine Verluste, sein Kommando besteht weiterhin aus *überlegenen Kräften*.

Die Deutschen von Waldecks fallen zurück auf die Felder H.2 / H.3 / I.4

Die Osmanen Kara Mustafas nehmen die Felder I.3 / J.3 / K.3 ein.

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Der Teil der Türkenschanze auf Hexfeld K.4 ist zur Zeit unbesetzt.

Dir wird von einem Trupp aus dem Kontingent Ibrahim Paschas gemeldet, auf der Döblinger Höhe auf L.4.

Die Truppen Karl von Lothringens lassen sich etwas zurückfallen und beenden ihre Bewegung auf den Feldern J.4 / J.5.

Es handelt sich um zwei Trupps in jeweils *schwacher bis durchschnittlicher Stärke*

Ibrahim Pascha

Deine Artillerie bombardiert die Truppen Karl von Lothringens auf Hexfeld K.5. aber verursacht keine Verluste.

Gefecht an der Döblinger Höhe (...)

Die Truppen Ibrahim Paschas ziehen sich zurück auf die Felder L.4 / L.5 / M.6

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Du verlierst in diesem Gefecht auf Feld L.6:

- 2 Elemente Sipahi (2 Si)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Dieser Trupp besteht jetzt nur noch aus einem Element und ist somit kaum mehr kampffähig. Bitte verteile bei deinem nächsten Befehlsblatt deine gesamten Elemente ungefähr gleichmäßig auf deine drei Trupps.

Dies ist ohne weiteres möglich, du brauchst dafür den einzelnen Elementen keine Bewegungsbefehle innerhalb deines Kontingentes zu geben. Zur Reorganisation von Truppen siehe Hinweis zur Vorgehensweise im Sweetwater-Forum).

Die Sachsen rücken nach auf die Felder K.6 / L.6 / M.7.

Dein Oberkommandant Großwesir Kara Mustafa schickt dir Verstärkungen. Du kannst diese Elemente beliebig deinen Trupps zuordnen. Du erhältst:

- 1 Element Janitscharen (1 Sh+)

- 1 Element Sipahi (1 Si)

Bitte ergänze diese Elemente auf deinem Befehlsblatt.

Deine Aufklärer berichten dir, dass der Teil der Türkenschanze auf Hexfeld K.4 zur Zeit unbesetzt ist.

Die Truppen Kara Mustafas sind nach Norden gezogen, dir wird aber noch von einem Trupp auf K.3 gemeldet

Die Truppen Karl von Lothringens lassen sich etwas zurückfallen und beenden ihre Bewegung auf den Feldern J.4 / J.5 / J.6

von Lothringens Kommando hat *sehr starke feindliche Kräfte*.

Hinter der Döblinger Höhe auf den Hexfeldern N.3 / N.4 kann man das türkische Hauptlager sehen, eines der Missionsziele der christlichen Einsatzstreitmacht.

Mustafa Bekri

Du bombardierst die Truppen von Hetmann Jablonowksi auf K.15 und verursachst leichte Verluste.

Du kannst dein Manöver ungestört ausführen und so beenden deine Truppen ihre Bewegungen befehlsgemäß auf den Hexfeldern M.13 / M.14 / M.15.

Deine Artillerie verlegt wunschgemäß ihre Stellung in die Schanze auf M.15.

Hier befindet sich auch eine Besatzung, die Großwesir Kara Mustafa hierhin abkommandiert hat.

Die Besatzung besteht aus:

- 3 Elemente Auxiliar (3 Ax)

- 1 Element Schwertkämpfer (1 Bd)

Die Wachposten in der Schanze berichten dir von zwei Trupps des polnischen Hetmanns Jablonowski, die westlich von dir auf die Felder K.16 und L.16 marschieren sind. Von dort haben sie Ziele weiter im Süden bombardiert.

Beide Trupps bestehen aus Infanterie, Artillerie und Dragonern und haben jeweils *durchschnittliche Stärke*.

Sari A 'Basha

Deine Späher berichten dir von einem polnischen Trupp des Hetmanns Jablonowski der sich aus Richtung des Schafberges nähert. Es handelt sich um einen gemischten Trupp aus Infanterie und Artillerie in *durchschnittlicher Stärke*. Dieser Trupp bezieht auf Hexfeld L.16 Stellung.

Die Artillerie von Hetmann Jablonowski bombardiert von Hexfeld L.16 deine Truppen und

verursacht folgende Verluste:

- 2 Elemente Leichte Reiterei (2 LH) aus deinem Trupp Nr.2

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Das berittene polnische Kronkontingent König Jan Sobieskis südwestlich von dir geht weiterhin aggressiv vor. Befehlsgemäß lassen sich deine Truppen vor ihnen zurückfallen, ohne dass es zu einem Gefecht kommt.

Die polnischen Truppen Sobieskis beenden ihre Bewegung auf den Hexfeldern Nr. M.17 / N.17 / O.18.

Du stehst direkt davor auf den Hexfeldern N.16 / O.17 / P.17

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Du bist daher weiterhin auf Tuchfühlung (Kantenkontakt) mit dem Gegner.

Deine Kundschafter berichten dir von einem osmanischen Trupp unter den Standarten von Mustafa Bekri in *durchschnittlicher Stärke*, der die Schanze auf Hexfeld M.15 besetzt hat. Der Trupp besteht aus Infanterie, Artillerie und ein wenig Reiterei und hat vor kurzem die Truppen Jablonowskis von der Schanze aus bombardiert.

Das Bombardement verursachte leichte Verluste unter den Polen.

Auf Hexfeld P.16 befindet sich die befestigte Ortschaft Hernals mit einer weiteren Schanze um die Ortschaft herum.

Diese ist mit osmanischer Infanterie in *schwacher Stärke* besetzt.

Nördlich von Hernals (auf P.3 bis P.15) befinden sich die Zugänge zu den Laufgräben vor Wien.

Wenn ein Trupp der christlichen Einsatzstreitmacht diese Linie erreicht, kann sie Kontakt mit den Belagerten herstellen, was eines der christlichen Missionsziele ist.

Spielleiterbemerkungen

Von Waldecks Kontingent hatte unter dem Sturm auf die Türkenschanze und dem kontinuierlichen Bombardement durch Kara Mustafa schon deutlich gelitten. Da fing Kara Mustafa einen Boten von Waldecks an Lothringen ab, in dem Waldeck deutlich seine Schwäche offenlegte. Kara Mustafa nutzte diese Informationen zu einem Angriff auf ihn. Dabei bewegte er so, dass er nicht noch mit dem daneben stehenden Lothringen ins Gefecht kam.

Sein Manöver wurde noch dadurch begünstigt, dass sich von Lothringen ein Hexfeld zurückzog, obwohl er besser weiter angegriffen hätte.

Es kam zum Gefecht: Türkischer Gegenangriff auf dem Nussberg (...)

Von Lothringens Rückzug ist riskant, da ihm jetzt vielleicht die Zeit fehlt, um noch in der Kampagnenspielzeit die Missionsziele zu erreichen. Immerhin muss noch die Döblinger Höhe überquert werden, um an das Türkenlager und die Laufgräben zu kommen.

Außerdem hat er keine zwingende Artillerieüberlegenheit, um ein Bombardement einem beherzten Angriff vorzuziehen.

Johann Georg von Sachsen ging weiter bedächtig vor und drückte den Reiterflügel Ibrahim Paschas weiter ein, setzte aber noch nicht zum Sturm auf die Döblinger Höhe an.

Hetmann Jablonowski reagierte auf den Kurier Sobieskis und drehte nach Osten ab um nochmal die Reiter Sari A`Bashas zu bombardieren. Dabei kam er aber immerhin nahe genug heran, um auch Mustafa Bekris Truppen zu entdecken.

Das Kronkontingent Sobieskis machte weiter wichtigen Boden gut und trieb Sari A`Basha vor sich her. Da die Tartaren über einen Plänkeln-Befehl und ausreichende Geschwindigkeit verfügen, kam es hier zu keinem Gefecht. Jetzt steht Ibrahim Pascha aber am Kartenrand vor den Laufgräben. Weiter zurückweichen ist somit keine Option mehr. Eventuell wäre es eine gute Maßnahme teilweise abzusetzen und die Schanzen bei Hernals zu verteidigen.

Dies war eine sehr erfolgreiche Runde für Kara Mustafa. Er überstand relativ gut das Bombardement von Waldeck und Lothringen, konnte fast den gesamten Nussberg zurückerobern und erlitt dabei keine weiteren Verluste, während von Waldeck weiter dezimiert wurde und alleine kein nennenswertes Angriffsgewicht mehr aufbringen kann.

Der Rückzug Lothringens gönnte Ibrahim Pascha eine wichtige Ruhepause, in dem dieser, ebenfalls nahe am Untergang, keine neuen Verluste mehr verbuchen musste. Die 2 Reiterelemente, die er im Gefecht mit Sachsen verlor, wurden durch 2 Elemente Verstärkung, die Kara Mustafa schickte, wieder kompensiert. Ibrahim Paschas Kommando bleibt trotzdem so geschwächt, dass von ihm keine Offensivaktionen mehr zu erwarten sein sollten.

Mit der neuen Situation (Gegner in Reichweite) und dem neuen Spieler, erhielt die Führung Mustafa Bekris mehr Zug. Er besetzte die schon bemannte Schanze mit einem Teil seines Kommandos und nahm Jablonowski unter Feuer. Er hat jetzt das bis dato größte Kommando, aber auch einen sehr großen Abschnitt abzudecken. Außerdem ist er wahrscheinlich zu weit weg um im Nordsektor aushelfen zu können, wo alle Hände gebraucht werden.

Sari A´Basha lässt sich vor den unverändert aggressiven Polen weiter zurückfallen, ohne dass es zum Gefecht kommt. Er hat aber nicht mehr viel Raum, um noch weiter auszuweichen.

8. Spielzug

Karl von Lothringen

Die Artillerie Kara Mustafas bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. J.4. Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Element Linieninfanterie (1 Li)
- 1 Element Artillerie (1 Art)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Dein Kommando hat diesen Spielzug keine Befehle erhalten und bleibt deshalb untätig an Ort und Stelle.

Die Truppen des Fürsten von Waldeck ziehen nach Südwesten und beenden ihre Bewegung auf den Hexfelder Nr. G.4 / H.4 / I.5.

2. Gefecht am Nussberg

Nachdem von Waldeck den Nussberg geräumt hat, greifen von dort aus zwei Trupps des türkischen Oberkommandanten Kara Mustafas die linke Flanke Karl von Lothringens (Hexfeld J.4) an.

Nach dem vorangegangenen Bombardement handelt es sich nur noch um einen *schwachen* Trupp von Lothringens.

Bei den beiden Trupps der Osmanen handelt es sich um *durchschnittliche und schwache Kräfte*. Zusammen sind die Osmanen den Kaiserlichen haushoch (3-fach) überlegen und gehen zügig und siegessicher auf den Gegner vor.

Bereits im Anmarsch werden sie von den kaiserlichen Kanonen unter schweren Beschuss genommen, der Verluste unter den Janitscharen fordert.

Aber sobald die zahlreichen Osmanen im Kontakt sind, umzingeln sie den unterlegenen Gegner und verursachen schnell so viele Verluste, dass sich der Rest der Kaiserlichen schleunigst zurückzieht.

Beide Seiten hatten in diesem Gefecht leichte Verluste.

Der kaiserliche Trupp musste Boden preisgeben und sich zurückziehen.

Das Kommando Karl von Lothringens steht nach dem Gefecht auf den Hexfelder Nr. J.5 / J.6 / K.7
Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Du verlierst in diesem Gefecht auf Feld J.4. (zusätzlich zu den Verlusten vom Bombardement siehe oben):

- 1 Element Linieninfanterie (1 Li) und 1 Element Artillerie (1 Art)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Die Osmanen haben die Kaiserlichen geworfen und sind teilweise wieder in die Türkenschanze zurückgekehrt.

Die Osmanen stehen nach dem Gefecht auf den Hexfelder Nr. K.4 / K.5 / L.4

Dein Adjutant wird bei dir vorstellig und spricht:

"Wir haben nur noch wenig Zeit, der Tag ist fast vorüber und soweit ich es beurteilen kann, sind wir noch ein gutes Stück weit von unseren Zielen entfernt.

Wir haben schlimme Verluste hinnehmen müssen, aber auch der Gegner ist geschwächt.

Wir sollten nicht nochmals wertvolle Zeit durch Untätigkeit verlieren.

Wir könnten auch unseren Verbündeten König Sobieski um Verstärkungen aus der Reserve ersuchen, oder selbst über diese verfügen, ohne den Polen zu fragen.

Mit weiteren Kraftanstrengungen und Fortunas Hilfe, können wir diese Schlacht noch gewinnen !"

Weiterer Ablauf:

Ab sofort beginnt die nächste Kurierphase. Diese läuft bis zum Freitag 19.07.2013 um 23.00 Uhr.

Sofort danach schließt sich die 9.Befehlsphase an. Diese endet am Montag 22.07.2013 um 19:00 Uhr.

Bitte bedenke bei deiner Befehlsabgabe, dass dies die vorletzte Spielrunde sein könnte, da nach dem 10.Spielzug ausgewürfelt wird, ob es einen weiteren Spielzug gibt, oder die Kampagne endet. (Informationen zur variablen Kampagnendauer siehe Regelwerk).

Fürst von Waldeck

Befehlsgemäß und unbehelligt vom Feind ziehst du dich vom Nussberg zurück.

Du beendest deine Bewegung auf den Hexfelder Nr. G.4 / H.4 / I.5.

An den Ausläufern des Nussberges kannst du den Angriff Kara Mustafas auf Lothringens Flanke beobachten: 2.Gefecht am Nussberg (...)

Dein Adjutant wird bei dir vorstellig und spricht:

"Wir haben nur noch wenig Zeit, der Tag ist fast vorüber und soweit ich es beurteilen kann, sind wir noch ein gutes Stück weit von unseren Zielen entfernt.

Wir haben schlimme Verluste hinnehmen müssen, aber auch der Gegner ist geschwächt.

Wir könnten auch den Herzog von Lothringen um Verstärkungen aus der Reserve ersuchen.

Mit weiteren Kraftanstrengungen und Fortunas Hilfe, können wir diese Schlacht noch gewinnen !"

Johann Georg von Sachsen

Die Artillerie Ibrahim Paschas bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. M.7. Du erleidest aber keine Verluste.

Du bombardierst die Truppen Ibrahim Paschas, verursachst aber auch keine Verluste.

Gefecht auf der Döblinger Höhe

Nach einem erfolglosen gegenseitigen Bombardement greifen die Sachsen Johann Georgs die Truppen Ibrahim Paschas auf der Döblinger Höhe an.

Der sächsische Angriff zielte auf das Feld M.6, aber es wurden auch die türkischen Truppen, die soeben das Feld N.6 besetzt hatten, in das Gefecht verwickelt.

Das Gefecht fand also auf den Hexfeldern M.6 und N.6 statt.

Das Gelände war wieder einer der zahlreichen bewachsenen Berge im Vorland des Wiener Waldes und war daher mit Weinbergen und Baumstücken durchsetzt.

Die Sachsen hatten zwei Trupps in jeweils *durchschnittlicher Stärke*, die Osmanen zwei Trupps mit jeweils *schwachen Kräften*.

Da die Osmanen mehr wie anderthalbfach unterlegen waren, stellten sie sich zentral auf und verankerten ihre beiden Flanken an kleineren Obstplantagen und Baumstücken.

Von den Sachsen aus links verteidigten Janitscharen, rechts Hilfstruppen das schwierige Gelände. Das Zentrum bestand aus Janitscharen, Artillerie und zwei Sipahi-Einheiten als Reserve.

Die Sachsen hatten überwiegend Linieninfanterie, unterstützt von Artillerie und drei Kürassier-Regimentern.

Die Sachsen gingen auf breiter Front vor, aber rasch wurde ihr Anmarsch durch die türkischen Kanonen gestört. Außerdem mussten sie sich mehrmals verschieben um in den Trichter zu kommen, den die beiden Geländestücke an den Flanken bildeten. In dessen Zentrum warteten seelenruhig die Osmanen. In beiden Baumstücken versuchten Linieninfantristen die türkische Flankendeckung zu werfen. Da die Sachsen rechts in großer Überzahl antraten, mussten die türkischen Hilfstruppen kontinuierlich Boden preisgeben und letztendlich auch das Gelände räumen. Links lief es besser für die Osmanen und die Janitscharen konnten die in die Plantage eingedrungene Linieninfanterie sogar vernichten.

