

Turnierbericht: Mailand International Team Challenge 2026

Zwei Wochen nach dem Stoertebeker Cup auf Baltrum ging es schon nach Mailand auf das International Team Challenge. Das war schon etwas stressig.

Team Barbarossa trat an mit

- Pool 1: Minoan and early Mycenaean, Arnim
- Pool 2: Seleucid, Thomas
- Pool 3: Patrician Roman, Jürgen
- Pool 4: Ghurid, Neil

Die Auswahl der Listen die dieses Jahr antraten war sehr spannend. Es gab wieder mehr Auswahl, viele der langjährigen Turnierlisten waren nicht mehr da. Im Pool 1 hatte ich die Minoer gewählt, dieses Mal mit folgender Aufstellung:

- A) König Minos reg Kn(F), 4 Ritter (F) Streitwagen, 9 Kavallerie (O) Streitwagen, 5 schwere Piken (X), 4 leichte Piken (I), 4 Plänkler reg Ps(O), 2 Auxiliare reg Ax(I), 4 Plänkler irr Ps(O)
- B) Untergeneral reg Kn(F), meistens abgesehen als Bd(O), 8 schwere Piken (X), 4 leichte Piken (I), 4 Plänkler reg Ps(O)
- C) Untergeneral reg Kn(F), 3 Kavallerie (O) Streitwagen, 12 schwere Piken (X), 6 leichte Piken (I), 4 Plänkler reg Ps(O)

Der Plan war, dass die Piken als Allzwecktruppe mal tief mal dünn stehen und die Streitwagen alle Spezialaufgaben drum herum annehmen. Diesmal sollten die Ritter-Streitwagen eher nicht kämpfen.

Spiel 1: gegen Antonio (Team „Lanze Spezzate“) mit Hyksos

Die Hyksos hatte ich ja gerade auf Baltrum gespielt. Eine sehr stimmungsvolle Armee, ich mag die! Mal sehen, was Antonio aus dem Thema gemacht hat.

Die Minoer griffen Ägypten an. Am Ufer des Nils (rechts außen im Bild) trafen die Armeen aufeinander, 7:00 Uhr, kein besonderes Wetter. Auf meiner Hälfte war ein Buschland in der Nähe des Flusses, da startete mein kleines Pikenkommando in Kolonne, Im Zentrum der König, Piken rechts, Kavallerie links davon und rechts dann mein großes Pikenkommando, die Kavallerie in Kolonne ganz links außen, am Rande eines großen Sumpfgebietes.

Aus der Gegenseite: Auxilia am Fluss, anschließend Infanterie (Blades (F)) und Streitwagen reg Cv(S), im Zentrum mehr Kavallerie Streitwagen (S) und Blades in Kolonne, gegen meine Linke Flanke, noch mehr Blades, Streitwagen und Blades auf der Straße und ganz außen Auxilia.

Da fehlten aber noch Punkte. In meiner Hyksos Liste wäre jetzt noch ein Verbündeter Ahmu drin gewesen (auf der Flanke oder versteckt hinter dem Tisch), alternativ konnte es ein versteckter Hinterhalt sein.

