Pirners Spielbuch

v 1.2

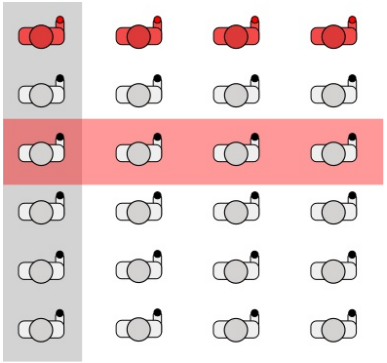
Befehlsweitergabe

Damit auch jeder im Haufen die gegebenen Befehle hören kann, werden sie von den Rottmeistern wiederholt (Ausnahme: alle Variationen von "Aufgemerkt"). Dies geschieht, nachdem der Kommandierende seinen Befehl ausgesprochen hat. Erst nach der Wiederholung durch die Knechte wird der Befehl ausgeführt.

Optional: Steht der Befehl in Verbindung mit der Waffe, wird von den Knechten am Ende des Befehls ein "ho" ausgesprochen. Dies soll dazu dienen, den Zeitpunkt der Waffenbewegung zu definieren. Das heißt: die Waffe wird beispielsweise erst beim Erklingen des "ho" zum Angriff gesenkt, sobald das "ho" abklingt soll die Waffe in ihrer Endposition sein (das bedeutet auch, dass das "ho" bei Befehlen wie "Die Wehren auf" kürzer ausfallen kann als bei "Senkt die Wehr zum Angriff").

Einzelne Waffengattungen können gezielt angesprochen werden, indem ein "Schildträger", "Hellebardiere", "Schützen" etc. voran gestellt wird. Gleiches gilt für ein gezieltes "Aufgemerkt": die Befehle, die unmittelbar auf ein "Hellebardiere, aufgemerkt" folgen, gelten nur für die Hellebardiere. Dies gilt so lange, bis eine weitere Waffengattung gezielt aufgerufen oder ein allgemeines "Aufgemerkt" erfolgt.

Reih und Glied

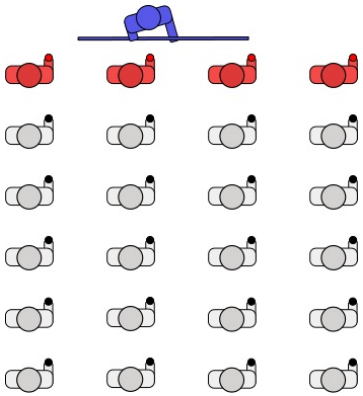


Die Reihe (grau unterlegt im Bild) ist die Tiefe der Formation, meint also alle, die vor oder hintereinander stehen. Eine Reihe wird in einer ausgerichteten Formation aus einer Rotte gebildet, daher gilt in dem Fall Reihe = Rotte. Dies kann sich durch Dopplieren und Halbieren ändern, dazu später mehr.

Das Glied hingegen (rot unterlegt) beschreibt die Breite der Formation.

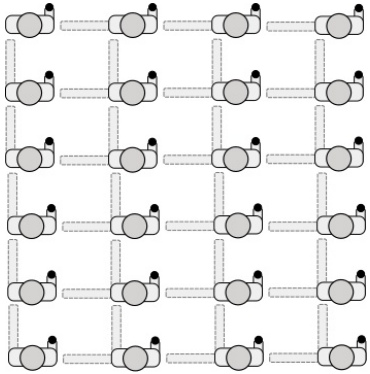
Die Rottmeister (rote Symbole) stehen in Front ihrer jeweiligen Rotte, sie bilden im beschriebenen Fall das erste Glied.

"Herstellt euch" (Herstellen der Formation)



Erfolgt das Kommando "Herstellt euch", stellen sich die Rottmeister (rot dargestellt) in einer vom Kommandierenden (blau dargestellt) angezeigten Linie entlang seiner Wehr. Die anderen Knechte stellen sich im Anschluß in die Reihe ihres jeweiligen Rottmeisters.
Der Kommandierende kann die Art des Herstellens spezifizieren ("Herstellt euch in Schlachtformation", "Herstellt euch in Marschformation"), dazu später mehr.

"Richt euch" (Ausrichten)

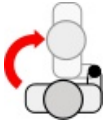


Beim Ausrichten (Kommando: "Richt euch") nimmt jeder in der Formation eine Armlänge Abstand von seinem Vorder- und seinem Nebenmann zur Linken. Man nutzt also den linken Arm zur Messung.

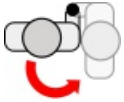
Im Folgenden wird mit "normaler Zustand der Formation" dieser ausgerichtete Zustand gemeint.

"Rechts/Links um" - "Kehrt um" (Drehen im Stand)

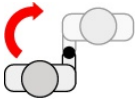
Bei einer Drehung im Stand wird die Stangenwaffe als Drehpunkt genutzt. Sie bleibt am gleichen Ort, während man sich bei einer Rechtsdrehung (Kommando: "Rechts um") nach vorne rechts dreht, bei einer Linksdrehung (Kommando: "Links um") aber nach links hinten.
Erfolgt das Kommando "Kehrt um", dreht man sich im Uhrzeigersinn um 180°.