Wenn die türkischen Kanonen beim vorangegangenen Bombardement versagt hatten, so waren sie jetzt sehr zielsicher und konnten einige gegnerische Infantrieregimenter zerschlagen.

Die sächsische Artillerie verbuchte zwar auch einige Treffer, aber nach einiger Zeit zeigte sich, dass das Beschussduell eher zu Lasten der Sachsen ging. Daher wurde der sächsischen Infanterie anzugreifen befohlen. Die Infanterie maskierte dann die eigenen Geschütze, so dass die sächsische Artillerie keine wesentliche Rolle mehr spielte.

Die Linieninfanterie im Zentrum kam wegen dem hartnäckigen gegnerischen Beschuss nicht geschlossen in den Kampf und musste kontinuierlich Verluste hinnehmen. Immerhin gelang es ihr, auch die gegnerische Kampflinie zu zerrütten. Als klar wurde, dass die sächsische Infanterie alleine nicht ausreicht, wurden zwei Kürassierregimenter in das Getümmel im Zentrum geworfen.

Das dritte Kürassierregiment wurde an der linken Flanke von Sipahi abgefangen und nach kurzem Handgemenge in alle Winde zerstreut.

Der Einsatz der Kürassiere im Zentrum brachte die Entscheidung gegen die ermatteten Osmanen. Diese hatten ihr bestes gegeben und unerwartet hohen Schaden unter den Angreifern angerichtet. Aber nun war ihre Kampflinie durch das Feuergefecht mit der Linieninfanterie ungeordnet und es hatten sich einige Lücken in der Verteidigung aufgetan. Außerdem war eine Flanke offen. In dieser Situation traf sie der Angriff der schweren Reiterei wie ein Hammer. Schon beim ersten Aufeinandertreffen verschwand eine Janitscharen-Orta unter den Hufen und Säbeln der Sachsen. Diese stürmten weiter und überrannten zwei Artilleriebatterien.

Das war für die Osmanen zu viel und die wenigen Verbliebenen verließen in wilder Flucht das Schlachtfeld.

Die Osmanen hatten in diesem Gefecht leichte Verluste, die Sachsen deutliche Verluste erlitten.

Die Osmanen Ibrahim Paschas müssen Boden preisgeben und sich zurückziehen. Sie stehen nach dem Gefecht auf den Hexfelder Nr. M.5 / N.5 / O.6

Du verlierst in diesem Gefecht aus deinem Trupp 2:

- 3 Elemente Linieninfanterie (3 Li) und 1 Element schwere Reiterei (1 Pi)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Die Sachsen haben die Osmanen geworfen und ihre Position eingenommen. Sie stehen nach dem Gefecht auf den Hexfelder Nr. L.5 / M.6 / N.6

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Jenseits der Döblinger Höhe kannst du in der Ferne im Tal (auf Feld N.4) die Zeltspitzen des türkischen Hauptlagers ausmachen.

Dies ist eines der Missionsziele der Einsatzstreitmacht.

Links von Dir steht das Kommando Kara Mustafas auf den Feldern K.4 / K.5 / L.4. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando in *überlegender Stärke*.

Dein Adjutant wird bei dir vorstellig und spricht:

"Wir haben nur noch wenig Zeit, der Tag ist fast vorüber und soweit ich es beurteilen kann, sind wir noch ein gutes Stück weit von unseren Zielen entfernt.

Wir haben schlimme Verluste hinnehmen müssen, aber auch der Gegner ist geschwächt, seine Truppen in Auflösung begriffen.

Mit weiteren Kraftanstrengungen und Fortunas Hilfe, können wir diese Schlacht noch gewinnen ! Und vielleicht könnten wir den Herzog von Lothringen um Verstärkungen aus der Reserve ersuchen."

König Jan Sobieski

Befehlsgemäß preschen deine Berittenen weiter vor und es kommt zum:

Reitergefecht bei Hernals

Das polnische Kronkontingent Jan Sobieskis geht aggressiv vor, um die Laufgräben vor Wien zu erreichen und Kontakt mit der eingeschlossenen Stadt herzustellen.

Auf Feld N.15 stand der Reiterflügel Mustafa Bekris, bestehend aus Sipahi und leichter Reiterei.

Auf O.16 und P.16 befanden sich die leichten Reiter der Tartaren Sari A´Bashas.

Auf P.16 ist außerdem eine von Hilfstruppen gehaltene osmanische Schanze.

Das polnische Kronkontingent besteht in der Hauptsache aus Lanzenreitern der Husaria und Pancerni, die von einigen leichten Reitern und polnischer Arkebuseria-Kavallerie unterstützt werden.

Die Polen formieren sich zu einer langen Schlachtreihe, die von einem Schlachtfeldrand zum anderen reicht. Die Polen traben stetig in einer langen Reihe auf den Gegner zu.

Die Tartaren und Osmanen halten zurück, da sie frontal nur schlechte Chancen gegen die überlegene polnische Adelsreiterei sehen. Außerdem scheinen sie auf irgendetwas zu warten ...

Wenig später sind die Polen ihren Feinden schon sehr nah, einige Pancerni setzen zum Sturmritt auf die Schanze an. Da erscheint halb hinter ihrer rechten Seite ein bisher unentdeckter Flankenmarsch einer größeren Abteilung Tartaren und greift die polnische Flankensicherung, bestehend aus leichten Reitern und polnischer Arkebusier-Kavallerie an. In kurzer Zeit werden die Polen eingekreist und bis auf den letzten Mann niedergemacht.

Die ganze osmanische Linie geht vor und lässt einen Pfeilhagel aus ihren Reiterbögen auf die Husaren und Pancerni los. Doch die Pfeile sind schlecht gezielt oder die archaischen Rüstungen der polnischen Ritter zu dick und so können ihnen die Tartarenpfeile kaum etwas anhaben.

Im Gegenzug greifen die Polen völlig unbeeindruckt von Flankenangriff und Schanze auf ganzer Linie mit gesenkten Lanzen an. Mustafa Bekris Reiter können den Angriff mit leichteren Verlusten relativ gut überstehen. Aber weiter rechts brechen die angaloppierenden Polen schon im ersten Anlauf (und unverschämten Würfelglück) das Reiterzentrum Sari A´Bashas. Selbst den Pancerni gelingt der Einbruch in die Schanze, wo sie die türkischen Hilfstruppen in den engen Gassen Hernals im Nahkampf angehen.

Mustafa Bekris Reiter stehen dann mit den Polen in einem ausgedehnten und anhaltenden Handgemenge, in dem eine Zeit lang keine Seite einen bedeutenden Vorteil erringen kann. Die Überreste von Sari A´Bashas Zentrum lassen sich zurückfallen um den todbringenden polnischen Lanzen wenigstens für eine Weile zu entgehen. In Hernals tobt der Kampf hin und her und die Hilfstruppen können erst nach zähem Ringen die Pancerni aus dem Ort hinaus drängen. Die Tartaren, die über die Flanke gekommen sind, strömen in den Rücken der aus Hernals weichenden Pancerni um sie weiter mit Pfeilen zu spicken.

Kurz darauf reiten die Husaren im Zentrum eine weitere Reiterattacke auf die Tartaren und vertreiben diese vollends in heilloser Flucht vom Schlachtfeld.

Da ihr Rücken von den Tartaren des Flankenkommandos bedroht wird, entschließen sich die Pancerni vor Hernals zu einem weiteren Angriff auf den befestigten Ort. Und wieder können sie einbrechen, aber sich dann nicht halten. Sie müssen kurz darauf zurück. Aber zu diesem Zeitpunkt haben sich die Truppen Sari A´Bashas bereits komplett vom Schlachtfeld zurückgezogen, sodass die Pancerni nicht weiter in Schwierigkeiten sind.

Die siegreiche Husaria im Zentrum ignorierte die immer noch gut besetzte Schanze und schwenkte

in die Flanke von Mustafa Bekris Reiterei zum Coup de Grace ein.

Die osmanischen Sipahi und leichten Reiter machten sich auf das Unausweichliche gefasst. Sie kämpften tapfer aber doch auf verlorenem Posten gegen die nun erdrückende polnische Überzahl. Als sich die Verluste immer weiter häuften, mussten auch sie letztendlich ihren Pferden die Sporen geben und das Feld dem Gegner überlassen.

Die Polen Sobieskis erlitten in diesem Gefecht leichte Verluste. Mustafa Bekri und Sari A`Basha hatten jeweils deutliche Verluste.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element Pancerni (1 Ln+)

- 1 Element leichte Reiter (1 LH) und 1 Element Kavallerie (1 Cav)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Die Polen haben die gegnerischen Linien durchbrochen, konnten aber die Schanze und Hernals nicht nehmen.

Die Polen stehen nach dem Gefecht auf den Hexfelder Nr. N.14 / O.15 / O.16 und verfügen noch über *überlegene Kräfte*

Die Reiter Sari A`Bashas mussten Boden preisgeben und vor den Polen zurückweichen. Hernals wurde allerdings erfolgreich verteidigt.

Das Kommando Sari A`Bashas steht nach dem Gefecht auf den Hexfelder Nr. P.14 / P.15 / P.16 und verfügt noch über *sehr starke Kräfte*

Der Reitertrupp Mustafa Bekris musste zurückweichen auf N.13.

Bitte beachte, dass dein Trupp Nr. 3 nur über 4 Pancerni verfügt, nicht über 5 wie in deinem letzten Befehlsblatt angegeben.

Ich nehme an, dass es sich um ein Übertragungs- oder Rechenfehler handelt.

Bitte berichtige die Angaben in deinem nächsten Befehlsblatt

Links von dir kannst du folgendes beobachten: Gefecht an der Schafberg-Schanze (...)

Das Kommando Mustafa Bekris befindet sich am Ende des Spielzuges auf den Hexfeldern Nr. N.13 / M.14 / M.15 und verfügt insgesamt noch *überlegene Kräfte*.

Das Kommando von Hetmann Jablonowski befindet sich am Ende des Spielzuges auf den Hexfeldern Nr. L.14 / L.15 / M.16 und verfügt noch über *sehr starke Kräfte*

Dein Adjutant wird bei dir vorstellig und spricht:

"Wir haben nur noch wenig Zeit, der Tag ist fast vorüber und soweit ich es beurteilen kann, sind wir auf gutem Weg, aber noch ein Stück weit von unseren Zielen entfernt.

Wir haben deutliche Verluste hinnehmen müssen, aber auch der Gegner ist geschwächt.

Wir könnten auch unseren Verbündeten Karl von Lothringen um Verstärkungen aus der Reserve ersuchen, oder selbst über die Truppen Lubomirskis verfügen, ohne den Österreicher zu fragen.

Mit weiteren Kraftanstrengungen und Fortunas Hilfe, können wir diese Schlacht noch gewinnen !"

Hetmann Jablonowski

Die Artillerie Mustafa Bekris bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. K.16. Du erleidest folgende Verluste:

- 2 Elemente Schützen (2 Sh)

- 1 Element Piken (1 Pk)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Du bombardierst die Truppen Mustafa Bekris in der Schanze aus M.15 und verursachst deutliche Verluste.

Gefecht an der Schafberg-Schanze

Der polnische Hetmann Jablonowski bombardiert die Truppen Mustafa Bekris in der sog. "Schafbergschanze" (auf M.15).

Nachdem er das Gegenbombardement über sich ergehen ließ, schritten zwei seiner Trupps zum Angriff.

Beide Trupps bestanden aus teilweise ausländischen Pike & Shot-Einheiten, die jeweils von Artillerie unterstützt wurden.

Nach dem Bombardement hatte ein Trupp nur noch *schwache Stärke*, der andere bestand noch in *durchschnittlicher Stärke*.

Die Osmanen bestanden aus zwei Trupps in jeweils *durchschnittlicher Stärke* und waren den Polen etwa anderthalbfach überlegen.

Ein Trupp Mustafa Bekris bestand aus Sipahi und leichten Reitern, der andere aus Hilfstruppen und Plänklern.

In der Schanze, gegenüber der polnischen rechten Flanke, befand sich Artillerie und weitere Hilfstruppen.

Den Polen erschien ein Frontalangriff auf die gut besetzte Schanze zu riskant und so war der Plan, erst die Truppen im Zentrum und an der linken Flanke zu vertreiben, bevor man sich der Schanze widmet.

Beherrscht marschierten die Polen vorwärts. Die Osmanen kamen ihnen langsam entgegen. Sie nutzten ihre zahlenmäßige Überlegenheit, indem sie ihre Schlachtlinie verbreiterten um die Polen an einem Ende zu überflügeln.

Einige Hilfstruppen verließen die Schanze um die polnische rechte Flanke zu bedrohen.

Als die Geschütze beider Seiten in Reichweite waren, forderten sie sofort einen hohen Blutzoll. Die Polen erschossen Sipahi und leichte Reiter, die Osmanen Musketenschützen und Pikenträger.

Die Polen marschierten weiter auf den Gegner zu. Währenddessen versuchten die Sipahi verzweifelt zu manövrieren, um Pike & Shot-Einheiten und Geschützfeuer auszuweichen und dabei doch in Angriffsreichweite auf die Artilleriebatterien zu kommen. Doch die polnischen Kanonen hielten die Sipahi auf Abstand, während die Infanterie der linken Seite die osmanische Reiterei angriff. Der Reiterflügel musste unter Verlusten zurückweichen.

Im Zentrum lief der Angriff des zweiten polnischen Trupps nicht so erfolgreich. Hier hatten die Verluste aus dem Artilleriebeschuss das ohnehin nachteilige Zahlenverhältnis noch weiter verschlechtert.

Die schnellen osmanischen Hilfstruppen umschwärmten die schwere polnische Infanterie und fiel ihnen in die Flanke. Die Polen hielten einige Zeit stand, wurden aber dann doch durch die schiere Masse überwältigt.

Auf der anderen Seite des Schlachtfeldes begnügten sich die türkischen Reiter damit, die polnische Pike&Shot-Einheit in Schach zu halten und an Ort und Stelle zu binden, während sich eine Sipahi-Einheit zum Angriff auf die polnische Artillerie bereit machte. Da diese nun auch von den im Zentrum durchbrechenden Türken bedroht wurde, konnte sie ihren Beschuss nicht mehr alleine auf die Sipahi konzentrieren. Die Sipahi überstanden daher das Abwehrfeuer ohne Blessuren und ritten eine Artilleriebatterie nieder.

Damit hatten die Polen genug Verluste angehäuft, dass Hetmann Jablonowski den Angriff abbrechen musste und zum Rückzug blasen ließ.

Hetmann Jablonowski und Mustafa Bekri hatten in diesem Gefecht jeweils deutliche Verluste.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element Schützen (1 Sh) aus deinem Trupp Nr. 1

- 2 Elemente Schützen (2 Sh) und 2 Elemente Artillerie (2 Art) aus deinem Trupp Nr. 2

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Das Kommando Mustaf Bekris befindet sich am Ende des Spielzuges auf den Hexfeldern Nr. N.13 / M.14 / M.15 und verfügt insgesamt noch *überlegene Kräfte*.

Das Kommando von Hetmann Jablonowski befindet sich am Ende des Spielzuges auf den Hexfeldern Nr. L.14 / L.15 / M.16 und verfügt noch über *sehr starke Kräfte*

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Die Polen König Sobieskis stehen auf den Hexfelder Nr. N.14 / O.15 / O.16 und verfügen noch über *überlegene Kräfte*.

Kara Mustafa

Du bombardierst die Truppen Karl von Lothringens und verursachst leichte Verluste.

Die Truppen des Fürsten von Waldeck ziehen nach Südwesten ab. Auf Hexfeld I.5. kannst du noch einen Trupp in *schwacher Stärke* erspähen.

2. Gefecht am Nussberg

Nachdem von Waldeck den Nussberg geräumt hat, greifen von dort aus zwei Trupps des türkischen Oberkommandanten Kara Mustafas die linke Flanke Karl von Lothringens (Hexfeld J.4) an. (...)