Turnierbericht: Mailand International Team Challenge 2026

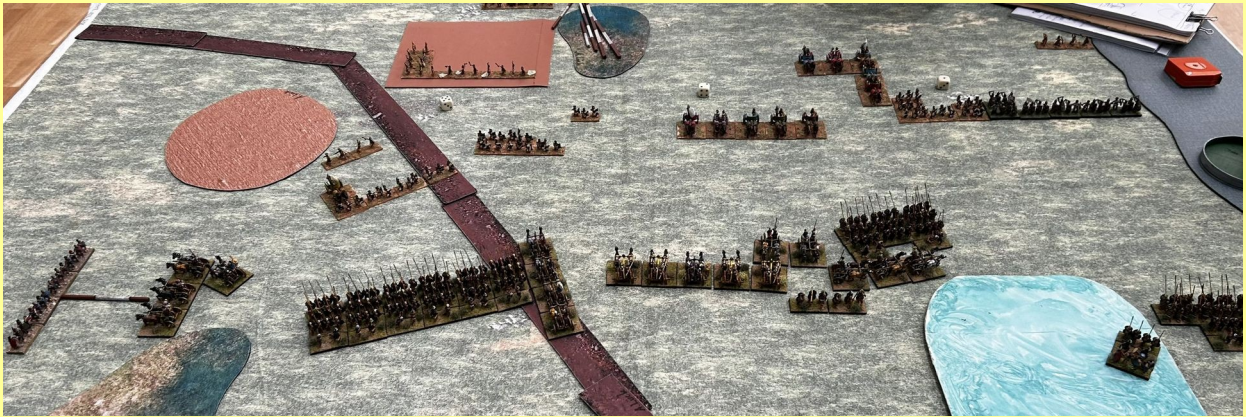


Antonio zog zuerst, aber da gab es noch keinen Hinweis worauf er hinaus wollte, sein Aufstellung war sehr variabel. Als beschloß ich, einfach anzugreifen, um ihn unter Druck zu setzen. Dabei würde sich auch klären wo die vermissten Truppen waren.



Also zog die Kavallerie nach links gegen die Auxilia und das kleine Pikenkommando nach rechts gegen die dortige Auxilia Flanke. Mein Zentrum ging nur langsam vor und unterstützte die Flanken.

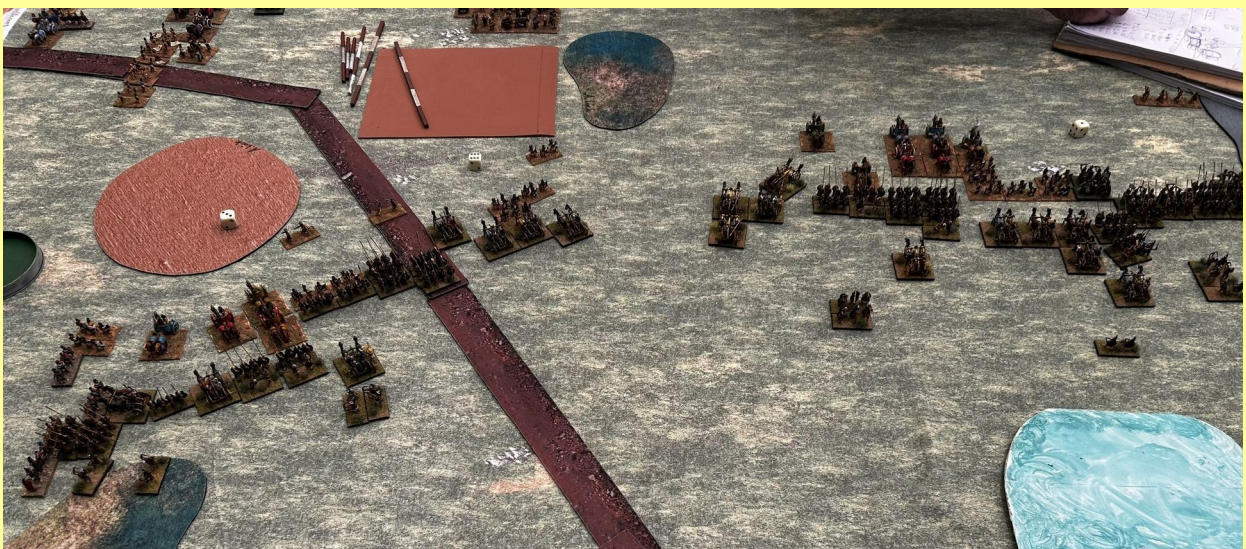
Turnierbericht: Mailand International Team Challenge 2026



Aha, die Hyksos hatten also links noch Truppen versteckt.



Also stellte ich jetzt links die Flanke zu und beschleunigte den Angriff rechts. Die Pikenkommandos formierten sich zweireihig gegen Kavallerie und Auxilia, dreireihig gegen Blades. Im Zentrum schob ich die Ritter-Streitwagen vor, um den Hyksos Angst zu machen.



Aber anstatt wegzugehen griffen die Hyksos Streitwagen meine Reihe in Unterzahl an. Danach wollten sie eine vorgetäuschte Flucht ausführen... aber das geht bei Kavallerie gegen Ritter (F) Streitwagen nicht. Die sind gleich schnell, da kommen die Angreifer

Turnierbericht: Mailand International Team Challenge 2026

nicht davon. Wir hatten das glücklicherweise mehrfach geübt aber Antonio hatte die Regeln hier nicht richtig im Kopf. Nach Regelklärung mit Lawrence (Dank an ihn, dass er so ein fairer Schiedsrichter ist!!) haben wir die Flucht nicht ausgeführt und den Kampf so zu Ende gekämpft.