Rechts um

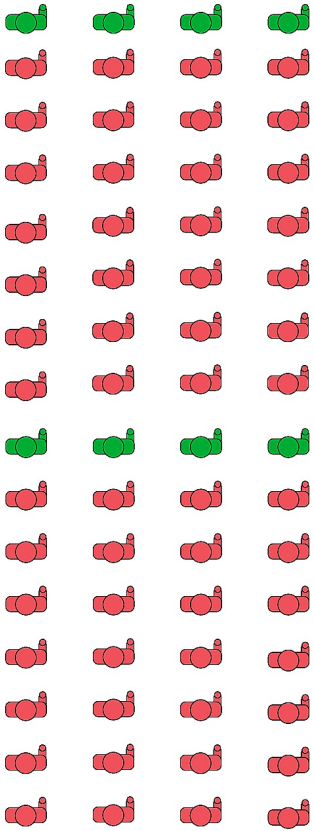


Links um



Kehrt um

"Herstellt euch in Marschformation"

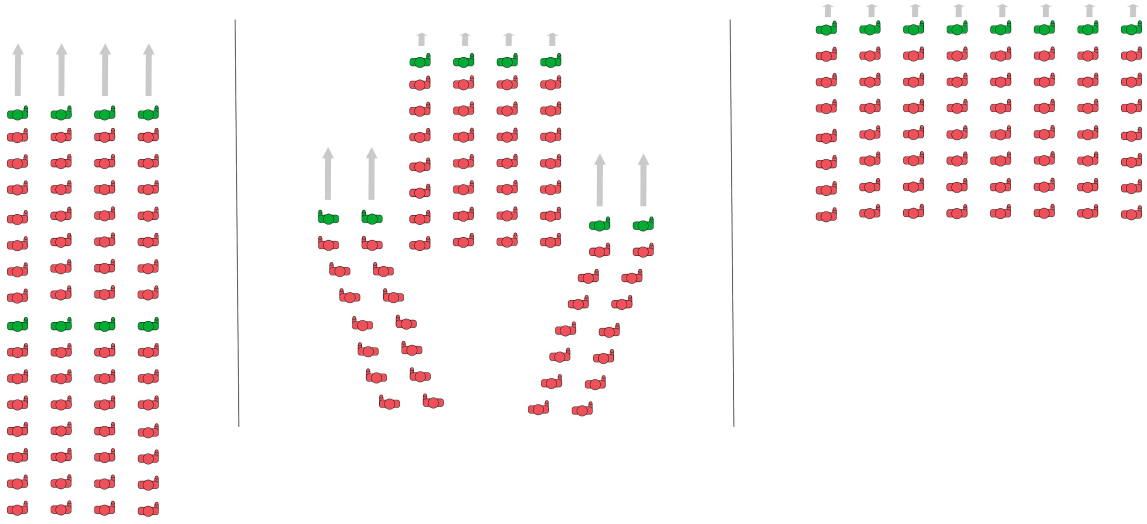


Erfolgt der Befehl "Herstellt euch in Marschformation" stellen sich die Rottmeister an die ihnen zugewiesene Positionen, ihre Knechte reihen sich hinter ihnen ein.
Der Rottmeister, welcher an der linken vordersten Position stehen soll, wird vorab bestimmt, die restlichen Rottmeister orientieren sich an ihm und erstellen eine Formation mit der gewünschten Anzahl Reihen. Diese wird entweder vorab festgelegt, oder aber der Befehl wird darum ausgeweitet, lautet dann also z.B.: "Herstellt euch in Marschformation zu 4 Reihen".
Der Fähnrich und das Spiel stellen sich vor das vorderste Glied.

"Herstellt euch in Schlachtformation"

Stehen die Knechte nicht in einer Formation (z.B. weil vorher der Befehl "Pflanzt die Wehr" ausgegeben wurde), meint der Befehl "Herstellt euch in Schlachtformation exakt das selbe wie "Herstellt euch".
Befinden sie sich aber in der Marschformation, initiiert der Befehl die fließende Bewegung von Marsch- in Schlachtformation. Wie dies geschieht, illustrieren die Bilder unten. Stehen die Knechte vor Ausgabe des Befehls still, beschleunigen sie erst auf den halben Schritt, bevor die hinteren Rottmeister mit dem Ausscheren beginnen.