Beide Seiten hatten in diesem Gefecht leichte Verluste.

Der kaiserliche Trupp musste Boden preisgeben und sich zurückziehen.

Das Kommando Karl von Lothringens steht nach dem Gefecht auf den Hexfelder Nr. J.5 / J.6 / K.7

Du verlierst in diesem Gefecht (bei dem Trupp Nr. 1):

- 1 Element Janitscharen (1 Sh +)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Die Osmanen haben die Kaiserlichen geworfen und sind teilweise wieder in die Türkenschanze zurückgekehrt. Dein Kommando steht nach dem Gefecht befehlsgemäß auf den Hexfelder Nr. K.4 / K.5 / L.4

Rechts von Dir stehen zwei Trupps des Kurfürsten von Sachsen auf L.5 / M.6, sie haben jeweils noch *schwache bis durchschnittliche Stärke*.

Sie dürften mittlerweile den Rand des türkischen Hauptlagers auf N.4 entdeckt haben.

Dies ist eines der Missionziele der Einsatzstreitmacht.

Vor Ihnen stehen auf M.5 und N.5 zwei Trupps von Ibrahim Pascha in jeweils *schwacher Stärke*.

Dein Adjutant wird bei dir vorstellig und spricht:

"Es ist nur noch wenig Zeit, der Tag ist fast vorüber und soweit ich es beurteilen kann, sind wir auf gutem Weg, aber noch haben wir unsere Ziele nicht erreicht.

Die Feinde stehen drohend vor unseren Stellungen und Schlüsselpositionen.

Wir haben schlimme Verluste hinnehmen müssen, aber auch der Gegner ist geschwächt.

Aus der Stadt sind Trompetensignale zum Sammeln zu hören. Wir sollten unsere Truppen in den Laufgräben nicht noch weiter schwächen, da ein Ausfall der Verteidiger von Wien drohen könnte.

Mit weiteren Kraftanstrengungen und Allahs Hilfe, können wir diese Schlacht gewinnen !"

Ibrahim Pascha

Die Artillerie Johann Georg von Sachsens bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. M.6 Du erleidest aber keine Verluste.

Du bombardierst die Truppen Georg von Sachsens, verursachst aber auch keine Verluste.

Befehlsgemäß verlegt der Trupp an deiner rechten Flanke auf das Feld N.6.

Gefecht auf der Döblinger Höhe (...)

Die Osmanen hatten in diesem Gefecht leichte Verluste, die Sachsen deutliche Verluste erlitten.

Die Osmanen Ibrahim Paschas müssen Boden preisgeben und sich zurückziehen. Sie stehen

nach dem Gefecht auf den Hexfelder Nr. Nr. M.5 / N.5 / O.6

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Du verlierst in diesem Gefecht aus deinem Trupp 1:

- 1 Element Sipahi (1 Si)

Du verlierst in diesem Gefecht aus deinem Trupp 2:

- 2 Elemente Janitscharen (2 Sh+)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Die Sachsen haben die Osmanen geworfen und ihre Position eingenommen. Sie stehen nach dem Gefecht auf den Hexfelder Nr. Nr. L.5 / M.6 / N.6

Von dieser Position können sie auf Feld N.4 einen Teil des türkischen Hauptlagers erspähen.

Dies ist eines der Missionsziele der Einsatzstreitmacht.

Neben Ihnen siehst du auf K.4 / K.5 / L.4 das Kommando von Kara Mustafa in *überlegener Stärke*.

Mustafa Bekri

Die Artillerie des polnischen Hetmanns Jablonowski bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. M.15. Du erleidest folgende Verluste:

- 2 Elemente Auxiliar (2 Ax)

- 1 Element Schützen (1 Sh)

- 2 Elemente Auxiliar (2 Ax) aus der Garnison der Schanze

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Du bombardierst die Truppen Jablonowskis und verursachst leichte Verluste.

Dein Kommando verlegt gemäß deinen Bewegungsbefehlen seine Position.

Dein äußerst linker Reitertrupp wird vom polnischen Kronkontingent Jan Sobieskis angegriffen. Es kommt zum

Reitergefecht bei Hernals (...)

Die Polen Sobieskis erlitten in diesem Gefecht leichte Verluste. Mustafa Bekri und Sari A`Basha hatten jeweils deutliche Verluste.

Du verlierst in diesem Gefecht auf Feld N.15:

- 2 Elemente Sipahi (2 Si)

- 2 Elemente leichte Reiterei (2 LH)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Die Polen haben die gegnerischen Linien durchbrochen, konnten aber die Schanze und Hernals nicht nehmen.

Die Polen stehen nach dem Gefecht auf den Hexfelder Nr. N.14 / O.15 / O.16 und verfügen noch über *überlegene Kräfte*

Die Reiter Sari A`Bashas mussten Boden preisgeben und vor den Polen zurückweichen, auf P.14 kannst du einen ihrer Trupps erspähen. Hernals wurde allerdings erfolgreich verteidigt.

Der Reitertrupp Mustafa Bekris musste zurückweichen auf N.13.

Gefecht an der Schafberg-Schanze (...)

Hetmann Jablonowksi und Mustafa Bekri hatten in diesem Gefecht jeweils deutliche Verluste.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element leichte Reiter (1 LH) auf Feld M.14

- 3 Elemente Sipahi (3 Si) auf Feld M.14

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Das Kommando Mustaf Bekris befindet sich am Ende des Spielzuges auf den Hexfeldern Nr. N.13 / M.14 / M.15 und verfügt insgesamt noch *überlegene Kräfte*.

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Das Kommando von Hetmann Jablonowski befindet sich am Ende des Spielzuges auf den Hexfeldern Nr. L.14 / L.15 / M.16 und verfügt noch über *sehr starke Kräfte*

Sari A`Basha

Dein Kommando versucht gemäß deinen Befehlen seine Position zu verlegen. Dabei werden zwei deiner Trupps vom polnischen Kronkontingent Jan Sobieskis angegriffen. Es kommt zum:

Reitergefecht bei Hernals (...)

Die Polen Sobieskis erlitten in diesem Gefecht leichte Verluste. Mustafa Bekri und Sari A`Basha hatten jeweils deutliche Verluste.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element leichte Reiterei (1 LH) aus deinem Trupp Nr. 2 (der noch aus 4 Elementen LH bestand)
 - 4 Elemente leichte Reiterei (4 LH) aus deinem Trupp Nr. 3 (der aus 12 Elementen LH bestand)
- Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.*

Die Polen haben die gegnerischen Linien durchbrochen, konnten aber die Schanze und Hernals nicht nehmen.

Die Polen stehen nach dem Gefecht auf den Hexfelder Nr. N.14 / O.15 / O.16 und verfügen noch über *überlegene Kräfte*

Die Reiter Sari A`Bashas mussten Boden preisgeben und vor den Polen zurückweichen. Hernals wurde allerdings erfolgreich verteidigt.

Das Kommando Sari A`Bashas steht nach dem Gefecht auf den Hexfelder Nr. P.14 / P.15 / P.16

Der Reitertrupp Mustafa Bekris musste zurückweichen auf N.13.

Dein Kommando beendet diesen Spielzug auf den Feldern P.14 / P.15 / P.16

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Der tartarische Reiterführer Halil Girey wird bei dir vorstellig und spricht:

"Wir wurden erneut von den Lah (Schmähwort für die Polen) überritten, uns wurde übel mitgespielt und wir haben schlimme Verluste erlitten.

Dem Feind scheinen unsere Pfeile nichts anhaben zu können und unsere Säbel werden stumpf an ihren Panzern.

Jetzt stehen wir mit dem Rücken zur Wand und haben nur noch den Tod vor Augen.

Vielleicht können wir dem Sultan und dem Khan am besten dienen, wenn wir einen Teil der leichten Reiter absitzen lassen, damit sie weiter die Schanze bei Hernals verteidigen.

Der Rest muss sich halt im offenen Gelände der Lah so gut erwehren, wie sie es vermögen.

Inschallah "

Spielleiterbemerkungen

Kurierphase

Diesmal fallen gleich mehrere Kuriere in feindliche Hände. Einmal ein Kurier von Sachsen an Lothringen, in dem er ein Bombardement auf Ibrahim Pascha und anschließenden Sturmangriff im nächsten Spielzug ankündigt. Der Kurier wird von Ibrahim Pascha abgefangen. Er ist also gut informiert, was ihn erwartet, wird aber kaum Möglichkeiten haben, dem zu entgehen.

Die zweite Nachricht ist von Kara Mustafa an Ibrahim Pascha gerichtet. Hierin fordert der türkische Oberbefehlshaber Ibrahim Pascha zum Durchhalten auf und erteilt ihm Befehle für eine Verlegung seines Kontingentes. Diese Botschaft wird vom Kurfürsten von Sachsen abgefangen. Ob sie aber eine spielentscheidende Wirkung entfaltet, kann bezweifelt werden.

Generell sind im Nordsektor die Truppen von Walddeck, Lothringen und Sachsen dermaßen mit Kara Mustafas und Ibrahim Paschas Kommandos verhasst, dass es wenig zu berichten gibt, was der Gegner nicht sowieso auf dem Schlachtfeld beobachten kann.

Befehlsphase

Karl von Lothringen gibt kein Befehlsblatt ab und so bleibt sein Kommando tatenlos an Ort und Stelle.

Er wird an der Flanke von Kara Mustafa angegriffen: 2.Gefecht am Nussberg

Nach dem Zugabgabetermin informierte mich der Spieler Lothringens, dass er sich wegen seiner beruflichen Belastung nicht (mehr) auf das Kriegsspiel konzentrieren kann und bittet, einen Ersatzspieler zu finden. So spät im Kampagnenverlauf, denke ich, wird es einem neuen Spieler nicht gerecht, sich noch in das ganze hineinzufinden. Wenn von Lothringen wirklich sein Kommando abgibt, werde wahrscheinlich ich es als „Nichtspielercharakter“ weiterführen.

Von Waldeck lässt sich etwas zurückfallen und räumt somit den Nussberg komplett, ohne dabei von Kara Mustafa behelligt zu werden.

Georg von Sachsen geht unverändert weiter gegen Ibrahim Pascha vor: Gefecht auf der Döblinger Höhe (...)

König Sobieski prescht weiter vor und riskiert sogar einen Angriff auf das befestigte Hernals: Reitergefecht bei Hernals (...)

Hetmann Jablonowksi versucht die Position Mustafa Bekris zu stürmen, wird dabei aber abgewiesen: Gefecht an der Schafberg-Schanze (...)

Kara Mustafa vertrieb die letzten Gegner vom Nussberg und ging auf eine zentrale Position in die Türkenschanze zurück. Dort hatte er sowohl die Truppen Lothringens, als auch Sachsens in Reichweite.

Er befand sich aber nach wie vor in dem Dilemma, dass er in diesem Nordsektor des Schlachtfeldes relativ alleine war, da er von Ibrahim Pascha nicht mehr viel Hilfe erwarten konnte, aber nichtsdestotrotz zwei Missionsziele (Türkenschanze und Türkenlager) zu verteidigen hatte.

Ibrahim Paschas Kommando war hoffnungslos zusammengeschmolzen und es war nur noch eine Frage der Zeit, bis es sich auflösen würde. Er würde alleine die Sachsen nicht vom Türkenlager fernhalten können.

Mustafa Bekri hatte sehr hohe Verluste hinnehmen müssen, aber immerhin genug Substanz um diese auch zu verkräften. Er hielt sich ziemlich gut, war aber eigentlich jetzt von dem Missionsziel „Laufgräben vor Wien“ recht weit entfernt. Vielleicht ist jetzt der Zeitpunkt gekommen, die vorgelagerte Schanze auf M.15 zu räumen um die durchgebrochenen Polen Sobieskis abzufangen und am Erreichen des Missionsziels zu hindern.

Sari A´Basha hatte auch nur noch wenige Truppen unter seinem Kommando und dabei handelte es sich fast ausschließlich um leichte Truppen, die nicht mehr ernthaft gegen die Polen bestehen konnten. Er war an den Kartenrand gedrängt und würde sich nach einem neuerlichen Angriff Sobieskis nicht mehr weiter zurückziehen können. Der letzte Hoffnungsschimmer könnte nur noch sein, die Mehrzahl seiner Reiter absitzen zu lassen um das befestigte Hernals bis zum letzten zu verteidigen. Was aber natürlich Sobieski nicht davon abhalten würde, neben der Ortschaft die Laufgräben und damit das Missionsziel zu erreichen.

Insgesamt sah es so aus, dass ein christlicher Sieg nahe, aber noch nicht garantiert war. Johan Georg von Sachsen würde nur das Türkenlager erreichen können, wenn ihn Kara Mustafa nicht daran hinderte. Waldeck und Lothringen konnten alleine fast nichts mehr ausrichten, aber ein geschlossener Angriff könnte vielleicht noch die Türkenschanze einbringen. Sobieski würde die Laufgräben erreichen, wenn ihn Mustafa Bekri nicht davon abhielt. Mustafa Bekri war natürlich nur frei gegen Sobieski vorzugehen, wenn ihn Hetman Jablonowski nicht weiter bedrängte. Es war also noch nichts entschieden.

9.Spielzug

Konkretisierung Missionsziel "Laufgräben vor Wien":

Teile der Einsatzstreitmacht haben den Belagerungsring durchbrochen und Kontakt mit den Verteidigern von Wien hergestellt.

Allerdings befinden sich auch noch osmanische Trupps in den Zielfeldern zwischen Donau und Hernals. Diese bedrohen die für die Stadt lebensnotwichtigen Versorgungslinien.

Die Laufgräben gelten daher noch als umkämpft, d.h. aktuell hat keine Seite dieses Missionsziel erfüllt.

Wenn die Einsatzstreitmacht noch den/die letzten Trupp/s aus den Zielfeldern vertreibt, hat die Einsatzstreitmacht das Missionsziel erfüllt.

Gelingt es den Osmanen die Trupps der Einsatzstreitmacht wieder aus den Zielfeldern zu vertreiben, haben die Osmanen das Missionsziel erfüllt.

Karl von Lothringen (SL)

Verstärkungen sind eingetroffen !

Du erhältst:

- 2 Elemente polnische Haiduken, zählen wie Linieninfanterie (2 Li)

- 1 Element polnische Rajtar, zählen wie schwere Kavallerie (1 Pi)

Die Verstärkungen stehen dir sofort zur Verfügung. Teile sie beim nächsten Befehlsblatt beliebig deinen Trupps zu.

Die Artillerie Kara Mustafas bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. J.5. Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Element Linieninfanterie (1 Li)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Du bombardierst die Truppen Kara Mustafas und verursachst leichte Verluste.

Deine Truppen beenden ihre Bewegung befehlsgemäß auf den Hexfelder: J.5 / J.6 / K.6

Fürst von Waldeck

Du kannst deine Bewegung auf den Nussberg unbehelligt vom Feind ausführen und stehst nun auf den Hexfelder: J.2 / J.3 / J.4.

Rechts von dir stehen die Truppen des Karl von Lothringen auf den Hexfelder: J.5 / J.6 / K.6. Das Kommando hat *durchschnittliche Stärke*.

Vor dir steht das Kommando Kara Mustafas auf den Feldern K.4 / L.4 / L.5. Das Kommando hat *sehr starke feindliche Kräfte*.

Auf den Feldern K.3 und K.4 befindet sich die Türkenschanze, eines der Missionsziele der Einsatzstreitmacht.

Johann Georg von Sachsen

Verstärkungen sind eingetroffen !

Du erhältst 2 Elemente polnische Haiduken, zählen wie Linieninfanterie (2 Li) und 1 Element polnische Rajtar, zählen wie schwere Kavallerie (1 Pi)

Die Verstärkungen stehen dir sofort zur Verfügung. Teile sie beim nächsten Befehlsblatt beliebig deinen Trupps zu.

Die Artillerie Ibrahim Paschas bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. N.6. Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Element Linieninfanterie (1 Li)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Die Artillerie Kara Mustafas bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. L.5. Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Element Kavallerie (1 Pi)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

2. Gefecht auf der Döblinger Höhe

Die Sachsen Johann Georgs greifen erneut die Truppen Ibrahim Paschas auf der Döblinger Höhe an.