Ich habe sein Zentrum und die rechte Flanke dann schneller gewonnen als er links... aber zum Schluss war meine linke Flanke auch gebrochen. Also hat er seinen Ambush sehr gut gespielt.

Ergebnis: 19:6 für König Minos

Spiel 2: gegen John (Team „Perfidious Albion“) mit Mannaian and Taurus Highlander

König Minos glaubte nun, den Iran angreifen zu müssen. Es ging gegen Mannaian and Taurus Highlander. Die wurden durch Skythen und Neo Assyrer verstärkt. Das ist eine blöde Allianz: sehr schnell durch skythische leichte Reiter LH(F), bissig durch Mannaiische LH(S). Richtige Kavallerie zu Pferde macht die Liste sehr flexibel, die schweren assyrischen und Mannaiischen Ritter Streitwagen bringen enormen Punch und viele Auxilia besetzen schweres Gelände. Sehr geile Armee.



Wälder, Berge und Obstplantagen waren überall verteilt. Die Mannaian bauten die Skythen gegen meine linke Flanke in Kolonne auf der Straße, danach der Mannaiische CinC mit Auxilia und Ritter Streitwagen. Die Assyrer hatten vorne auf den Ausläufern der Taurus Berge ihre leichte Infanterie, die schweren Ritter (S) Streitwagen waren ganz hinten, so dass sie bei Spielbeginn noch entscheiden konnten ob sie rechts oder links angreifen. Gegen meine rechte Flanke standen mannaiische Kavallerie, leichte Reiter (S) und Auxilia die den Berg zur rechten besetzen konnten.

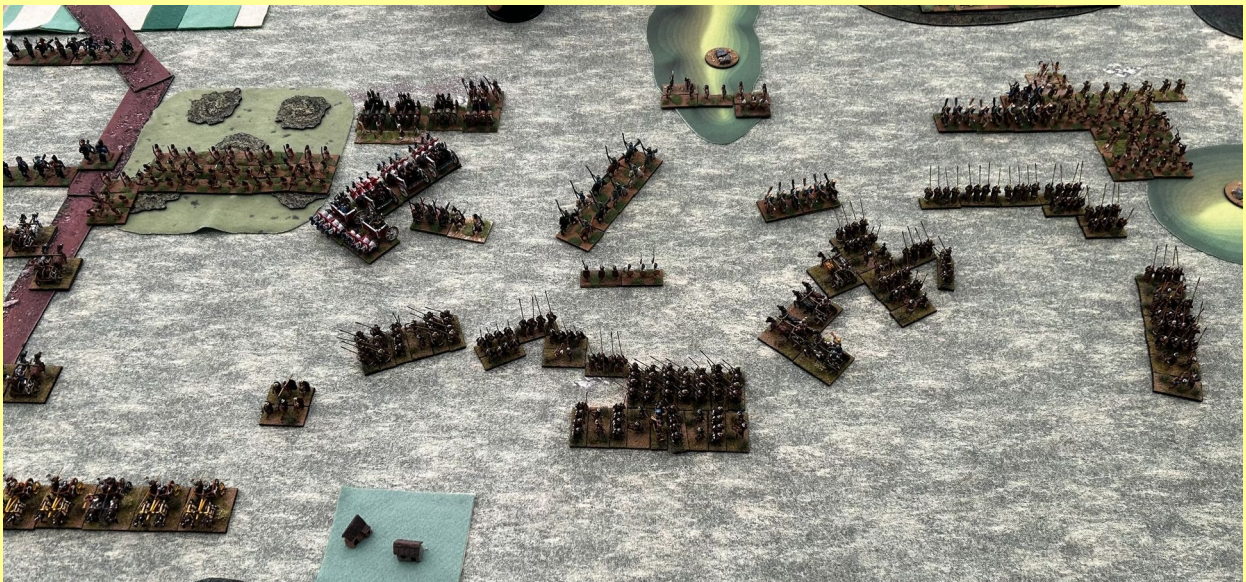
Mein großes Pikenkommando würde die rechte Flanke übernehmen (ich hatte die Assyrer dort eher erwartet); im Zentrum das kleine Pikenkommando und links der König mit den Streitwagen.

Turnierbericht: Mailand International Team Challenge 2026

Es war 07:00 früh bei schönstem Wetter als die Mannaian angriffen. Alle beide Alliierte waren zuverlässig. Sofort wurden Kavallerie und Auxilia vorgeschickt, um mich am Entfalten meiner Armee zu hindern. Die Assyrer rasten mit voller Geschwindigkeit nach links, während leichte Infanterie und Kavallerie meine Piken bremsten.