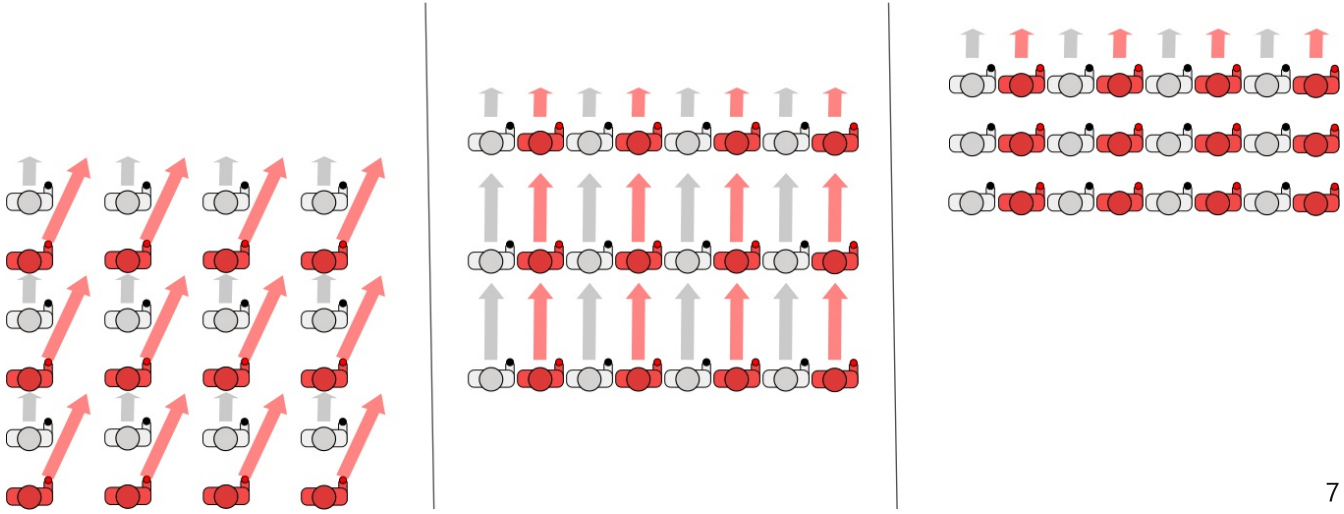
Wichtig: Nach dem Formationswechel bewegt sich der Haufen im halben Schritt weiter! Die Geschwindigkeit wird erst wieder angehoben, wenn ein entsprechender Befehl erfolgt.



"Doppliert euch" (Dichte der Glieder erhöhen)

Um die Dichte der Glieder zu erhöhen, wird die Anzahl derselben verringert. Die Knechte, die in Gliedern gerader Zahl stehen (rot dargestellt), schließen dazu im normalen Schritt die Lücke im Glied ungerader Zahl rechts vor ihnen. Das heißt, der Knecht aus dem 2. Glied stellt sich rechts neben dem aus dem 1., der aus dem 4. neben dem aus dem 3. etc. Um dies zu erleichtern, verringern die Knechte in den ungeraden Gliedern ihre Geschwindigkeit auf den halben Schritt. Die Glieder richten sich während des Dopplierens nach vorne hin aus (siehe 2. Bild) und achten darauf, dass sie Schulter an Schulter gehen.

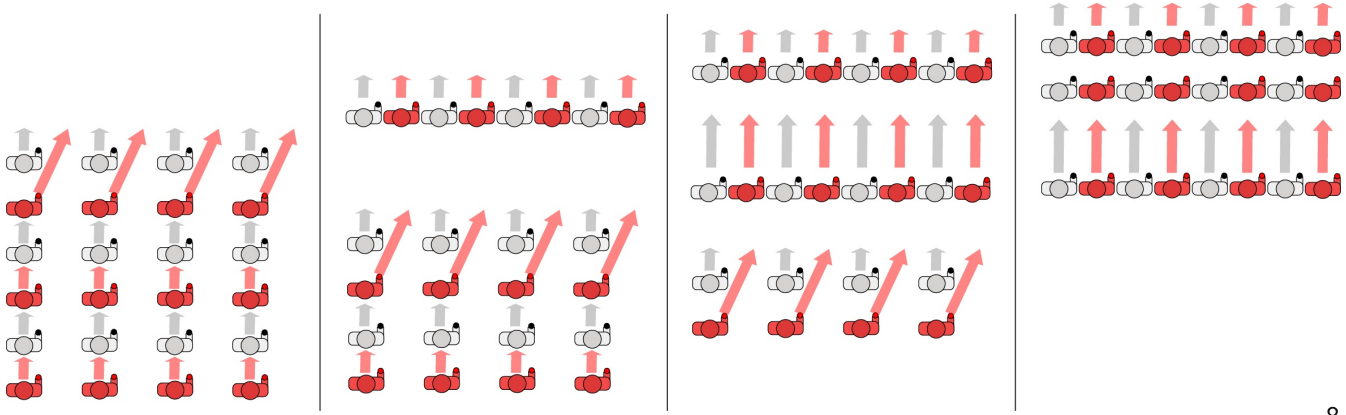
Wichtig: Nach dem Dopplieren bewegt sich die Formation im halben Schritt weiter! Die Geschwindigkeit wird erst wieder angehoben, wenn ein entsprechender Befehl erfolgt.