Zuvor mussten sie das konzentrierte Bombardement von Kara Mustafa und Ibrahim Pascha über sich ergehen lassen, dem auch einige Einheiten zum Opfer fielen.

Der sächsische Angriff wurde an der linken Flanke (Hexfeld L.5) von zwei Trupps Kara Mustafas abgefangen, die dem bedrängten Ibrahim Pascha zu Hilfe eilten. Stoisch gingen trotzdem die Sachsen in Zentrum und rechter Flanke weiter gegen die Höhe vor.

Das Gelände war wie zuvor mit Weinbergen und Baumstücken durchsetzt. Alle am Gefecht beteiligten Trupps hatten jeweils *schwache Stärke*.

Die Sachsen waren fast anderthalbfach unterlegen und bestanden überwiegend aus Linieninfanterie, unterstützt von Artillerie und drei Kürassier-Regimentern.

Im Zentrum standen ihnen wenige osmanische Plänkler und rechts ein gemischter Trupp aus Janitscharen und Artillerie entgegen.

Die linke Flanke wurde von Kara Mustafas Janitscharen, Geschützen und zwei Sipahi-Regimentern bedroht.

Durch das mit Geländestücken überzogene Gefechtsfeld erfolgte die sächsische Aufstellung auseinander gerissen zwischen kleineren Obstplantagen, Weinbergen und Baumstücken. Von Beginn an hatten die Sachsen Probleme, mit dem Gelände und dem starken osmanischen Druck auf ihre linke Flanke, fertig zu werden. Ein zögerlicher Vormarsch links wurde durch Kara Mustafas Artillerie zurückgeworfen, im Zentrum wurde die behäbige Linieninfanterie durch flinke Türkenplänkler in einem Waldstück ausmanövriert und rechts kam der Vormarsch kaum voran (zumal hier Ibrahim Pascha eine örtliche zahlenmäßige Überlegenheit hatte). Wegen fehlender Initiative und des strikt befolgten Halte-Befehles nutzten die Osmanen rechts ihre zahlenmäßige Überlegenheit nicht aus und hielten im wesentlichen ihre Position. Da die Sachsen in Unterzahl hier nicht aussichtslos stürmen wollten, blieben beide das Gefecht über in respektvollem Abstand voneinander und kamen nicht mal auf Schussweite heran.

Im sächsischen Zentrum zeigte Musketen- und Artilleriebeschuss kaum Wirkung auf die Osmanen. Schwachstelle war hier ein Waldstück, durch das türkische Plänkler strömten, während die Sachsen nicht genug Truppen hatten um hier ihre Seite zu schützen. Die ersten Angriffe der Plänkler auf Front und Seite eines Infantrieregimentes wurden abgeschlagen, aber schließlich unterlag es doch. Anschließend nahmen die euphorischen Plänkler noch eine daneben stehende sächsische Artilleriebatterie. Dann waren Verstärkungen heran und die Plänkler zogen sich einstweilen wieder in den Wald zurück. Kara Mustafas schnelle Sipahi kamen frontal auf das sächsische Zentrum zu und verwickelte es in Nahkämpfe, in den just die Plänkler aus dem Wald mit einfielen. In der Folge wurden weitere Linienregimenter aufgerieben.

Erst als noch Infanterie von den Flanken im sächsischen Zentrum eintraf, gelang es, die Sipahi und Plänkler mit Musketenfeuer in die Flucht zu schlagen. Trotzdem hatten sich hier stetig sächsische Verluste angehäuft.

Im Versuch, wenigstens irgendwo etwas Boden gutzumachen, wurden die sächsischen Kürassiere an die äußerste linke Flanke beordert, wo die Chance bestand, die gegnerischen Janitscharen im Offenen niederzureiten. Allerdings verlängerten die Osmanen im Vormarsch stetig ihre Schlachtlinie und schützten die Flanke, so dass den Kürassieren nur Frontalangriffe blieben. Die Formationen der Kürassiere wurden durch das Störfeuer der Janitscharen in Unordnung gebracht, so dass kein konzentrierter Angriff gelang. Die unkoordinierten Reiterattacken endeten in den Krummsäbeln der Janitscharen, die stets in Überzahl waren und so nicht einfach niedergeritten werden konnten. Der Gegenstoß der Janitscharen endete für die sächsische Reiterei in einem Disaster. Sie wurden entweder erschossen oder umzingelt, von ihren Pferden gezogen und niedergemacht. Nachdem so fast ihre gesamte Kavallerie vernichtet war, blieb den Sachsen nichts anderes übrig, als den Angriff abubrechen und sich auf ihre Ausgangsposition zurückfallen zu lassen.

Die Sachsen hatten in diesem Gefecht *deutliche Verluste*, beide Osmanen hatten keine Verluste.

Die Truppen Ibrahim Paschas halten ihre Position auf den Feldern M.5 / N.5 / O.6. Es sind zwei

Trupps in *geringer Stärke* und *einer in durchschnittlicher Stärke*

Die Truppen Kara Mustafas gruppierten sich nach dem Gefecht um und besetzten teilweise wieder die Türkenschanze. Sie befinden sich auf: K.4 / L.4 / L.5.

Bei dem Kommando handelt es sich um *sehr starke feindliche Kräfte*.

Die Sachsen müssen ihren linken Flügel etwas zurückfallen lassen und befinden sich nach dem Gefecht auf den Feldern L.6 / M.6 / N.6

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element Kavallerie (1 Pi) auf Feld L.5 (jetzt L.6)

- 2 Elemente Kavallerie (2 Pi) auf Feld M.6

- 1 Element Artillerie (1 Art) auf Feld M.6

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Jenseits der Döblinger Höhe kannst du in der Ferne im Tal (auf Feld N.4) die Zeltspitzen des türkischen Hauptlagers ausmachen.

Dies ist eines der Missionsziele der Einsatzstreitmacht.

Hinter dir stehen die Truppen des Karl von Lothringen auf den Hexfelder: J.5 / J.6 / K.6. Das Kommando hat *durchschnittliche Stärke*.

König Sobieski

2. Gefecht bei der Schafberg-Schanze

Die Reitertruppen König Sobieskis sind auf dem Weg zu den Laufgräben vor Wien. Sie werden unterwegs von zwei Reitertrupps von Mustafa Bekri angegriffen.

Die Osmanen bestehen aus einigen Sipahi-Einheiten und einer großen Zahl leichter Reiterei.

Die Polen bestehen hauptsächlich aus Lanzierern (Husaren und Pancerni), die von etwas schwerer Reiterei nach westeuropäischem Vorbild (Rajtar) und leichten Reitern der Kosacken unterstützt werden.

Vertrauend auf die Angriffswucht der schweren Lanzenreiter gehen die Polen auf breiter Front in einer Linie vor. Die Osmanen wollen so wenig wie möglich in frontalen Nahkampf verwickelt werden und haben nur ein schmales Zentrum aus Sipahi, gemischt mit berittenen Bogenschützen, dafür an beiden Flanken in einiger Entfernung zwei größere Trupps leichter Reiter. Die leichten Reiter schwärmen auch sogleich aus und bedrohen in einem weiten Umfassungsmanöver beide polnische Flanken. Rechts werden zwei Pancerni-Regimenter abkommandiert, links leichte Kosacken und nochmals Pancerni.

In den Gefechten bisher waren die Husaren und Pancerni gewohnt, dass ihre gute Panzerung die Pfeile der Osmanen abhalten. Aber offensichtlich waren die türkischen Delis und Akinjis zielsicherer wie die Tartaren, mit denen es die Polen bisher zu tun hatten. Jedenfalls zerrüttete der Beschuss aus der osmanischen Hauptkampflinie das linke polnische Zentrum und auch die Kosacken wurden zurückgetrieben. Nur im rechten polnischen Zentrum und an der rechten Flanke bleiben die Formationen stabil. So war auch der nachfolgende polnische Angriff nicht überall erfolgreich. Rechts warfen die Polen mühelos den Gegner, aber links kamen die Husaren nur vereinzelt voran und ein Husaren- und ein Rajtar-Regiment wurden sogar aufgerieben. Damit hatten die Polen in der Nahtstelle zwischen ihren beiden Reitertrupps im Zentrum eine Lücke, durch die die Osmanen prompt dem linken polnischen Zentrum in die Flanke fielen, was weitere polnische Verluste nach sich zog. In der Folgezeit fehlte den Polen öfter die Entschlossenheit (die Befehlspunkte) um die Osmanen überall aggressiv angehen zu können. Dies gab den Osmanen mehr Zeit, ihre Gegner mit Pfeilen zu spicken. Den Polen gelang es zwar nach einiger Zeit, ihre Reihen im Zentrum zu ordnen und die gegnerischen Sipahi und leichten Reiter mit schweren Verlusten zurückzudrängen, aber bis es soweit war, wurden die leichten Kosacken links und eine Pancerni-Einheit an der rechten Flanke durch Beschuss vernichtet.

Die Osmanen kämpften tapfer und fügten den Polen im gleichen Maß Verluste zu, wie sie selbst Verluste hinnehmen mussten. Als aber letztendlich auch die Leibgarde Mustafa Bekris vertrieben

wurde, verließ auch die Restlichen der Mut und sie zogen sich zurück.
Die Osmanen und die Polen hatten in diesem Gefecht jeweils *deutliche Verluste* zu verzeichnen.

Die Osmanen zogen sich geordnet vom Schlachtfeld zurück. Beim Kommando Mustafa Bekris handelt es sich noch um *sehr starke Kräfte* und es steht nach dem Gefecht auf den Hexfelder: N.13 / M.14 / M.15.

Für die Polen König Sobieskis war der Weg zu den Laufgräben vor Wien frei und sein Kommando mit *sehr starken Kräften*, beendet seine Bewegung auf den Hexfelder: P.12 / P.13 / O.13

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element leichte Kavallerie (1 LH)
- 2 Elemente schwere Kavallerie (2 Pi)
- 1 Element Lanziere (1 Ln+ Husaria (auf Feld N.13))

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Deine Truppen beobachten: Scharmützel bei Hernals (...)

Osmanen Sari a'Bashas sind noch auf dem Feld P.15 zu erspähen.

Die Polen von Hetmann Jablonowski verfügen noch über *sehr starke Kräfte* und stehen nun auf den Feldern: N.15 / O.15 / P.14

Hetmann Jablonowski

Verstärkungen sind eingetroffen !

Du erhältst:

- 2 Elemente polnische Haiduken, zählen wie Linieninfanterie (2 Li)
- 1 Element polnische Rajtar, zählen wie schwere Kavallerie (1 Pi)

Die Verstärkungen stehen dir sofort zur Verfügung. Teile sie beim nächsten Befehlsblatt beliebig deinen Trupps zu.

Du bombardierst die Truppen Mustafa Bekris auf M.15 und verursachst leichte Verluste.

Die Artillerie Mustafa Bekris bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. L.14. Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Element Schützen (1 Sh)
- 1 Element Pikeniere (1 Pk)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Dein Kommando folgt dem Kommando König Sobieskis nach und passiert das Gelände zwischen der türkischen Schanze (M.15) und der Ortschaft Hernals.

Vor dir kommt es zum Gefecht: 2. Gefecht bei der Schafberg-Schanze (...)

Die Osmanen zogen sich geordnet vom Schlachtfeld zurück. Beim Kommando Mustafa Bekris handelt es sich noch um *sehr starke Kräfte* und es steht nach dem Gefecht auf den Hexfelder: N.13 / M.14 / M.15.

Für die Polen König Sobieskis war der Weg zu den Laufgräben vor Wien frei und sein Kommando mit *sehr starken Kräften*, beendet seine Bewegung auf den Hexfelder: P.12 / P.13 / O.13

Wie deine Truppen weiter vorrücken, kommt es auf dem Feld P.14 zum Gefecht:

Scharmützel bei Hernals

Die Truppen des polnischen Hetmanns Jablonowski umrunden die türkische Schanze auf Feld M.15 im Süden und marschieren in Richtung der Laufgräben vor Wien. Dem polnischen Voraustrupp, bestehend aus Haiduken (Linieninfanterie) und polnischen Dragonern, verlegen auf Feld P.14 leichte osmanische Reiter unter dem Kommando von Sari A'Basha den Weg.

Die Polen sind doppelt so zahlreich und gehen selbstbewusst auf breiter Linie geschlossen vor. Aber die schnellen türkischen Reiter umgehen die Polen an ihrer linken Flanke und nehmen das äußere Dragoner-Regiment unter Beschuss, welches daraufhin vom Schlachtfeld flieht. Die Polen müssen einige Zeit damit verbringen, ihre komplette Kampflinie zu drehen und die Türken zu pinnen, damit sie nicht vor ihnen ausweichen können. Währenddessen fällt ein weiteres Dragoner-Regiment den Osmanen zum Opfer. Aber sobald die Haiduken in Schussweite sind und noch von

Dragonern unterstützt werden, werden viele Osmanen von gutgezielten Kugeln aus Musketen und Reiterkarabinern aus dem Sattel geworfen. In einem entschlossenen polnischen Nahkampfangriff wird ein weiteres Reiterregiment aufgerieben und die letzte überlebende osmanische Einheit prescht in heller Panik davon und kommt erst südlich von Hernals wieder zum Stehen. Beide Seiten hatten in diesem Gefecht *leichte Verluste*.

Die Osmanen Sari a´Bashas verfügen noch über *sehr starke Kräfte* und stehen nun auf den Feldern: P.15 / P.16 / P.17

Die Polen von Hetmann Jablonowski verfügen noch über *sehr starke Kräfte* und stehen nun auf den Feldern: N.15 / O.15 / P.14

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 2 Elemente Dragoner (2 Dr)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Kara Mustafa

Du bombardierst die Truppen des Kurfürsten von Sachsen und verursachst leichte Verluste.

Du bombardierst die Truppen des Herzogs von Lothringen und verursachst leichte Verluste.

Die Artillerie des Herzogs von Lothringen bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. K.4. Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Element Sipahi der Pforte (1 Si+)

- 1 Element Artillerie (1 Art)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt

Die Truppen des Fürsten von Waldeck sind erneut auf den Nussberg marschiert und stehen nun auf den Hexfelder: J.2 / J.3 / J.4. Die Trupps haben jeweils *geringe Stärke*.

Deine Späher berichten dir, dass das Kommando des Kurfürsten von Sachsen Verstärkungen von polnischen Reservetruppen in *geringer Stärke* erhalten hat.

Die Truppen des Herzogs von Lothringen stehen auf den Feldern J.5 / J.6 / K.6. Zwei Trupps haben jeweils *geringe Stärke*, einer *durchschnittliche Stärke*.

Deine Späher berichten dir, dass das Kommando von Lothringens Verstärkungen von polnischen Reservetruppen in *geringer Stärke* erhalten hat.

2. Gefecht auf der Döblinger Höhe (...)

Die Sachsen hatten in diesem Gefecht *deutliche Verluste*, beide Osmanen hatten keine Verluste.

Die Truppen Ibrahim Paschas halten ihre Position auf den Feldern M.5 / N.5 / O.6. Es sind zwei Trupps in *geringer Stärke* und *einer in durchschnittlicher Stärke*

Die Truppen Kara Mustafas gruppierten sich nach dem Gefecht um und besetzten teilweise wieder die Türkenschanze. Sie befinden sich auf: K.4 / L.4 / L.5.

Die Sachsen müssen ihren linken Flügel etwas zurückfallen lassen und befinden sich nach dem Gefecht auf den Feldern L.6 / M.6 / N.6

Ibrahim Pascha

Du bombardierst die Truppen des Kurfürsten von Sachsen und verursachst leichte Verluste.

Auf Feld. K.6 erspähist du einen Trupp des kaiserlichen Befehlshabers Karl von Lothringen.

2. Gefecht auf der Döblinger Höhe (...)

Die Sachsen hatten in diesem Gefecht *deutliche Verluste*, beide Osmanen hatten keine Verluste.

Die Truppen Ibrahim Paschas halten ihre Position auf den Feldern M.5 / N.5 / O.6. Es sind zwei Trupps in *geringer Stärke* und *einer in durchschnittlicher Stärke*

Die Truppen Kara Mustafas gruppierten sich nach dem Gefecht um und besetzten teilweise wieder

die Türkenschanze. Sie befinden sich auf: K.4 / L.4 / L.5.