Mühsam bewegten sich die Minoer ebenfalls nach links während im Hintergrund schon die mannaischen leichten Reiter zum Ort der Entscheidung eilten. Es war ein Wettrennen zu meinen Ungunsten: John hatte 4 Kommandowürfel, ich drei. Und seine waren deutlich besser!



Hier sieht man das Wettrennen schön. Alles drängt sich gleich in die linke Ecke. Meine einzige kreative Idee in dieser Phase ist, die Skythen mit meinen Kavallerie Streitwagen anzugreifen. Die wehren sich tapfer, werden aber entmutigt und ziehen sich dann schnell zurück. So schnell dass ich sie nicht verfolgen kann.

Danach zerfällt die Schlacht in lauter Einzelkämpfe. Alles ist eng und niemand kann gut manövrieren. Die Assyrer werden entmutigt aber es kümmert sie nicht, die kämpfen einfach weiter.

Turnierbericht: Mailand International Team Challenge 2026



Nach Ablauf der Spielzeit sah es ganz gut für mich aus aber nicht entscheidend.

Ergebnis: 14:11 (>10% plus 2 disheartened gegen <10% bei mir)

John wurde insgesamt zum erfolgreichsten Spieler des Turnieres. Auch wenn das Spiel hier mehr so ne Art Wettlauf Chariot gegen Pike war: Wir haben uns hart geschlagen, beide wollten ein klares Ergebnis.

Spiel 3: gegen die Mittleren Assyrer unter Paolo (Team „Condottieri“)

Die Assyrer wollen Rache und greifen Kreta an. König Minos muss sein Reich verteidigen.

Beim Aufbau vom Gelände habe ich das Spiel im Prinzip versaut. Ich habe das Gelände so gelegt wie ich gegen Neo Assyrer oder Sargoniden legen würde. Das sind Armeen die vor allem auf ihre (S) Ritter Streitwagen setzen und sehr beweglich sind. Ich habe das Feld also mit einem großen steilen Hügel sehr eng gemacht. Paolo hat es dann mit Bergen und Obstgärten zu einer Geländefestung für sich ausgebaut...

Das war total unnötiger Mist, weil die Mittel-Assyrer viel mehr Geländetruppen haben als ich und auch nicht schneller an den Flanken sind als ich. Viele tolle Ritter Streitwagen haben sie auch nicht.

Turnierbericht: Mailand International Team Challenge 2026



Na ja. Ich wollte nicht von vorne herein ein Unentschieden anbieten und habe es dann versucht. Ein Pikenkommando rechts der Plantage eines links davon. Die Streitwagen decken die Flanken gegen Angriffe aus dem Gelände. Paolo konnte sich komplett darauf konzentrieren, alle seine PIPs auf die seitliche Bedrohung meiner Vorstöße zu verwenden. Also ging alles sehr langsam und ich musste meine Bewegungen sorgfältig sichern.



Also 3 Stunden lang dagegen geschoben mit ewiger Flankensicherung. 10% der Assyrer habe ich besiegt gegen 2 Elemente von mir.

Turnierbericht: Mailand International Team Challenge 2026



Ergebnis: 14:11, ein zähes Unentschieden nach Ablauf der Zeit

Analyse: Selber Schuld! Als Paolo Gelände ausgewählt hat da hat er einen steilen Hügel und zwei kleine Obstplantagen genommen. Da hätte wir klar sein müssen, dass er gar nicht Raum schaffen will für seine Ritter sondern eine begrenzte Breite verteidigen will. Dass er dann den Hügel und die Obstplantage so gut gelegt bekommt war halt doof aber meine Vorlage war das Hauptproblem – Dadurch wurde das Feld so eng, dass fast gar nicht richtig gekämpft wurde.