"Doppliert euch" - Alternative

Die zuvor vorgestellte Methode funktioniert sehr gut, wenn die Rotten stets mit der gleichen Besetzung aufwarten können. Ist der Haufen aber stärker durchmischt, kann es sein, dass die hinteren Glieder nicht sofort erkennen ob sie sich in einem geraden oder ungeraden Glied befinden.
In so einem Fall wird gliedweise von vorne (Frontseite) bis nach hinten doppliert. D.h. als erstes verlangsamt der gesamte Haufen auf den halben Schritt, nur das 2. Glied geht in ganzem Schritt in die Lücken des ersten Gliedes. Sobald das abgeschlossen ist, füllt das vierte Glied die Lücken des dritten. Hat sich das neue, verdichtete Glied gebildet, schließt es nach vorne zum ersten Glied auf. Dies wiederholt sich bis zum letzten Glied.

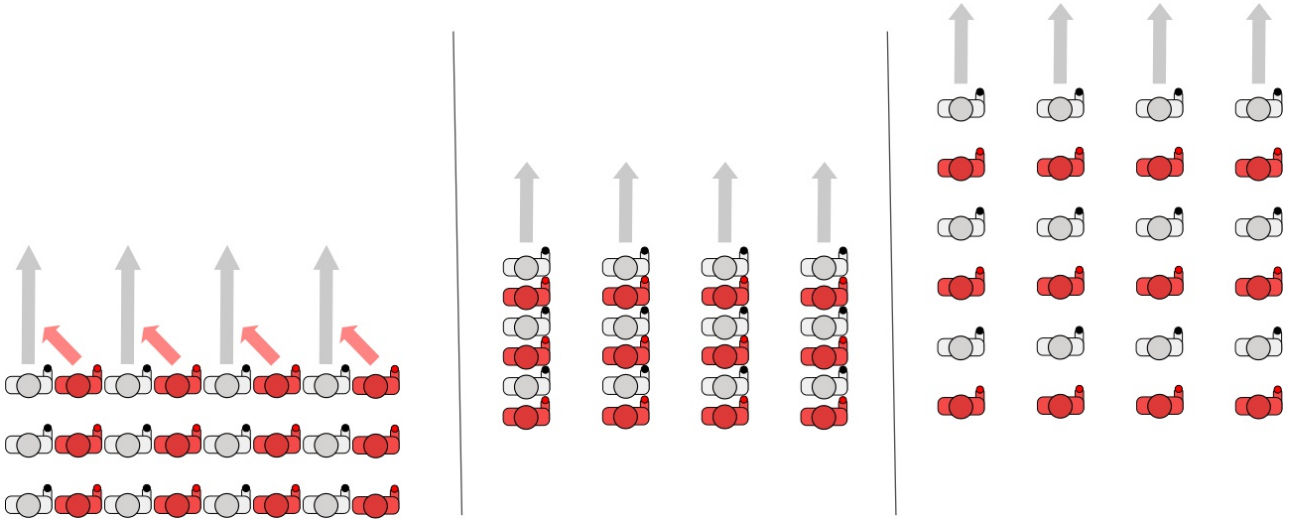
Alles, was zuvor schon als wichtig beschrieben wurde, gilt auch hier.



"Halbiert euch" (Dichte der Glieder verringern)

Mit diesem Kommando wird die Formation aus dem dopplierten in den normalen Zustand gebracht. Dazu beschleunigen die Knechte die vorher in einem Glied ungerader Zahl standen auf normalen Schritt, während die anderen Knechte im halben Schritt ihre alte Position einnehmen. Nach dem Einordnen richtet sich die Formation selbstständig wieder aus.

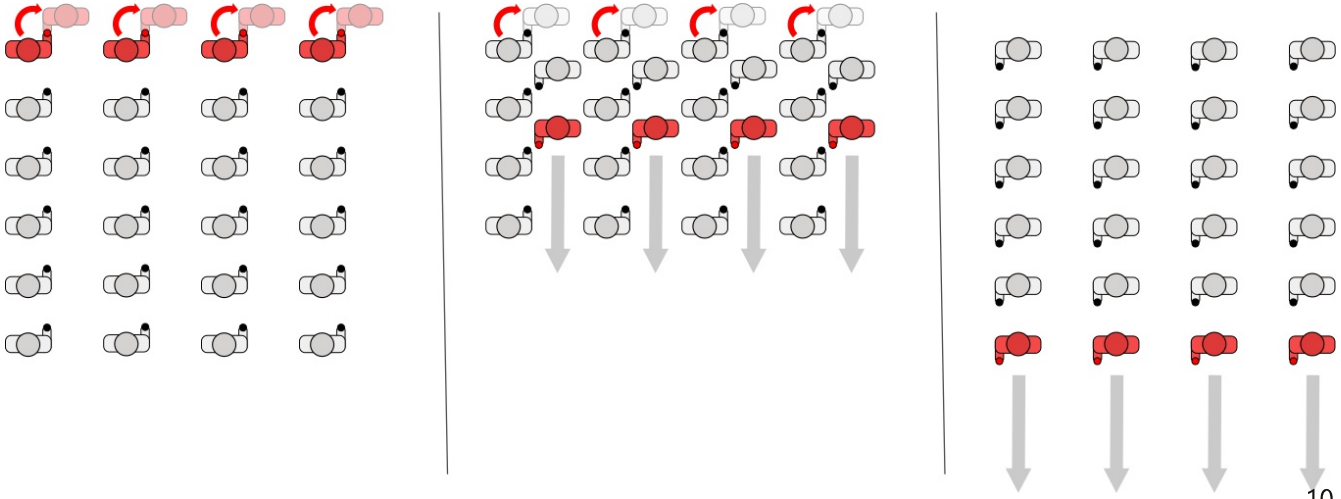
Wichtig: Nach dem Halbieren bewegt sich die Formation im normalem Schritt!