Bei dem Kommando handelt es sich um *sehr starke Kräfte*.

Die Sachsen müssen ihren linken Flügel etwas zurückfallen lassen und befinden sich nach dem Gefecht auf den Feldern L.6 / M.6 / N.6

Mutafa Bekri

Du bombardierst die Truppen von Hetmann Jablonowski und verursachst leichte Verluste.

Die Artillerie Jablonowskis bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. M.15. Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Element Skirmisher / Plänkler (1 Sk)
- 1 Element Hilfstruppen (1 Ax)
- 1 Element Artillerie (1 Art)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Es sind Befehle von Kara Mustafa eingetroffen, dass ab sofort die Besatzung der Schanze auf M.15 sich deinem Kommando unterstellen soll und du nach Belieben über sie verfügen kannst, du könntest z.B. jetzt auch mit ihnen die Schanze verlassen oder sie einem (anderen) deiner Trupps zuteilen.

2. Gefecht bei der Schafberg-Schanze (...)

Die Osmanen und die Polen hatten in diesem Gefecht jeweils *deutliche Verluste* zu verzeichnen.

Für die Polen König Sobieskis war der Weg zu den Laufgräben vor Wien frei und sein Kommando mit *sehr starken Kräften*, beendet seine Bewegung auf den Hexfelder: P.12 / P.13 / O.13

Die Osmanen zogen sich geordnet vom Schlachtfeld zurück. Beim Kommando Mustafa Bekris handelt es sich noch um *sehr starke Kräfte* und es steht nach dem Gefecht auf den Hexfelder: N.13 / M.14 / M.15.

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element Sipahi der Pforte / Leibgarde (1 Si +)
- 2 Elemente leichte Kavallerie (2 LH)
- 1 Element Sipahi (1 Si)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Sari A´Basha

Es sind Befehle von Kara Mustafa eingetroffen, dass ab sofort die Besatzung der Schanze auf P.16 sich deinem Kommando unterstellen soll und du nach Belieben über sie verfügen kannst, du könntest z.B. jetzt auch mit ihnen die Schanze verlassen oder sie einem (anderen) deiner Trupps zuteilen.

Scharmützel bei Hernals (...)

Beide Seiten hatten in diesem Gefecht *leichte Verluste*.

Die Polen von Hetmann Jablonowski verfügen noch über *sehr starke Kräfte* und stehen nun auf den Feldern: N.15 / O.15 / P.14

Die Osmanen Sari a´Bashas verfügen noch über *sehr starke Kräfte* und stehen nun auf den Feldern: P.15 / P.16 / P.17

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 2 Elemente leichte Reiter (2 LH)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

In der Ferne (auf Feld P.13) kannst du einen Reitertrupp des polnischen Königs Sobieski erkennen.

Spielleiterbemerkungen

Der 9. Spielzug war wieder ein erfolgreicher für Kara Mustafa und eine schwarze Stunde für Sachsen. Der Kurfürst von Sachsen nahm sich die Befehle Lothringens zu Herzen und griff Ibrahim Pascha weiter an. Unlücklicherweise entschloss sich Kara Mustafa erneut für ein aggressives Vorgehen und fiel dem Sachsen mit zwei Trupps in die Flanke.

Es kam zum: 2. Gefecht auf der Döblinger Höhe

Für den aus christlicher Sicht sehr ungünstigen Verlauf des Spielzuges muss ich auch mir, als Karl von Lothringen, an die eigene Nase fassen. Nur da ich strikte Haltebefehle an mein Kommando ausgegeben hatte, hatte Kara Mustafa die nötige Bewegungsfreiheit sich den Sachsen vorzunehmen, ohne dass jemand zu dessen Hilfe kam.

Ibrahim Pascha's Kommando konnte somit seine Position behaupten und schützte weiterhin das türkische Hauptlager.

Von Waldeck's Truppen und von Lothringen's Truppen brachten sich in Stellung um in nächsten Spielzug geschlossen nochmals gegen die Türkenschanze vorzugehen. Wenn der Kurfürst von Sachsen trotzdem weiter Druck macht, war eine Eroberung von Türkenschanze und -Lager vielleicht doch noch möglich.

Zumal Lothringen und Sachsen jeweils 3 Elemente aus der polnischen Reserve erhielten um ihre Verluste wenigstens teilweise auszugleichen.

König Sobieski preschte weiter nach vorne Richtung Laufgräben vor Wien und wurde von Reitertruppen Mustafa Bekris abgefangen. Das anschließende Gefecht hätten die Osmanen sogar beinahe gewonnen. Aber letztendlich mussten sie sich doch zurückziehen und Sobieski stieß bis zu den Laufgräben durch und stellte Kontakt mit den Belagerten in Wien her.

Hetmann Jablonowski umging die Schanze Mustafa Bekris und folgte durch den Korridor, den Sobieski freigekämpft hatte (zwischen den beiden Schanzen). Er vertrieb dann noch einen kleinen Reitertrupp Sari A' Bashas und hatte nun ebenfalls die Laufgräben erreicht.

Auch er bekam 3 Elemente Verstärkung aus der Reserve.

10. Spielzug

Karl von Lothringen

Du bombardierst die Truppen von Kara Mustafa auf Feld K.4 und verursachst leichte Verluste
Die Artillerie Kara Mustafas bombardiert deine Truppen, verursachst aber keine Verluste

Befehlsgemäß schreiten deine Truppen zur Attacke:

2. Sturm auf die Türkenschanze

Nach vorhergegangenem Bombardement greifen die Truppen Karl von Lothringens und des Fürsten von Waldeck die Türkenschanze an.

von Waldecks Kommando in *durchschnittlicher Stärke*, besteht aus Linieninfanterie, etwas Reiterei und Artillerie und greift über den Nussberg an.

Lothringens Kommando hatte *sehr starke Kräfte*, besteht aus Linieninfanterie, einem substanziellen Artilleriepark und wenig Reiterei und greift von südlich des Nussberges und südlich der Schanze an.

Bei Kara Mustafas Truppen handelt es sich noch um *sehr starke Kräfte*, hauptsächlich bestehend aus Janitscharen, Hilfstruppen, Artillerie und wenig Reiterei.

Parallel zum christlichen Angriff befiehlt Kara Mustafa den Angriff eines Trupps aus der Schanze heraus auf den Nussberg. Seine beiden anderen Trupps besetzen die Schanze.

Die Christen sind etwa anderthalbfach überlegen und gehen halbmondförmig auf die Schanze zu. Der Voraustrupp der Osmanen besetzt ein zentrales Waldstück vor der Türkenschanze. Seine

Artillerie daneben nimmt von dort aus die Deutschen von Waldecks unter Feuer und kann auch bald Verluste erzielen. Auch die Sipahi gehen aggressiv vor und bedrohen von Waldecks Artillerie. Es müssen Linienregimenter abgestellt werden, um die Kanonen zu schützen. Daher gelingt es den Sipahi nicht, in den Nahkampf zu kommen und die Batterien zu überreiten. Als die Infantristen das Feuer eröffnen, müssen sich die Sipahi kontinuierlich zurückziehen und werden alsbald vom Schlachtfeld vertrieben.

Im Zentrum wagen es die Kaiserlichen nicht, den besetzten Wald zu stürmen, da sie im schweren Gelände den leichten türkischen Truppen unterlegen sind. Andererseits sind die Osmanen im Wald vor den kaiserlichen Musketen sicher. Daher begnügen sich die Kaiserlichen damit, vom Waldrand aus die Osmanen in Schach zu halten, um sie an der Flanke langsam zu umgehen. Der rechte kaiserliche Flügel wird im Vorfeld der Schanze nicht mit Gegnern konfrontiert und geht daher zügig und ungestört vor. Bald sind die Janitscharen in der Schanze in Reichweite der Kanonen, aber ihre Deckung verhindert das schlimmste. Eine Einheit Hilfstruppen unternimmt einen aggressiven Vorstoß um die kaiserliche Artillerie anzugehen. Aber Lothringen zieht polnische Haiduken-Infanterie (zählt wie Linieninfanterie) und Rajtar (zählt wie schwere westeuropäische Reiterei) hinzu und die Osmanen müssen zurück in die Schanze. Ihnen auf den Hacken folgen die ausgeruhten Polen und können durch konstantes Musketenfeuer die Hilfstruppen immer weiter vor sich her treiben, so dass die Haiduken bald selbst die Seite der Türkenschanze überwinden können. Es kommt zu einer kritischen Situation, als Janitscharen in der Türkenschanze, die frontal nicht von Gegnern bedroht werden, versuchen den polnischen Einbruch abzuriegeln. Aber die hartnäckigen Haiduken geben ihre eroberte Position nicht preis und kurz darauf überwinden kaiserliche Kürassiere den unverteidigten Schanzenabschnitt und fallen den Janitscharen in den Rücken. Die Haiduken und Kürassiere erobern fast die Hälfte der Türkenschanze.

Auch im Vorfeld hatten die Kaiserlichen schlussendlich eine deutliche Überlegenheit gegen die Osmanen im zentralen Waldstück aufgebaut. Linieninfanteristen greifen die Osmanen frontal und in der Flanke an und verursachen weitere Verluste.

Nachdem ihr Sipahi-Trupp an der Flanke vertrieben wurde, die vorgelagerte Verteidigungsstellung umzingelt ist und die Kaiserlichen und Polen ungehindert in die Schanze strömen können, bleibt den Truppen Kara Mustafas nichts anderes übrig, als die Türkenschanze verloren zu geben und sich zurückzuziehen.

Als sich nach dem Gefecht die Fliehenden und Versprengten wieder um ihre Banner sammeln, haben alle beteiligten Seiten jeweils nur *leichte Verluste* zu beklagen.

Das Kommando von Waldecks hat nur noch *schwache Stärke*, die Kontingente Lothringens und Kara Mustafas jeweils noch *durchschnittliche Stärke*.

Die Truppen von Waldecks nehmen den nördlichen Teil der Schanze. Sie befinden sich auf den Hexfelder Nr. K.2 / K.3 / J.2

Die Truppen von Lothringens nehmen den südlichen Teil der Türkenschanze und marschieren weiter vor. Sie befinden sich auf den Hexfelder Nr. L.3 / K.4 / K.5

Die Truppen Kara Mustafas müssen sich nach dem verlorenen Gefecht zurückziehen. Sie beenden ihre Bewegung auf den Felder: M.3 / M.4 / N.3

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element Linieninfanterie

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Du kannst folgendes beobachten: 3. Sturm auf die Döblinger Höhe (...)

Jenseits der Döblinger Höhe kannst du in der Ferne im Tal (auf Feld N.3 / N.4) die Zeltspitzen des türkischen Hauptlagers ausmachen.

Dies ist eines der Missionsziele der Einsatzstreitmacht.

Weiterer Ablauf:

Die Kampagne geht weiter !

Ab sofort beginnt die nächste Kurierphase. Diese läuft bis zum Sonntag, 04.08.2013 um 19:00 Uhr.

Danach beginnt sofort die Befehlsphase für den 11. Spielzug.

Bitte schicke mir dein Befehlsblatt bis zum Mittwoch, 07.08.2013 um 19:00 Uhr.

Fürst von Waldeck

Du bombardierst die Truppen von Kara Mustafa, verursachst aber keine Verluste

Befehlsgemäß schreiten deine Truppen zur Attacke:

2. Sturm auf die Türkenschanze (...)

Als sich nach dem Gefecht die Fliehenden und Versprengten wieder um ihre Banner sammeln, haben alle beteiligten Seiten jeweils nur *leichte Verluste* zu beklagen.

Das Kommando von Waldecks hat nur noch *schwache Stärke*, die Kontingente Lothringens und Kara Mustafas jeweils noch *durchschnittliche Stärke*.

Die Truppen von Waldecks nehmen den nördlichen Teil der Schanze. Sie befinden sich auf den Hexfelder Nr. K.2 / K.3 / J.2

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Die Truppen von Lothringens nehmen den südlichen Teil der Türkenschanze und marschieren weiter vor. Sie befinden sich auf den Hexfelder Nr. L.3 / K.4 / K.5

Die Truppen Kara Mustafas müssen sich nach dem verlorenen Gefecht zurückziehen. Sie beenden ihre Bewegung auf den Felder: M.3 / M.4.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element Linieninfanterie

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Johann Georg von Sachsen

Du bombardierst die Truppen von Ibrahim Pascha und verursachst leichte Verluste

Die Artillerie Ibrahim Paschas bombardiert deine Truppen, verursachst aber keine Verluste

Danach schreiten deine Truppen befehlsgemäß erneut zum Angriff:

3. Sturm auf die Döblinger Höhe

Die Sachsen Johann Georgs greifen zum dritten Mal die Truppen Ibrahim Paschas auf der Döblinger Höhe an.

Das Gelände fand wie zuvor zwischen Weinbergen und Baumstücken statt. Das sächsische Kommando hatte *sehr starke Kräfte*, das Kontingent Ibrahim Paschas *durchschnittliche Stärke*.

Die Sachsen waren fast doppelt den Osmanen überlegen und bestanden überwiegend aus Linieninfanterie, unterstützt von Artillerie und zwei Kürassier-Regimentern.

Links standen ihnen eine Sipahi-Einheit und ein Regiment Hilfstruppen entgegen, im Zentrum wenige osmanische Plänkler und rechts ein gemischter Trupp aus Janitscharen und Artillerie.

Durch das mit Geländestücken überzogene Gefechtsfeld erfolgte die sächsische Aufstellung erneut auseinander gerissen zwischen kleineren Obstplantagen, Weinbergen und Baumstücken.

Die Sachsen stellten auf breiter Front auf und marschierten über die Leiber ihrer Gefallenen aus den vorhergegangenen Stürmen langsam nach vorne.

Bereits zu Anfang zeigten die Osmanen mehr Initiative und es gelangen ihnen einige schnelle Umgruppierungen. So zogen die Hilfstruppen und die Plänkler erneut in das zentrale Waldstück, das sie bereits beim 2.Gefecht so erfolgreich verteidigt hatten. Rechts gingen Janitscharen und Artillerie zügig vor und eine weitere Janitscharen-Orta bewegte zusätzlich noch in den zentralen Wald.

Die Sipahi schwärmten weit nach außen, wurden aber kontinuierlich durch das konzentrierte

Musketenfeuer zweier Linienregimenter zurückgetrieben und zuletzt auch vernichtet
An der rechten Flanke waren mehrere sächsische Infanterieeinheiten dauerhaftem gutgezielten Artilleriebeschuss ausgesetzt und es kam zu ersten Verlusten.
Aber Dreh- und Angelpunkt des Gefechtes, und die große sächsische Schwachstelle war erneut der zentrale Wald. Die leichten türkischen Truppen waren hier vor dem sächsischen Musketenfeuer sicher. Im Gegenzug bedrohten sie permanent die Flanken der sie umgebenden Gegner im offenen Gelände. Ein erster sächsischer Angriff wurde verlustreich abgeschlagen und es mussten sogar Kürassiere herbeigerufen werden, um die somit exponierte sächsische Artillerie vor einem Gegenangriff zu beschützen.
Danach wagten die Sachsen vorerst keinen Angriff mehr und begnügten sich damit, vom Waldrand aus die Osmanen in Schach zu halten, bis genug Truppen angesammelt waren um einen erneuten Angriff zu starten.
Aber es dauerte lange, bis die Sachsen die Sipahi an der Flanke vertrieben hatten und genug Verstärkung am Wald eingetroffen war. In dieser Zeit hielten die türkischen Kanonen weiterhin blutige Ernte.
Ein sächsischer Kavallerieangriff auf die türkische Artillerie endete mit einem unglücklichen Fehlschlag. Es gelang den Kürassieren nicht, die nur schwach verteidigte Batterie zu überreiten. Sie mussten sich zurückfallen lassen und wurden anschließend von den Geschützen und hinzugezogenen Janitscharen in Stücke geschossen.
Zuletzt konnten die Sachsen doch genug Truppen am Wald massieren, um einen erneuten Ansturm zu wagen. Es wurde sogar ein Kürassier-Regiment in das Waldstück geschickt, um den Janitscharen in die Flanke zu fallen. Aber in einem brutalen und nahezu unmenschlichen Gewaltakt gelang es den Janitscharen, Hilfstruppen und Janitscharen-Plänkler, den Angriff mit gezückten Säbeln, Streithämmern und Krummdolchen zu erwarten und die Angreifer zu vernichten. Danach fielen die Janitscharen den sächsischen Kürassieren ihrerseits in die Flanke und rieben sie vollständig auf. Dies war zu viel für das sächsische Kommando und es zog sich zum wiederholten Male geschlagen auf seine Ausgangspositionen zurück.
Erneut war der zentrale Wald, den nachfolgende Generationen wahrscheinlich "Sachsengrab" nennen werden, gefechtsentscheidend und der Schlüssel zum völlig unerwarteten Sieg der Truppen Ibrahim Paschas.