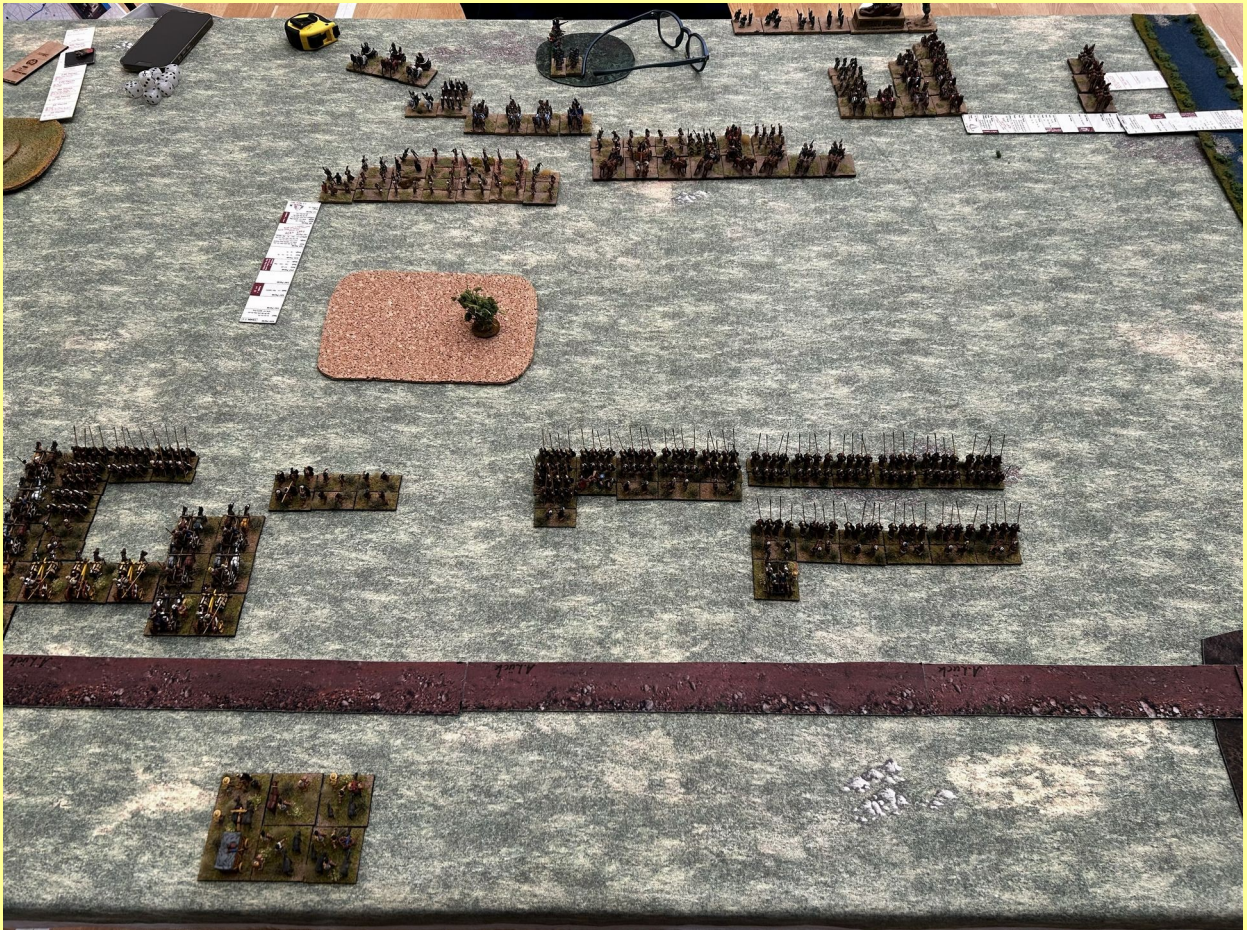
Spiel 4: gegen Ricardo mit dem neuen ägyptischen Pharaonenreich (Team „Barolo, Valpolicella, Lugano“)

Nachdem diese Krise ausgestanden war zog König Minos im Frühjahr nach Ägypten. Entlang des Nils traf er auf den Pharaos mit einem riesigen Heer. Ricardo hat einen „inert“ also zögerlichen General genommen und hat dafür mehr Truppen. Da die Ägypter recht gute Truppen haben ist das problematisch. In der Mitte des Feldes war eine Oase, ein paar Felder lagen noch am Rand und eine Straße führte zum Nil. An Ricardos Tischkante lag noch eine kleine Obstplantage.

Das ägyptische Heer hatte ein kleines Reservekommando hinten an der Plantage, ein großes Kampfkommando mit Blades (X), Psiloi aller Art und Kavallerie (S) Streitwagen stand davor, so dass die Infanterie die Oase schnell besetzen kann. Rechts der Oase dann ein weiteres großes Kommando mit Streitwagen und Infanterie, rechts zum Nil hin ein kleineres Kommando mit (S) und (O) Streitwagen. Vier reguläre Generäle gleichen den Nachteil des zögerlichen Oberkommandierenden aus.