"In Reihen kehrt um" (Umkehren der Formation)

Mit diesem Kommando kann die komplette Formation umgekehrt werden. Dazu ist es wichtig, dass sich die Formation im normalen Zustand befindet und vorher ausgerichtet wurde.
Zur Durchführung drehen sich die Rottmeister (rot dargestellt) um 180° im Uhrzeigersinn um ihre Wehr und gehen in normalem Schritt durch die Gasse zwischen ihrer und der Nachbarreihe. Alle anderen Knechte gehen bis zu dem Punkt vor, an dem ihr Rottmeister umkehrte und tun es ihm gleich. Am Ende marschiert die Formation in normalem Schritt in die umgekehrte Richtung.

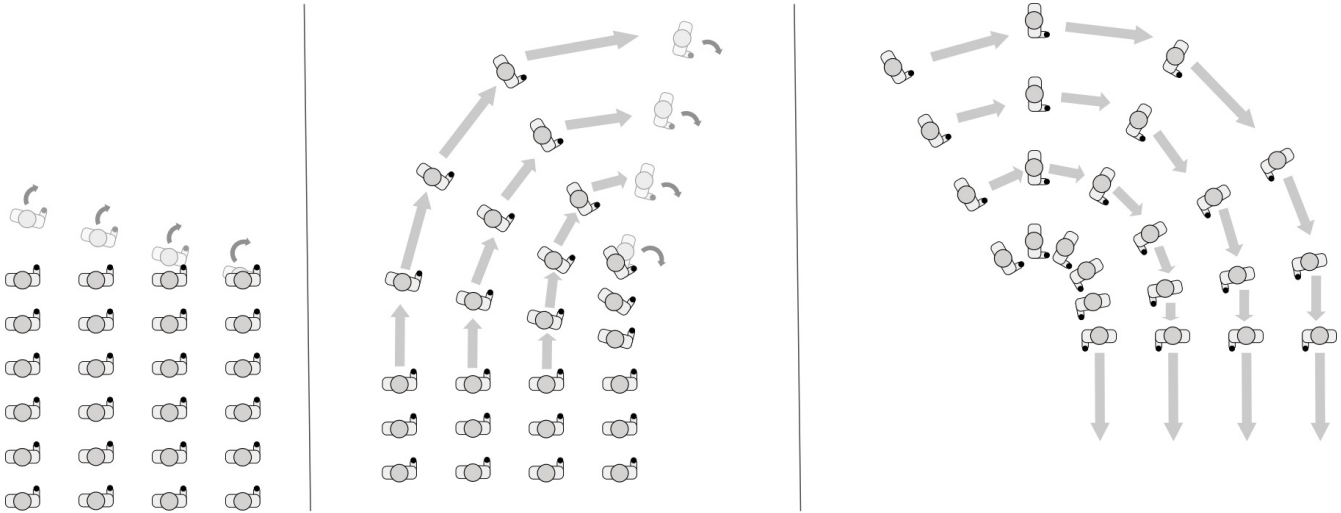
Dies funktioniert auch, wenn sich der Haufen zu Beginn im Marsch befindet.



"Links/Rechts schwenkt euch" (Schwenken)

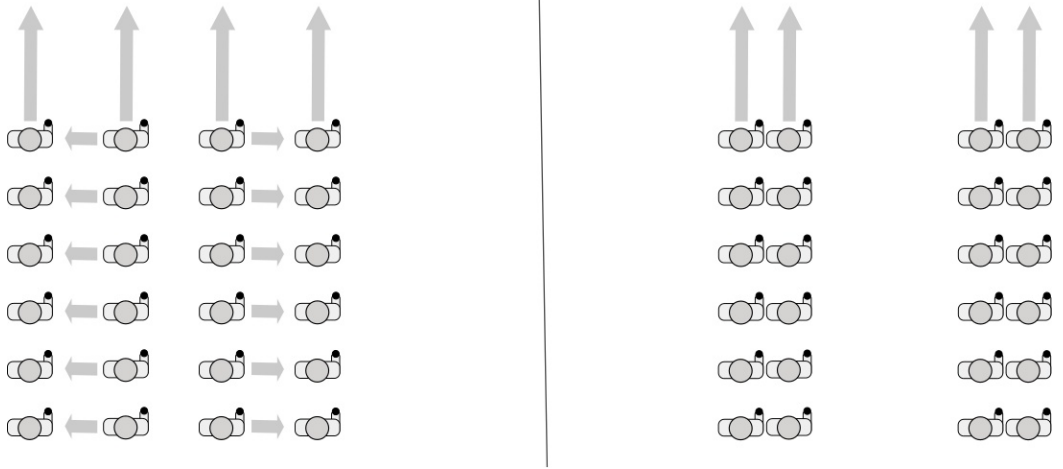
Schwenk in die angegebene Richtung; der Flügelmann auf der angegebenen Seite dreht sich fast auf der Stelle (er muss sich sehr langsam weiterbewegen, damit sein Hintermann Platz zum Drehen hat), der Mann am anderen Flügel geht in angemessenem Tempo im Halbkreis. Das gesamte Glied hält nach innen Kontakt und schaut nach außen, auf den Flügelmann, um ein Eindellen der Front sofort begradigen zu können.