Anmerkung des Spielleiters:

Ich hatte vor dem Gefecht kaum einen Zweifel an dem Sieg der fast doppelt überlegenen Sachsen gegen die geschwächten Truppen Ibrahim Paschas. Aber der Würfegott in diesem Spiel war eindeutig muslimisch. Die Sachsen hatten ziemlich schlechte PIP-Würfe, so dass es immer lange dauerte, bis sie ihre zahlenmäßige Überlegenheit irgendwo einsetzen konnten. In dieser Zeit konnten die Osmanen meistens ihren Kopf aus der Schlinge ziehen. Und selbst in den Situationen, wo Sachsen zu zweit oder gar zu dritt gegen eine osmanische Einheit kämpften, wurden sie von den Osmanen fast immer überwältigt. So viele 1:5 oder 2:6 Würfe zu Gunsten der Osmanen hatte ich gefühlt noch in keinem Gefecht der Kampagne.

Nach der sächsischen Niederlage saß ich verduzt vor dem Spielfeld und überlegte, die ganze Schlacht nochmal zu wiederholen.

Aber da eben auch das Kriegsglück eine wankelmütige Dirne ist, die auch mal dem deutlich Besseren eine lange Nase macht, hab ich dann doch beschlossen, alles so zu lassen wie es ist.

Die Sachsen hatten in diesem Gefecht *deutliche Verluste*, die Osmanen hatten *leichte Verluste*. Die Truppen Ibrahim Paschas halten ihre Position auf den Feldern M.5 / N.5 / O.6. Sie haben noch *durchschnittliche Stärke*.

Die Sachsen müssen sich wieder auf Ihre Ausgangsposition zurückziehen und stehen jetzt auf den Feldern: L.5 / M.6 / N.6:

Das Kommando hat noch *durchschnittliche Stärke*.

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element Kavallerie (1 Pi)

- 3 Elemente Linieninfanterie (3 Li)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Jenseits der Döblinger Höhe kannst du in der Ferne im Tal (auf Feld N.4) die Zeltspitzen des türkischen Hauptlagers ausmachen.

Dies ist eines der Missionsziele der Einsatzstreitmacht.

Deine Melder beobachten folgendes: 2. Sturm auf die Türkenschanze (...)

Die Truppen von Lothringens nehmen den südlichen Teil der Türkenschanze und marschieren weiter vor. Sie befinden sich auf den Hexfelder Nr. L.3 / K.4 / K.5

Die Truppen Kara Mustafas müssen sich nach dem verlorenen Gefecht zurückziehen. Du kannst noch einen Trupp in der Ferne entdecken auf Feld: M.4

König Sobieski

Ohne auf Gegner zu treffen bewegst du dich in Sichtweite der Stadt Wien nach Nord(osten).

Die Ortschaft Währing ist feindfrei und unbefestigt.

Hetmann Jablonowski

Du bombardierst die Truppen Sari A`Bashas und verursachst leichte Verluste.

2.Gefecht bei Hernals

Die Truppen des polnischen Hetmanns Jablonowski versuchten die Osmanen Sari A`Bashas aus den Laufgräben (auf Hexfeld P.15) zu vertreiben.

Doch die Osmanen griffen ihrerseits die Polen an, während die Besatzung der befestigten Ortschaft Hernals einen Ausfall machte und auch angriff.

Es kam so zu einem Gefecht zweier polnischer Trupps in jeweils *schwacher Stärke*, die aus Linieninfanterie (Haiduken), Pike & Shot-Einheiten nach europäischem Modell, Dragonern sowie etwas Artillerie und schwerer Kavallerie (Rajtar) bestanden.

Die Osmanen Sari A`Bashas bestanden aus einem Trupp Sipahi-Reiterei in *schwacher Stärke* und einem *durchschnittlich starken* Trupp aus leichten Reitern, mehreren Fussplänklern, Hilfstruppen und einer Einheit Axtkämpfer vom Balkan (Blades).

Die Osmanen waren den Polen etwas mehr wie Anderthalbfach überlegen. Sie nutzten das aus, indem sie aus ihren Fußtruppen eine Schlachtlinie bildeten, die genauso lang wie die polnische Linie war. An den äußeren Flanken wurden die leichten tartarischen Reiter und Sipahi platziert. Die polnischen Rajtar standen zuerst an den Flanken. Da sie aber damit rechneten in Unterzahl gegen die türkische Reiterei kämpfen zu müssen und so kaum erfolgreich sein konnten, zogen sie ins polnische Zentrum wo die Chance bestand, osmanische Fussgruppen im offenen Gelände überreiten zu können. Ersatzweise versuchten die Polen ihre beiden Flanken durch Dragoner zu schützen. Die rechte polnische Flanke kam schnell unter massiven Druck der gegnerischen Reiterei und eine Einheit Haiduken und Dragoner wurden in schneller Folge aufgerieben. Auch der Angriff der polnischen Kavallerie im Zentrum schlug fehl. Die osmanischen Fussplänkler widerstanden heroisch den dann doch harmlosen Rajtari. Diese wurden im Gegenzug von der schier Masse umzingelt und niedergedrückt.

Dadurch war die rechte polnische Flanke komplett pulverisiert, das Zentrum lag auf dem Präsentierteller.

Die linke polnische Seite schlug sich ungleich erfolgreicher. Hier hielt die kombinierte Piken- und Schützeneinheit die gegnerische Reiterei auf Abstand, während die Haiduken ihr Musketenfeuer bündeln konnten und im rollenden Feuergefecht eine gegnerische Infanterieeinheit nach der anderen in Stücke schossen. Als eine Einheit Sipahi dann doch einen Vorstoß auf der linken Flanke wagte um die polnischen Dragoner dort niederzureiten, geriet sie in das Kreuzfeuer polnischer Musketenschützen und der Dragoner, dem dann auch kaum ein Reiter entkam. Aber alle Bemühungen und Erfolge des linken polnischen Zentrums waren dann doch nicht genug, um den Nachteil der verlorenen rechten Flanke auszugleichen. Es war nur eine Frage der Zeit, bis die dort siegreichen Osmanen heran waren. Und sobald die Krieger des Balkans mit ihren Äxten, unterstützt von Sipahi und leichten Reitern, über die Haiduken herfielen, war ihr Schicksal

besiegelt. Einer nach dem anderen wurde niedergehackt oder eingekreist und zur Aufgabe gezwungen. Danach blieb den restlichen Polen nichts anderes übrig, als sich eilig vom Schlachtfeld zu machen.

Nachdem sich nach der Schlacht die Aufgeriebenen und Versprengten wieder um ihre Standarten sammelten, hatten die Polen *leichte Verluste* und die Osmanen *deutliche Verluste* zu beklagen. Nach dem Gefecht hat das Kommando Hetmann Jablonowskis noch *sehr starke Kräfte*, das Kommando Sari A´Bashas noch *überlegen starke Kräfte*.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element Linieninfanterie (1 Li)
- 1 Element Kavallerie (1 Pi)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Die Truppen Hetmann Jablonowskis müssen sich nach dem verlorenen Gefecht zurückziehen und können nicht die Engstelle zwischen der Schafberg-Schanze (M.15) und Hernals (P.16) halten.

Sie beenden ihre Bewegung auf den Felder: M.16 / N.16 / O.17

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Die Truppen Sari A´Bashas ziehen sich nach dem Gefecht befehlsgemäß wieder auf Hernals zurück und stehen auf P.15 / P.16 / O.16

Die Truppen Mustafa Bekris bewegen sich nicht und stehen unverändert auf N.13 / M.14 / M15.

Kara Mustafa

Du bombardierst die Truppen von Karl von Lothringens, verursachst aber keine Verluste.

Die Artillerie von Waldecks bombardiert deine Truppen, verursacht aber keine Verluste.

Die Artillerie Karl von Lothringens bombardiert deine Truppen auf Hexfeld K.4. Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Element Artillerie (1 Art)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Es kommt zum: 2. Sturm auf die Türkenschanze (...)

Die Truppen von Waldecks nehmen den nördlichen Teil der Schanze. Sie befinden sich auf den Hexfelder Nr. K.2 / K.3

Die Truppen von Lothringens nehmen den südlichen Teil der Türkenschanze und marschieren weiter vor. Sie befinden sich auf den Hexfelder Nr. L.3 / K.4

Die Truppen Kara Mustafas müssen sich nach dem verlorenen Gefecht zurückziehen. Sie beenden ihre Bewegung auf den Felder: M.3 / M.4 / N.3

Deine Kommandos stehen wie folgt:

Trupp 1: M.3

Trupp 2: M.4

Trupp 3: N.3

Bitte berücksichtige diese Position als deine neue Startposition in deinem nächsten Befehlsblatt.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 3 Elemente Janitscharen (3 Sh+)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Deine Späher beobachten folgendes: 3. Sturm auf die Döblinger Höhe (...)

Die Sachsen hatten in diesem Gefecht *deutliche Verluste*, die Osmanen hatten *leichte Verluste*.

Die Truppen Ibrahim Paschas halten ihre Position auf den Feldern M.5 / N.5. Sie haben noch *durchschnittliche Stärke*.

Die Sachsen müssen sich wieder auf Ihre Ausgangsposition zurückziehen und stehen jetzt auf den Feldern: L.5 / M.6.

Das Kommando hat noch *durchschnittliche Stärke*.

Ein Janitschar aus den Belagerungsgräben vor Wien erscheint außer Atem und blutüberströmt. Er wirft sich vor dir nieder und berichtet:

"O Erleuchteter ! Schwert und Schild des Sultans ! Ich komme auf Geheiß des Janitscharen-Agha der in den Laufgräben euer treues Kommando führt.

Befehlsgemäß begannen wir alle Truppen zu sammeln um euch und den anderen edlen Streitern Allahs zu Hilfe zu eilen, aber die Giauren in der Stadt haben unsere Absicht erkannt.

Sie strömten aus ihren Ausfallpforten und Breschen und griffen uns gar teuflisch an. Vor der Stadt und in den Laufgräben herrscht Chaos, die Giauren beginnen unsere Stollen anzuzünden und dabei

geht auch so manches Pulverfass in die Luft. Alles ist Feuer, Schreie und Rauch. Die Unseren wüten wie Derwische und reißen viele der Ihren in die Hölle aus der sie gekrochen sind. Aber auch der Feind kämpft, den sicheren Tod vor Augen, mit dem Mut der Verzweiflung. Es kann nicht sicher sein, ob genug der Unseren davonkommen um euch in eurem heldenhaften Abwehrkampf zu unterstützen. Rechnet nicht so schnell mit deren Eintreffen. Wir kämpfen bis zum Letzten, Tod den Ungläubigen Allahu´ Akbar ! "

Anmerkung des Spielleiters: die von dir angeforderten Verstärkungen aus den Laufgräben vor Wien sind (noch ?) nicht eingetroffen und können auch beim nächsten Spielzug noch nicht eingesetzt werden..

Ibrahim Pascha

Du bombardierst die Truppen des Kurfürsten von Sachsen, verursachst aber keine Verluste.

Die Artillerie des Kurfürsten von Sachsen bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. N.5. Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Element Skirmisher (1 Sk)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

3. Sturm auf die Döblinger Höhe (...)

Die Sachsen hatten in diesem Gefecht *deutliche Verluste*, die Osmanen hatten *leichte Verluste*.

Die Truppen Ibrahim Paschas halten ihre Position auf den Feldern M.5 / N.5 / O.6. Sie haben noch *durchschnittliche Stärke*.

Die Sachsen müssen sich wieder auf Ihre Ausgangsposition zurückziehen und stehen jetzt auf den Feldern: L.5 / M.6 / N.6.

Das Kommando hat noch *durchschnittliche Stärke*.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element Sipahi (1 Si)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Deine Späher berichten folgendes: 2. Sturm auf die Türkenschanze (...)

Mustafa Bekri

Deine Truppen halten ihre Position, die Kanoniere nutzen die Feuerpause um die Rohre ihrer Geschütze zu kühlen.

Deine Beobachter berichten folgendes: 2. Gefecht bei Hernals (...)

Die Truppen Hetmann Jablonowskis müssen sich nach dem verlorenen Gefecht zurückziehen und können nicht die Engstelle zwischen der Schafberg-Schanze (M.15) und Hernals (P.16) halten.

Sie beenden ihre Bewegung auf den Felder: M.16 / N.16.

Die Truppen Sari A´Bashas ziehen sich nach dem Gefecht befehlsgemäß wieder gen Hernals

zurück, ein Trupp steht auf Hexfeld O.16

Einer deiner Berater erscheint, wirft sich vor dir nieder, küsst deinen Pantoffel und spricht:
"O Erleuchteter, Stolz des Sultans, Schwert des Grosswesirs ! Die Ungläubigen sind bereits mit ihrem König zu den Laufgräben durchgebrochen. Der feindliche Hetman hat auch den Durchbruch schon geschafft, wurde aber von unserem Waffenbruder Sari A`Basha, Allah sei Dank, wieder zurückgeworfen. Ich denke, ich spreche im Sinne des Groswesirs, wenn ich sage, dass ein solcher Durchbruch nicht mehr gelingen darf. Unsere Schanze hier am Schafberg (auf M.15) hat nur noch begrenzte Bedeutung, schützt sie doch die Laufgräben (eines der Kampagnenziele) nicht mehr voll wirksam. Ich bitte euch in Erwägung zu ziehen, eure Stellung hier aufzugeben um im Bewegungskampf den Giauren das Fürchten zu lehren. Inshallah."

Sari A` Basha

Die Artillerie von Hetmann Jablonowski bombardiert deine Truppen auf Hexfeld Nr. P.15. Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Element Sipahi (1 Si)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

2.Gefecht bei Hernals (...)

Die Truppen des polnischen Hetmanns Jablonowski versuchten die Osmanen Sari A`Bashas aus den Laufgräben (auf Hexfeld P.15) zu vertreiben.

Doch die Osmanen griffen ihrerseits die Polen an, während die Besatzung der befestigten Ortschaft Hernals einen Ausfall machte und auch angriff.

Nachdem sich nach der Schlacht die Aufgeriebenen und Versprengten wieder um ihre Standarten sammelten, hatten die Polen *leichte Verluste* und die Osmanen *deutliche Verluste* zu beklagen.

Nach dem Gefecht hat das Kommando Hetmann Jablonowskis noch *sehr starke Kräfte*, das Kommando Sari A`Bashas noch *überlegen starke Kräfte*.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element Sipahi (1 Si)

- 1 Element Hilfstruppen (1 Ax)

- 2 Elemente Skirmisher/ Plänkler/ abgessene leichte Reiter (2 Sk)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Die Truppen Hetmann Jablonowskis müssen sich nach dem verlorenen Gefecht zurückziehen und können nicht die Engstelle zwischen der Schafberg-Schanze (M.15) und Hernals (P.16) halten.

Sie beenden ihre Bewegung auf den Felder: M.16 / N.16 / O.17

Die Truppen Sari A`Bashas ziehen sich nach dem Gefecht befehlsgemäß wieder auf Hernals zurück und stehen auf P.15 / P.16 / O.16

Die Truppen Mustafa Bekris bewegen sich nicht und stehen unverändert auf N.13 / M.14 / M15.

Spielleiterbemerkungen

Kurierphase:

Die Zeit der Entscheidung war gekommen. Lothringen befahl von Waldeck den Angriff auf beide Felder der Türkenschanze. Auch der Kurfürst von Sachsen sollte weiter angreifen um die Osmanen auf ganzer Linie zu bedrängen und unter Druck zu setzen.