Ich stellte als Zweiter auf: Pikenkommandos rechts neben die Oase, Streitwagen links davon. Idee: schnell und hart auf der linken Seite zuschlagen damit die Blades (X) aus dem Spiel sind. Die sind spezialisierte Ritter-Killer und die müssen weg, bevor meine Ritter Streitwagen gegen seine Kavallerie (S) Streitwagen antreten können.

Turnierbericht: Mailand International Team Challenge 2026



So sah das Feld aus nach der Aufstellung. Da Ricardo „inert“ ist ziehe ich zuerst und würfle „2-2-2“ ... mmmhhhh Sprint?, rascher Vormarsch, Gegner schnell pinnen und in Schlagreichweite kommen? Hallo Plan, was machen wir jetzt? Da wir ja im heroischen Zeitalter spielen als Könige den Krieg quasi allein entschieden haben, bin ich halt mit den Streitwagen drei mal vor und mit den Piken aus dem Kommando A den Gratis Marsch vor. Rechst einfach nur breit gemacht (... das war vielleicht ein Fehler von mir ...)



Natürlich bringen meine Kavallerie Streitwagen wie geplant die Blades (X) um. Aber sie bekommen dafür die stärkeren ägyptischen Streitwagen auf die Nase. Meine numerische Überlegenheit entscheidet den Kampf für mich aber ich verliere 2

Turnierbericht: Mailand International Team Challenge 2026

Kavalleristen und einen Ritter Streitwagen. Das mit dem toten Ritter war ein Spielfehler von mir.... Peinlich.



Auf der linken Flanke konnte ich mich also durchsetzen und zwei seiner Kommandos brechen. Rechts hatte ich dann auch angegriffen (... evtl. der zweite Fehler ...) um noch ausreichend andere Elemente zu schlagen, damit der Verlust der zwei linken Kommandos ausreicht um das Spiel zu gewinnen.

Es hat nicht gereicht, 3 ME zu wenig



Dafür habe ich auf der rechten Flanke so viele Elemente verloren, dass ich die Schlacht dann verloren habe. Gegen die ägyptischen Streitwagen habe ich ganz ok abgeschnitten, aber Ricardos Blades (I) Infanterie hat sich gnadenlos durch meine Elemente gefräst, selbst in meiner Runde bin ich gegen die reihenweise gestorben.

Ergebnis: 8:17 für Ricardo, aber ich hatte über 49% seiner Armee abgeräumt. Es war

Turnierbericht: Mailand International Team Challenge 2026

also wenigstens knapp.

Analyse: Puh... was waren denn die Alternativen? Ich habe es ja nicht geschafft links schnell zu gewinnen. Es hat so lange gedauert dass ich rechts bis dahin verloren hatte.

- Nur links den höchsten PIP angreifen mit drei Kommandos? Das wird eng und ich erlaube ihm, in Ruhe in meinen Rücken zu kommen. Außerdem hat er die kürzeren Wege so lange er nicht angreift und kann auch mit wenig PIPs die linke Flanke schnell verstärken
- Zwei Kommandos Links, rechts nur ein Bremskommando? Er wäre einfach weggegangen und hätte noch 10 Psiloi geopfert. Die rechte Flanke hätte ich so auch verloren. Eventuell aber langsamer, weil er dann die weiten Wege gehen muss.
- Defensiv spielen und eine halbmondartige Falle für ihn hinstellen, bzw. die Aufstellung an seinen Vormarsch anpassen. Im Wesentlichen die Tiefe der Piken an die Ägypter anpassen – Kavalleriekampf schmal halten und Ritter zum Gegenschlag dahinter. Eine Möglichkeit, aber ich verliere meine Manövrierbarkeit weil ich dann gepinnt werde und keinen Raum mehr zum bewegen habe.
- Oder doch so ähnlich, aber rechts einfach nur drohen bzw. nur dann angreifen wenn er Truppen nach links abzieht? Im Nachhinein wohl das Beste

Fazit

Die Geschenke waren wieder super, ein 40x40 Türmchen und Maßstäbe für DBMM und ein Gutschein. Es gab Medaillen für die besten Spieler im Pool, schöne Modelle usw und sehr schicke Pokale aus Glas für die drei besten Teams. Barbarossa hat den größten Pokal abgegriffen, Conan hat leider keinen bekommen. Essen, Wein, Stimmung und Location auch gut, es lohnt sich immer wieder.

Martin, vielen Dank für's Fahren!!!