Wichtig: Der Schwenk wird so lange ausgeführt bis das Kommando "Vorwärts voran" erfolgt. So kann die Formation um jeden beliebigen Winkel schwenken, bis zur kompletten Umkehr (wie im Bildbeispiel dargestellt).



"Links und rechts beschließt die Glieder" (Bilden einer Gasse)

Erfolgt das Kommando "Links und rechts beschließt die Glieder", entscheiden die Rottmeister selbstständig in welche Richtung sie die Glieder verdichten indem sie den Schulterschluß mit ihrem Nebenmann suchen. Ziel des Manövers ist es, in der Mitte eine große Gasse zu bilden.

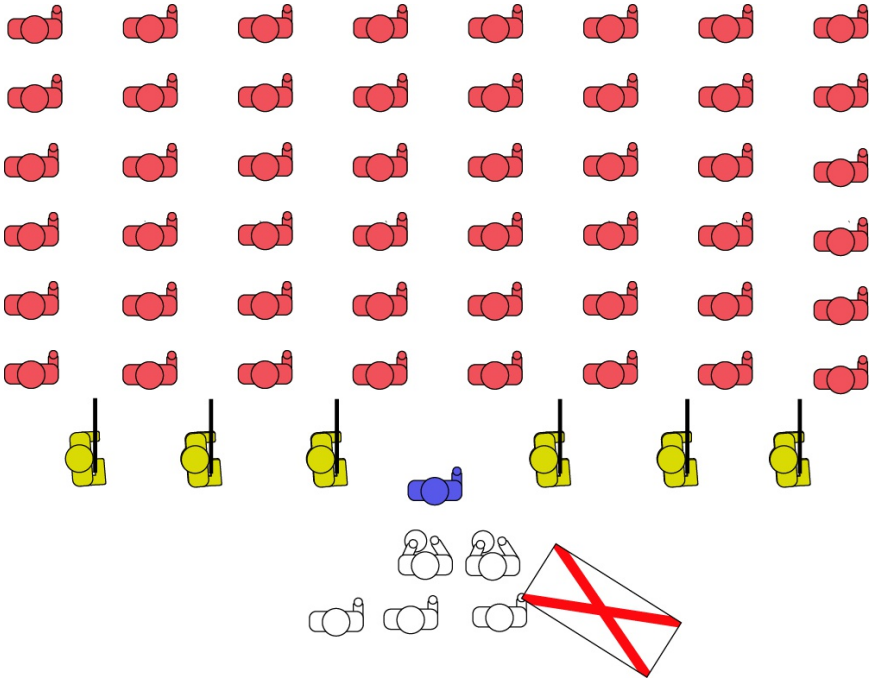


Befehlsliste

Aufgemerkt! Allgemeiner Befehl, um die Aufmerksamkeit der Knechte zu erringen.
Herstellt euch! Die Formation herstellen.
Richt euch! Die Formation richtet sich aus, indem der Knecht eine Arm- länge Abstand zu seinem Vorder- und seinem linken Nebenmann lässt.
Die Wehren auf! Die Wehren werden mit der rechten Hand an der rechten Seite des Körpers hochgehoben, mit links unten erfaßt, an die rechte Schulter gelehnt und mit der rechten Hand am unteren Ende gehalten.
Die Wehren ab! Die Wehren werden in umgekehrter Reihenfolge wieder neben dem rechten Fuß abgesetzt.
Vorwärts voran! Normal langsamer Marsch nach vorne.
Halber Schritt! Die normale Marschgeschwindigkeit um die Hälfte reduziert.
Im Sturmlauf vorwärts voran! Rennend nach vorne.
Das Ganze steht! Stehen bleiben.
Nach rechts (links) schwenkt! Schwenk in die angegebene Richtung.
Nach rechts (links) kehrt! Vierteldrehung jedes einzelnen Knechts nach rechts (links) auf der Stelle.
Kehrt um! Halbe Drehung jedes einzelnen Knechts nach rechts auf der Stelle.
In Reihen kehrt um! Umkehren der Formation um 180° im normalen Marsch.
Doppliert euch! Die Dichte der Glieder wird erhöht.
Halbiert euch! Die Dichte der Glieder wird verringert.
Links und rechts beschließt die Glieder! Der Befehlsgeber weist auf den Punkt, an dem die Gasse entstehen soll, die Knechte rücken von dort aus nach rechts und links, so daß sich eine Gasse auftut.
Die Wehr zum Angriff! Die Wehren werden für den Kampf umgefaßt. Das erste Glied hält die Wehren auf Hüfthöhe, das zweite Glied auf Schulterhöhe, das dritte Glied über Kopfhöhe.
Die Wehr zur Verhöhnung! Die Wehren werden zum Gegner gesenkt und mit der linken Hand gehalten während die rechte Hand obszöne Gesten vollführt.
Pflanzt die Wehr! Die Wehren werden abgelegt. Erfolgt dieser Befehl im Lager, löst sich die Formation auf.