Hetmann Jablonowski schickt ein dringendes Hilfesuch an König Sobieski, ebenso Kara Mustafa an seine südlichen Befehlshaber.

Mustafa Bekri fängt einen Kurier Jablonowskis ab und sollte somit dessen schwierige Lage gut erkennen können. Vorsichtigerweise hat aber Jablonowski zwei Kuriere mit der gleichen Botschaft losgeschickt, so dass der zweite Kurier den polnischen König erreicht.

Befehlsphase:

Im 2. Angriff auf die Türkenschanze konnten die vereinten Kräfte von Waldeck und Lothringen Kara Mustafa das Missionsziel entreißen.

Parallel griff Sachsen weiter Ibrahim Pascha an und wurde aber, wider alle Wahrscheinlichkeit, mit hohen Verlusten abgewiesen.

Diesmal sind die Bombardements relativ wirkungslos. Es macht sich natürlich bemerkbar, dass die angesammelten Verluste bei der Artillerie dazu führen, dass nur noch schwache Kanonenfeuer die Gegner bestreicht. Außerdem stehen die Truppen jetzt nicht mehr so geballt auf den Hexfeldern, so dass sich auch weniger potentielle Ziele bieten.

Im Norden greifen von Waldeck und Lothringen zusammen Kara Mustafa in der Türkenschanze an. Der hat der gegnerischen Überlegenheit alleine nichts entgegenzusetzen und wird aus der Schanze vertrieben. Da Lothringens Truppen nachsetzen, müssen sich die Osmanen bis zum Türkenlager zurückfallen lassen.

Auch der Kurfürst von Sachsen hat das Lager schon in greifbarer Nähe und stürmt erneut gegen Ibrahim Pascha auf der Döblinger Höhe. Da die Sachsen doppelt überlegen sind, ist es völlig überraschend, als sie das Gefecht verlieren und sich wieder auf ihre Ausgangsposition zurückziehen müssen, während Ibrahim Pascha seine Stellung unbeeindruckt halten kann. Sobieski prescht nach Norden und inspiziert das unbesetzte Währing. Wenn er weiter seiner Richtung folgt, könnte er sogar in ein oder zwei weiteren Spielzügen noch das Türkenlager entdecken und erobern.

Dadurch ist aber Jablonowski im Süden in einer prekären Situation. Er ist ja Sobieski gefolgt, wird aber unterwegs unvermutet von Sari A´Basha angegriffen. Sari A´Basha konnte seine Verluste durch die Garnison von Hernals auffüllen und hatte so eine gute Kombination von stabiler Infanterie und schneller, wendiger Reiterei. In Überzahl greift er Jablonowski an, gewinnt das Gefecht und drängt den Polen zurück.

Mustafa Bekri gibt diese Runde kein Befehlsblatt ab und bleibt somit völlig passiv (was Sari A´Basha auch in einer scharfen Kurierbotschaft kommentiert). Trotzdem ist Jablonowski gefährlich zwischen Mustafa Bekri und Sari A´Basha und deren beiden Schanzen eingeklemmt und muss das Schlimmste befürchten.

Im verzweifelten Bestreben das sich wendende Kriegsglück doch noch beeinflussen zu können, befiehlt Kara Mustafa allen Truppen aus den Laufgräben, die Feldarmee der Osmanen zu verstärken. Hier entschied ich, dass die ohnehin nur noch geringe Reserve mit ihrem Abzug einen Ausfall der Belagerten provoziert. Die sich anschließenden Kämpfe (die ich zunächst nicht ausspielte und ergebnisoffen halten will), verhindern, dass aus den Belagerungstruppen weitere Hilfe zu den Osmanen vor Wien kommen kann.

11. Spielzug

Karl von Lothringen

Du bombardierst die Truppen von Kara Mustafa und verursachst leichte Verluste

Die Artillerie Kara Mustafas bombardiert deine Truppen, verursacht aber keine Verluste

Befehlsgemäß schreiten deine Truppen zur Attacke:

Angriff auf das osmanische Lager

Nach vorhergehendem Bombardement greifen zwei Truppen des Karl von Lothringen die Osmanen Kara Mustafas in der Ortschaft Heiligenstadt an, mit dem Ziel, das dahinter befindliche osmanische Lager einzunehmen.

Der Angriff bezieht ein daneben befindliches Waldstück an den Ausläufern der Döblinger Höhe mit ein.

Lothringens zwei Truppen haben zusammen *durchschnittlich starke Kräfte*, und bestehen hauptsächlich aus kaiserlicher und polnischer Linieninfanterie, wenig Artillerie und Reiterei.

Bei Kara Mustafas beiden Truppen handelt es sich nur noch um *schwache Kräfte*, hauptsächlich bestehend aus Janitscharen, aber auch Hilfstruppen und Artillerie, aber keine Reiterei.

Die Christen haben nur eine geringe Überzahl und gehen langsam vor. Zu ihrer rechten befindet sich ein Waldstück der Döblinger Höhe, das zügig von osmanischen Truppen besetzt wird. Der unbefestigte Ort Heiligenstadt ist von osmanischer Infanterie und Artillerie besetzt, die die Deckung der Häuser nicht verlässt. Die Janitscharen außerhalb der Ortschaft gehen aggressiv vor und bedrohen den Vormarsch der Kaiserlichen, sowie deren Artillerie. Es kommt zu einigen Situationen, in denen kaiserliche Infanterie oder Kanonen knapp an die Janitscharen hätten verloren gehen können. Aber nach einiger Zeit werden immer mehr kaiserliche Linieninfantrieregimenter zur Unterstützung herangezogen. Im anschließenden ausgiebigen Feuergefecht werden zwei osmanische Einheiten aufgerieben und die verbliebene Janitscharen-Orta zieht sich Richtung Heiligenstadt zurück.

Während dieser Phase kommt der kaiserliche Vormarsch auf die Ortschaft fast völlig zum Erliegen. Da die Truppen aber außerhalb der Reichweite der osmanischen Geschütze stehen, verlieren sie hier nur Zeit, aber keine Soldaten.

Nachdem die Osmanen aus dem Wald vertrieben sind, ziehen alle Kaiserlichen in einer konzentrischen Bewegung auf Heiligenstadt zu. Parallel dazu folgt ihnen die Janitscharen-Orta aus dem Waldstück und sucht eine Gelegenheit um den kaiserlichen Angreifern in den Rücken fallen zu können. Die Haiduken der Polen sind als erstes am Ortsrand und mit gutgezieltem Musketenfeuer vernichten sie ein Regiment türkischer Hilfstruppen. Die polnischen Rajtar wagen mehrere Angriffe auf Janitscharen im Dorf, müssen sich aber immer wieder vergebens zurückziehen. Die türkische Artillerie in Heiligenstadt hält eine ganze Zeit lang die Angreifer auf Distanz und es gelingt ihr, ein Regiment Haiduken in die Flucht zu schlagen. Die Janitscharen im offenen Gelände stören permanent die Kaiserlichen, die sich zum Sturm auf den Ort bereit machen wollen.

Aber der alles entscheidende Angriff gelingt der letzten Haiduken-Einheit, die die osmanischen Geschütze im Nahkampf angeht. Zweimal prallen ihre Angriffe ab und sie müssen sich zurückfallen lassen um sich neu zu formieren. Aber im dritten Nahkampfangriff überrennen sie die osmanische Batterie und strömen nach Heiligenstadt hinein.

Es blieb den wenigen verbliebenen Osmanen Kara Mustafas nichts weiter übrig, als das Gefecht verloren zu geben und sich zur Flucht zu wenden.

Die Kaiserlichen Karl von Lothringens setzen nach und treiben den fliehenden Feind bis ins türkische Hauptlager vor sich her.

Als sich nach dem Gefecht die Fliehenden und Versprengten wieder um ihre Banner sammeln, haben die Kaiserlichen keine Verluste und die Osmanen Kara Mustafas *leichte Verluste* zu beklagen.

Das Kommando Lothringens und Kara Mustafas hat jeweils noch *durchschnittliche Stärke*.

Die Truppen von Lothringens erreichen das türkische Lager auf N.4 und somit eines der Missionsziele.

Du kannst folgendes beobachten: 4. Sturm auf die Döblinger Höhe (...)

Kampagnen-Ende:

Der Wurf für die variable Kampagnenlänge ergab, dass die Kampagne mit dem 11. Spielzug endet. Das Ergebnis ist ein deutlicher Sieg für die Einsatzstreitmacht, die zwei von drei Missionszielen erreicht hat (Eroberung der Türkenschanze und Erreichen des osmanischen Hauptlagers).

Das Missionsziel *Laufgräben vor Wien* ist umkämpft.

Schonmal vielen Dank, dass du an dieser relativ langen, aber hoffentlich auch für dich spannenden Kampagne teilgenommen hast.

Mein Fazit werde ich im Sweetwater-Forum veröffentlichen, dort können wir auch gerne eine ausführliche Nachbesprechung halten.

In den nächsten Tagen werde ich dort auch das komplette Kampagnen-Tagebuch veröffentlichen, in dem man nochmal jeden Spielzug, jedes Gefecht und jede Entscheidung nachvollziehen können wird.

Fürst von Waldeck

Deine Truppen halten ihre Position in der Türkenschanze und werden vom Gegner nicht weiter behelligt.

Du kannst beobachten, wie die Truppen Karls von Lothringen die Osmanen Kara Mustafas angreifen und weiter Richtung Donau ziehen: Angriff auf das osmanische Lager (...)
Als sich nach dem Gefecht die Fliehenden und Versprengten wieder um ihre Banner sammeln, haben die Kaiserlichen keine Verluste und die Osmanen Kara Mustafas *leichte Verluste* zu beklagen.
Das Kommando Lothringens und Kara Mustafas hat jeweils noch *durchschnittliche Stärke*.

Johann Georg von Sachsen

Du bombardierst die Truppen von Ibrahim Pascha, verursachst aber keine Verluste
Die Artillerie Ibrahim Paschas bombardiert deine Truppen, du erleidest folgende Verluste:
- 2 Elemente Linieninfanterie (2 Li)

Danach schreiten deine Truppen befehlsgemäß erneut zum Angriff:

4. Sturm auf die Döblinger Höhe

Die Sachsen Johann Georgs greifen zum vierten Mal die Truppen Ibrahim Paschas auf der Döblinger Höhe an.

Das Gefecht fand unverändert zwischen Weinbergen und Baumstücken statt, außerdem befand sich in der osmanischen Aufstellungszone ein kleiner Hügel.

Das sächsische Kommando und das Kontingent Ibrahim Paschas hatten jeweils *durchschnittliche Stärke*.

Die Sachsen bestanden überwiegend aus polnischer und sächsischer Linieninfanterie, unterstützt von etwas Artillerie und wenigen Kürassieren.

Links standen ihnen ein Regiment Hilfstruppen entgegen, im Zentrum wenige osmanische Plänkler und rechts ein gemischter Trupp aus Janitscharen und Artillerie.

Durch das mit Geländestücken überzogene Gefechtsfeld erfolgte die sächsische Aufstellung erneut auseinander gerissen zwischen kleineren Obstplantagen, Weinbergen und vor allem dem großen zentralen Baumstück.

Die Sachsen stellten auf breiter Front auf, nutzten aber diesmal die erste Zeit damit, sich links des Waldstückes zu einer geschlossenen Kampfformation umzugruppieren. Dies wurde auch dadurch begünstigt, dass sich die Osmanen diesmal des Geländes nicht mehr so schnell bemächtigen konnten. Nichtsdestotrotz wiederholten sie zunächst den bisher so erfolgreichen Schlachtplan und zogen die Hilfstruppen und die Plänkler erneut in das zentrale Waldstück und rechts gingen die Janitscharen und Artillerie zügig vor und eine weitere Janitscharen-Orta bewegte zusätzlich noch in den zentralen Wald.

Der sächsische Vormarsch erfolgte wesentlich zügiger als in den vorhergegangenen Gefechten und die Truppen gingen geschlossen links am Wald vorbei. Es wurden zwei Regimenter abgestellt, um die Flanke gegen die Türken im Wald zu decken und tatsächlich entstand eine Patt-Situation, als die Sachsen nicht wagten in den Wald einzudringen, andererseits sich die Osmanen aber auch nicht daraus hervor trauten.

Beide gegnerische Schlachtlinien umrundeten in einer Reihe von Schwenks den Waldrand und standen sich ziemlich parallel gegenüber. Die Osmanen hatten aber den Vorteil, dass sich teilweise auf dem flachen Hügel in ihrer Aufstellungszone befanden und die Sachsen bergan hätten stürmen müssen. Um das zu vermeiden wurde den schnellen sächsischen Kürassiere ein weites Umgehungsmanöver befohlen. Sie umflankten die osmanische Schlachtlinie an der rechten Seite und hätten von dort mit ein wenig Erfolg die gesamte Kampflinie aufrollen können. Aber es gelang den Osmanen rechtzeitig eine Janitscharen-Orta einzudrehen. So mussten die Kürassiere die Janitscharen bergauf angreifen und wurden unversehens abgewiesen. Sie ließen sich zurückfallen um sich zu einem neuen Angriff zu formieren. Aber bevor es dazu kam, wurden die Kürassiere von den Janitscharen unter gezielten Beschuss genommen und vom Schlachtfeld gejagt.

Nun mussten die Sachsen den Gegner doch frontal angehen. Mit einem dicken Kloß im Hals marschierte die sächsische Infanterie auf den Hügel zu, auf dem sie bereits von Janitscharen und Artillerie erwartet wurden.

Immerhin gelang es den sächsischen Geschützen aus der Distanz, einen Teil der osmanischen Artillerie zu beschäftigen, damit diese ihr Feuer nicht auf die Anmarschierenden konzentrieren konnte. Am Fuß des Hügels blieben die Sachsen stehen um nicht bergauf gegen einen geordneten Feind stürmen zu müssen. Die Gegner beschossen sich eine Weile und langsam wichen die Osmanen vor dem tödliche Musketenfeuer den Hügel hinauf zurück. Dann gelang es tatsächlich den Sachsen, eine Janitscharen-Orta im Zentrum der Kampflinie durch eine gutgezielte Musketensalve zum Fliehen zu bringen. Die umliegenden Truppen wurden hinter die Hügelkuppe zurückgedrängt. Dies war die Lücke, die die Sachsen brauchten. Mit neuem Mut stürmten sie den nicht mehr besetzten Hügelkamm und konnten nun ihrerseits auf der anderen Seite hügelabwärts kämpfen. Dem hatten die ungeordneten und zersplitterten Osmanen nichts mehr entgegenzusetzen und große Teile der Infanterie wandten sich zur Flucht. Die sächsischen Linieninfantristen strömten über den Hügel, fielen von der Seite über die osmanischen Geschützbatterien her und nahmen blutige Rache für die in den letzten Kämpfen erlittenen Verluste.

Im 4. Angriff ist es den Sachsen letztendlich dann doch gelungen, die Döblinger Höhe zu nehmen und die Truppen Ibrahim Paschas zu vertreiben. Die nachsetzenden sächsischen Truppen brechen kurz darauf in das osmanische Hauptlager ein und beginnen mit den Truppen Karl von Lothringens die siegestrunkene Plünderung.

Als sich nach dem Gefecht die Fliehenden und Versprengten wieder um ihre Banner sammeln, haben beide Beteiligten jeweils *leichte Verluste* zu beklagen.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element Kavallerie (1 Pi)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Deine Melder beobachten folgendes: Angriff auf das osmanische Lager (...)

König Sobieski

Wie befohlen kehren deine Truppen um und bewegen sich zügig nach Süden. Von Westen nähern sich das Kommando von Mustafa Bekri und es kommt zum:

Reitergefecht bei Währing

Das Kommando des polnischen Königs Sobieski bewegt sich von Währing Richtung Hernals, während das Kommando des Osmanen Mustafa Bekri in Richtung der Laufgräben vor Wien unterwegs ist.

Südlich der Ortschaft Währing treffen die äußersten Trupps der beiden feindlichen Streitkräfte im 90°-Winkel aufeinander. Die jeweils zentralen Trupps können noch in das Gefecht mit eingreifen, während die Trupps am jeweils anderen Ende der Kampflinien zu weit vom Aufeinandertreffen entfernt sind, um in diesem Gefecht eine Rolle zu spielen.