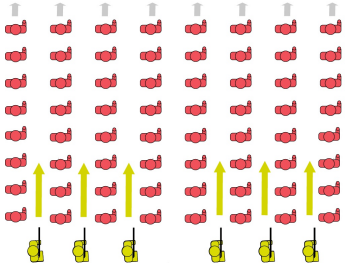
Schlachtformation in normalem Zustand

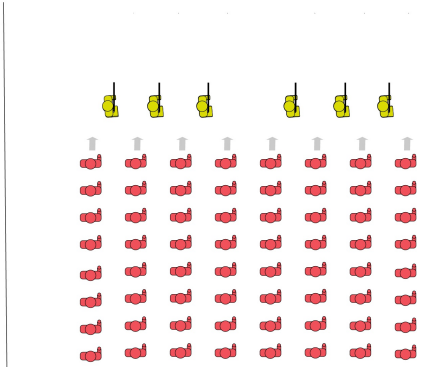
Die Hellebardiere (rot) bilden das Zentrum, max. 8 Glieder tief. Dabei lassen sie den Schützen (gelb) für deren Bewegungen zwischen den Reihen genug Raum. Der Zwischenraum in der Mitte der Formation bleibt frei, dies ist der Korridor, den die Kommandierenden (blau) nutzen.
Die Fahne, das Spiel, der Stab und seine Trabanten stehen dahinter.

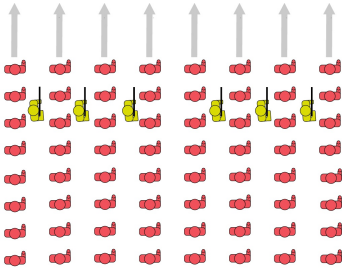


Das Schiessen in Bewegung

Um die Schützen nach vorne schicken zu können, werden erst die **Hellebardiere** auf den **halben Schritt** verlangsamt. Gleichzeitig laufen die Schützen mit geladenen Waffen in den vor ihnen liegenden freien Korridoren nach vorne, bleiben 3-4 Armlängen vor dem Haufen stehen und schiessen. Sofort nach dem Schuss beginnen sie mit dem Nachladen.
Der Rest der Formation wird wieder auf normalen Schritt beschleunigt, so dass die Schützen während ihrer Nachladephase gedeckt werden. Sobald die Schützen wieder schußbereit sind, beginnt der Zyklus von vorne.

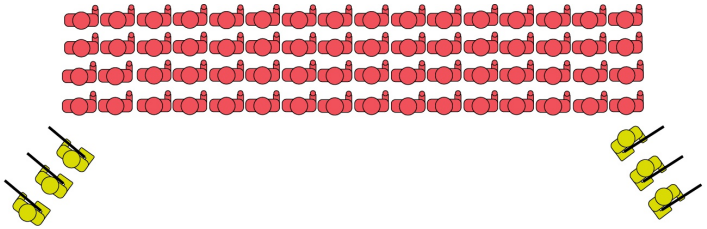




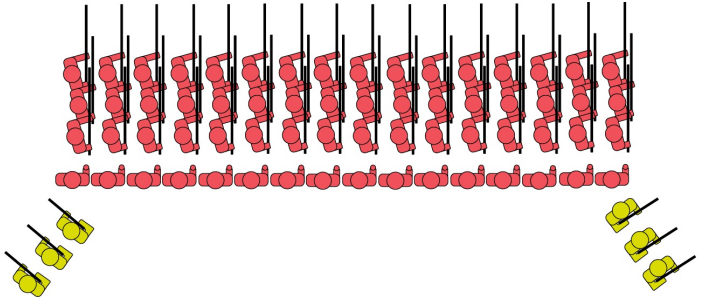


Verdichtete Schlachtformation

Der Befehl "Dopplieren" wird immer nur an die Hellebardiere ausgegeben, diese verdichten daraufhin ihre Glieder und Reihen. Die Schützen orientieren sich an die Flanken um dort auszuhelfen.



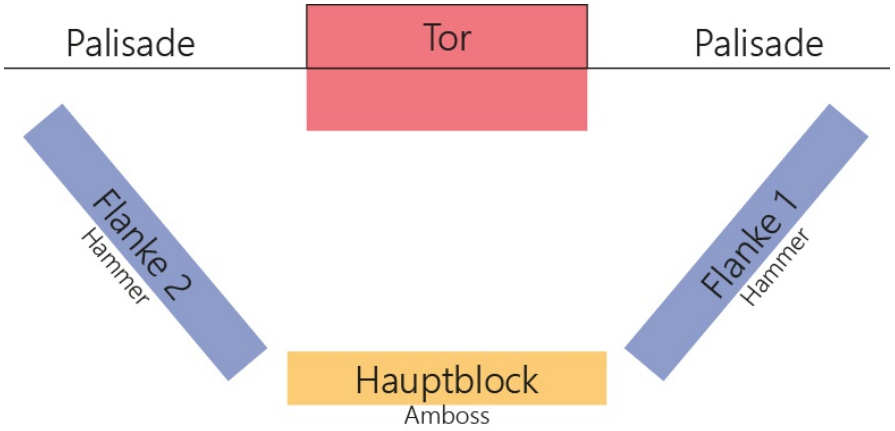
Erfolgt der Befehl "Senkt die Wehr zum Angriff", senken nur die ersten 3 Glieder der Hellebardiere ihre Wehr. Ab dem 4. Glied wird die Wehr senkrecht gehalten. Das gilt sowohl für den verdichteten als auch für den normalen Zustand der Formation.



Tennenbrandsche Taktiken

Hammer und Amboss

Ideal für Angriffe auf ein feindliches Tor oder kleinere Gegner.

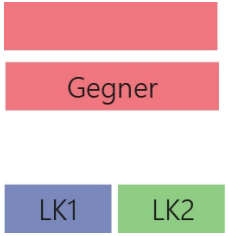


Vorgehen:

- Angriff in 3 Gruppen.
- Flanken schliessen nahe der Palisade an um ein Umlaufen zu verhindern.
- Hauptblock fällt "leicht" zurück um den Gegner aus dem Tor zu locken.
- Wenn genügend Gegner das Tor verlassen haben klappen die Flanken ein.

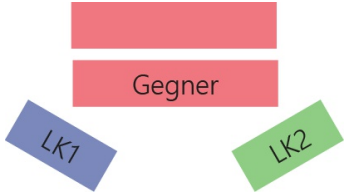
Teilung

Verteilung der Front um den Gegner zu einem Mehrfrontenkampf zu zwingen.



Vorgehen:

- Auf den Gegner zulaufen und sich "kurz" davor in 2 Gruppen teilen.
- Die Folge wird sein, dass der Gegner das Gleiche tun muss, was seine Truppen arg verwirrt.

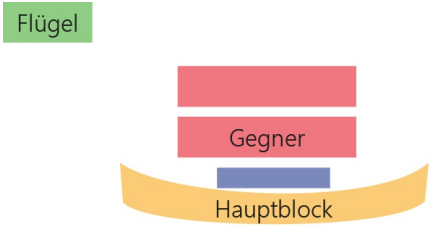


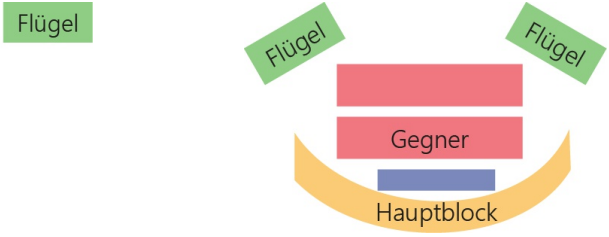
Cannae

Ideal für kleinere Gegner und zusammen mit anderen Verbänden gegen grosse Gegner.

Vorgehen:

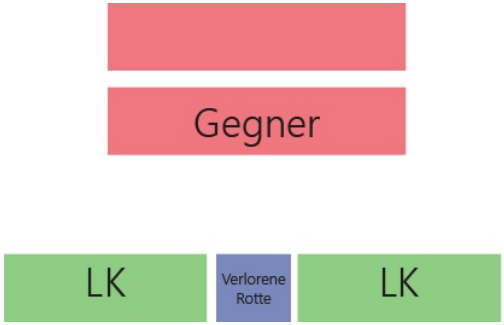
- Die Flügel "rennen" am Gegner vorbei und gehen ausser Bedrohungsreichweite.
- Man lässt den Gegner aufmarschieren und bricht leicht nach hinten weg.
- Man verteilt sich etwas an die Flanke.
- Sobald der Gegner gut "gefangen" wurde kommen die Flügel von hinten.

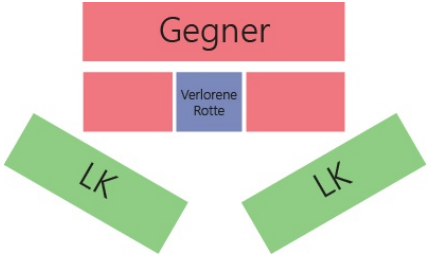




Verlorene Rotte

Verwirrung beim Gegner schaffen und seine Reihen/Glieder sprengen.



Vorgehen:

- Verlorene Rotte wirft sich in den Gegner und versucht eine Bresche zu schlagen.
- Der Rest läuft dann wie bei Taktik: Teilung auf den Gegner zu.
- Muss relativ zügig gehen.