Beide Trupps zusammengenommen haben insgesamt *durchschnittliche Stärke*. Die Polen bestehen ausschließlich aus Elite-Reiterei der Husaria und Pancerni, während die Osmanen sich aus einigen Sipahi und einem großen Teil leichter Reiter zusammensetzen.

Die Polen stellen sich in zwei kompakten Kampflinien auf, während die Osmanen ihre leichten Reiter in kleinen Gruppen über das Schlachtfeld verteilen. Ohne Zeit zu verlieren reiten beide Seiten aufeinander zu. Sobald die leichten türkischen Reiter auf Schussweite heran sind, überschütten sie die Polen mit einem Pfeilhagel. Die polnischen Formationen werden dadurch etwas durcheinander gebracht, aber sonst sind keine Verluste zu verzeichnen. Immerhin können so die Polen nur in einzelnen Gruppen in die Nahkämpfe kommen, gewinnen diese aber alle problemlos. Anschließend fallen die Osmanen in einzelnen Schwärmen von mehreren Richtungen über die kompakt stehenden Polen her, werden aber erneut mit Verlusten abgewiesen. Auch der erneute Beschuss hat keine nennenswerte Wirkung. Der polnische Gegenangriff trifft erneut die Osmanen hart und weitere Sipahi und Bogenschützenreiter sinken von ihren Pferden. Die Osmanen sind jetzt verzweifelt bemüht, die Polen auf Abstand zu halten um mehr Zeit zum schießen zu haben. Aber die Polen machen unentwegt Druck und wo immer sie türkische Reiter erreichen, müssen diese zurückweichen oder fliehen. Es gelingt den Osmanen zwar noch gegen

Ende hin, eine alleine zu weit vorgestoßene Husaren-Rota zum umzingeln und aufzureiben, aber insgesamt haben sich zu schnell zu viele Verluste angehäuft, so dass sich die Osmanen vom Gefecht zurückziehen müssen.

Insgesamt haben die Polen *leichte Verluste*, die Osmanen *deutliche Verluste*.

Durch die Marschordnung und die Richtung des Angriffes war es für die Osmanen nicht möglich ihre stabile Infanterie und die Artillerie in diesem Gefecht mit einzusetzen. Das hätte womöglich noch einen Unterschied ausgemacht, zumal die türkische Reiterei alleine den Polen immer deutlich unterlegen ist.

Die Polen König Sobieskis stoßen weiter an den Laufgräben entlang vor bis auf P.13 / N.14 / O.14, können aber die osmanisch besetzte Ortschaft Hernalts nicht mehr erreichen.

Die Osmanen Mustafa Bekris fallen zurück auf eine Position in der Nähe von Währing M.12 / M.13 / L.12

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element Husaria-Lanziere (1 Ln+)

Du kannst beobachten, wie die Truppen des polnischen Hetmanns Jablonowski die von Mustafa Bekri aufgegebene Schafbergschanze auf Feld M.15 kampflos besetzen. Die Polen stehen auf M.14 / M.15 / M.16.

Über Hernalts und nördlich davon (auf Feld P.15) wehen immer noch die Banner von Sari A`Basha.

Hetmann Jablonowksi

Du bombardierst die Truppen Mustafa Bekris und verursachst leichte Verluste.

Die Kanonen Mustafa Bekris bombardieren deine Truppen. Deine Verluste sind:

- 1 Element Schützen (1 Sh)

- 1 Element Pikeniere (1 Pk)

Deine Truppen marschieren wie befohlen um die Schafberg-Schanze (auf Feld M.15). Dabei ist zu beobachten, dass die Osmanen Mustafa Bekris Richtung Währing abziehen.

Die Osmanen haben es scheinbar eilig und deine Soldaten können sie nicht mehr einholen.

Befehlsgemäß wird die Schafberg-Schanze besetzt. Diese ist aber nunmehr verlassen und alles Wertvolle haben die Osmanen mitgenommen.

Dein Kommando beendet seine Bewegung auf M.14 / M.15 / M.16.

Deine Kundschafter berichten dir von folgendem: Reitergefecht bei Währing (...)

Insgesamt haben die Polen *leichte Verluste*, die Osmanen *deutliche Verluste*.

Durch die Marschordnung und die Richtung des Angriffes war es für die Osmanen nicht möglich ihre stabile Infanterie und die Artillerie in diesem Gefecht mit einzusetzen. Das hätte womöglich noch einen Unterschied ausgemacht, zumal die türkische Reiterei alleine den Polen immer deutlich unterlegen ist.

Die Polen König Sobieskis stoßen weiter an den Laufgräben entlang vor bis auf P.13 / N.14 / O.14, können aber die osmanisch besetzte Ortschaft Hernalts nicht mehr erreichen.

Die Osmanen Mustafa Bekris fallen zurück auf eine Position in der Nähe von Währing M.12 / M.13 / L.12

Kara Mustafa

Du bombardierst die Truppen von Karl von Lothringens, verursachst aber keine Verluste.

Die Artillerie Karl von Lothringens bombardiert deine Truppen. Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Element Janitscharen (1 Sh+)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Deine Melder berichten dir aus den Laufgräben vor Wien von heftigsten Scharmützeln und Kämpfen. Geordnete Truppenbewegungen sind dort wohl nicht mehr möglich, jedenfalls ist keine der angeforderten Verstärkungen bei dir eingetroffen.

Zwei kaiserliche Trupps Karl von Lothringens greifen dich an: Angriff auf das osmanische Lager (...)

Als sich nach dem Gefecht die Fliehenden und Versprengten wieder um ihre Banner sammeln, haben die Kaiserlichen keine Verluste und die Osmanen Kara Mustafas *leichte Verluste* zu beklagen.

Das Kommando Lothringens und Kara Mustafas hat jeweils noch *durchschnittliche Stärke*. Die Truppen von Lothringens erreichen das türkische Lager auf N.4 und somit eines der Missionsziele.

Du verlierst in diesem Gefecht:

- 1 Element Janitscharen (1 Sh+)
- 1 Element Hilfstruppen (1 Ax)

Du kannst folgendes beobachten: 4. Sturm auf die Döblinger Höhe (...)

Im 4. Angriff ist es den Sachsen letztendlich dann doch gelungen, die Döblinger Höhe zu nehmen und die Truppen Ibrahim Paschas zu vertreiben. Die nachsetzenden sächsischen Truppen brechen kurz darauf in das osmanische Hauptlager ein und beginnen mit den Truppen Karl von Lothringens die siegestrunkene Plünderung.

Als sich nach dem Gefecht die Fliehenden und Versprengten wieder um ihre Banner sammeln, haben beide Beteiligten jeweils *leichte Verluste* zu beklagen.

Ibrahim Pascha

Du bombardierst die Truppen des Kurfürsten von Sachsen und verursachst leichte Verluste. Die Artillerie des Kurfürsten von Sachsen bombardiert deine Truppen, verursacht aber keine Verluste.

4. Sturm auf die Döblinger Höhe (...)

Im 4. Angriff ist es den Sachsen letztendlich dann doch gelungen, die Döblinger Höhe zu nehmen und die Truppen Ibrahim Paschas zu vertreiben. Die nachsetzenden sächsischen Truppen brechen kurz darauf in das osmanische Hauptlager ein und beginnen mit den Truppen Karl von Lothringens die siegestrunkene Plünderung.

Als sich nach dem Gefecht die Fliehenden und Versprengten wieder um ihre Banner sammeln, haben beide Beteiligten jeweils *leichte Verluste* zu beklagen.

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 1 Element Janitscharen (1 Sh+)
- 2 Elemente Artillerie (2 Art)

Bitte streiche die Elemente von deinem Befehlsblatt.

Deine Späher berichten folgendes: Angriff auf das osmanische Lager (...)

Die Kaiserlichen Karl von Lothringens setzen nach und treiben den fliehenden Feind bis ins türkische Hauptlager vor sich her.

Als sich nach dem Gefecht die Fliehenden und Versprengten wieder um ihre Banner sammeln, haben die Kaiserlichen keine Verluste und die Osmanen Kara Mustafas *leichte Verluste* zu beklagen.

Das Kommando Lothringens und Kara Mustafas hat jeweils noch *durchschnittliche Stärke*. Die Truppen von Lothringens erreichen das türkische Lager auf N.4 und somit eines der Missionsziele.

Mustafa Bekri

Deine Artillerie bombardiert die Truppen von Hetmann Jablonowksi und verursacht leichte Verluste.

Die Artillerie von Hetmann Jablonowksi bombardiert deine Truppen und verursacht folgende Verluste:

- 1 Element Plänkler / Skirmisher (1 Sk)

Deine Truppen bewegen sich befehlsgemäß Richtung der Laufgräben vor Wien. Es kommt zum: Reitergefecht bei Währing (...)

Insgesamt haben die Polen *leichte Verluste*, die Osmanen *deutliche Verluste*.

Durch die Marschordnung und die Richtung des Angriffes war es für die Osmanen nicht möglich ihre stabile Infanterie und die Artillerie in diesem Gefecht mit einzusetzen. Das hätte womöglich noch einen Unterschied ausgemacht, zumal die türkische Reiterei alleine den Polen immer deutlich unterlegen ist.

Die Polen König Sobieskis stoßen weiter an den Laufgräben entlang vor bis auf P.13 / N.14 / O.14, können aber die osmanisch besetzte Ortschaft Hernals nicht mehr erreichen.

Die Osmanen Mustafa Bekris fallen zurück auf eine Position in der Nähe von Währing auf M.12 / M.13 / L.12

Du verlierst in diesem Gefecht.:

- 4 Elemente leichte Reiterei (4 LH)

- 2 Elemente Sipahi (2 Si)

Du kannst beobachten, wie die Truppen des polnischen Hetmanns Jablonowski die von dir aufgegebenen Schafbergschanze auf Feld M.15 kampflos besetzen. Die Polen stehen auf M.14 / M.15 / M.16.

Über Hernals wehen immer noch die Banner von Sari A`Basha.

Sari A` Basha

Du hältst deine Position bei Hernals und wirst vom Gegner nicht weiter behelligt.

Die Polen König Sobieskis stoßen wieder an den Laufgräben entlang vor, bis auf P.13 / N.14 / O.14, können aber die Ortschaft Hernals nicht mehr erreichen.

Deine Truppen unterbinden weiterhin jede Lieferung von Nachschub für die belagerte Stadt Wien. Wenig später erscheinen aber panisch flüchtende osmanische Reiter und schreien dir zu, dass alles verloren ist und der Feind an der Donau in größerer Stärke durchgebrochen ist.

Deine Truppen raffen schnell alle Beute zusammen, die sie in den letzten Wochen angesammelt haben und machen sich überstürzt auf den weiten beschwerlichen Rückzug.

Epilog

So denn, unsere Play-by-mail-Kampagne ist beendet, die Schlacht ist geschlagen.

Der Würfelwurf für die variable Kampagnenlänge ergab, dass die Kampagne mit dem 11. Spielzug endet.

Das Ergebnis ist ein deutlicher Sieg für die Einsatzstreitmacht, die zwei von drei Missionszielen erreicht hat (Eroberung der Türkenschanze und Erreichen des osmanischen Hauptlagers).

Das Missionsziel *Laufgräben vor Wien* ist umkämpft.

Es war spannend, manchmal stressig und allermeistens sehr toll !

Vielen Dank an alle, die die Kampagne bis zum Ende mitgespielt und dazu beigetragen haben, dass wir wieder ein atmosphärisches, spannendes und quasi historisches PBM hatten. Es war wie gewohnt eine Freude, eure Kurierbotschaften zu lesen, die im Zeitgeist entsprechenden Ton gehalten waren und viel zur Atmosphäre beigetragen haben.

Es waren insgesamt 9 Spieler (5 auf christlicher und 4 auf muslimischer Seite) und die meisten bemühten sich um Einhaltung der Zugabgabetermine, regelmäßige Kurierbotschaften und ordentlich ausgefüllte Befehlsblätter. So konnte die Kampagne ohne unnötige Verzögerungen zügig laufen und zu einem ordentlichen Ende kommen.

Wenn man den Kaltstart berücksichtigt, da weder die allgemeinen Kampagnenregeln, Zusammenstellung der Truppen und die angepassten DBA-Gefechtsregeln vorher geplaytestet wurden, bin ich mit Verlauf und Ergebnis sehr zufrieden. Ich hatte anfangs die Befürchtung, dass etwa bis zur Hälfte der Kampagne Spieler ausscheiden müssen, weil sie keine Truppen mehr haben. Aber es hat sich gezeigt, dass alle Kommandos in ungefähr gleichem Ausmaß Elemente verloren, sodass eigentlich nie ein Spieler so stark war, dass er einen anderen völlig hat auslöschen können. Das wurde natürlich auch dadurch erreicht, dass der im Gefecht Unterlegene sich bei Verlusten von i.d.R. 50% zurückziehen musste und dies auch konnte, ohne dass der Sieger die Möglichkeit hatte, die Fliehenden bis zum bitteren Ende zu verfolgen. Das ist vielleicht nicht ganz realistisch. Es führte aber dazu, dass sich die Kampagne in viele kleine und begrenzte Gefechte und Scharmützel aufteilte, anstatt dass es ein riesiges Gemetzel gibt, nach dem eine Seite triumphiert und die andere ausradiert und völlig zerschlagen wird. Gerade die Zersplitterung in mehrere Einzelgefechte kommt dem was ich über die Schlacht am Kahlenberg 1683 gelesen habe, schon sehr nah.

Der größte Fehler im Design war, dass ich die Karte zu groß gemacht habe. Gerade in der Hochkant-Achse war sie zu überdimensioniert und führte dazu, dass die Kampagne von Anfang an in einen Nord- und einen Südsektor zerfiel. Das war nicht meine Absicht und ist auch nicht historisch (z.B. hatten die Polen durchaus Tuchfühlung auf die verbündeten Kaiserlichen). Ich dachte dass ja jedes Kommando 7 Hexfelder in einer Achse abdecken kann (3 Felder mit Trupps + jeweils 2 Hexfelder Spähreichweite/Kontrollzone). Der Denkfehler war, dass wenn sich ein Kommando schräg oder waagrecht stellt, es in der Hochkant-Achse ja deutlich kleiner ist. Wahrscheinlich wäre eine kleinere und nahezu quadratische Karte besser gewesen. Naja ...

Ein Balancing-Fehler war, dass ich es mit den polnischen Husaren und Pancerni wahrscheinlich zu gut gemeint habe. Einen Faktor von +4 gegen alles, QuickKill gegen alle Fusstruppen im Offenen, *ungestümes* Nachfolgen und Wiederholen von allen 1er im Nah- und Fernkampf haben die zu einer heftigen Dampfwalze gemacht, denen kein Osmane widerstehen konnte (auch nicht in deutlicher Überzahl). Andererseits mussten sie sich auch nie gegen gute Janitscharen und schwere Artillerie beweisen, sondern hatten es immer nur mit schwächeren gegnerischen Reitern in gutem Gelände zu tun.

Im Gespräch mit einigen Teilnehmern wurde moniert, dass man als Spieler relativ wenig Gestaltungsmöglichkeiten hatte: es ist von vorneherein klar, zu wem man gehört, wer und (ungefähr) wo der Feind ist, was das Ziel ist und dass Diplomatie eigentlich kaum eine Rolle spielte (wenn überhaupt). Auch ein wirtschaftlicher Aspekt, den es noch in meinem 1.PBM gab, wurde ja (nicht zuletzt auch als Fazit aus dem 1.PBM) weggelassen.

Ich kann die Argumente sehr gut nachvollziehen und denke, dass es für einen Spieler interessanter wird, je mehr Optionen und Problem- und Aufgabenstellungen er hat. Allerdings hatte ich diesmal keine Zeit und Motivation, ein komplexeres PBM mit weiteren Features aufzuziehen. Daher habe ich mich für das klassische Kriegsspiel entschieden, in dem man halt mit den vorgegebenen Truppen ein bestimmtes Szenario (nach)spielt. Aber ich behalte diese Punkte im Hinterkopf und kann bestimmt im nächsten PBM da bischen mehr anbieten.