

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023

Endlich mal wieder ITC ohne Corona! Letztes Jahr war alles noch ein bisschen klein und kompliziert, jetzt beinahe wieder normal.

Paolo hatte Teams aus je drei Spielern eingeladen für Buch 1, 2 und 4 (letztes Jahr wurden die Epochen 2, 3, 4 gespielt). Ich trat wieder für Team Barbarossa an, diesmal im Pool 1 also der biblischen Frühantike. Da ich seit über einem Jahr versuche, Minoer und die trojanischen Helden anzumalen, kamen ja nur diese beiden Listen in Frage. Ich habe mich dann für die Minoer entschieden. Diese Liste erlaubt reguläre Piken X und I als schwere Infanterie, dazu Streitwagen die als reguläre Ritter (F) oder als Kavallerie (O) gespielt werden können und jede Menge Psiloi, Bögen usw. mit denen man noch ein paar billige Truppen erhält.

König Minos trat mit folgender Liste an:

- Kommando A: CinC reg Kn(F)c, 4 reg Kn(F)c, 9 reg Cv(O)c und dazu irreguläre Psiloi O und I
- Kommando B: SG reg Kn(F)c, 2 reg Kn(F)c, 9 reg Pk(X), 8 reg Pk(I), 6 reg Ps(O)
- Kommando C: SG reg Kn(F)c, 9 reg Pk(X), 9 reg Pk(I), 8 reg Ps(O)
- 6 Army Baggage und ein „Feigned Flight“ Stratagem

Normalerweise nimmt der CinC den höchsten, Kmd B den zweithöchsten und Kmd C den niedrigsten Würfel. Das sollte eigentlich die starken Buch 1 Listen gut kontern können, insbesondere Ritter-Armeen und Bow-Armeen. Aber diese Idee hatten auch viele andere: Die starken Listen der letzten Jahre wie Neo Assyrian, Babylonier usw. kamen gar nicht. Statt dessen tauchten zwei mal early Hoplite Greek, zwei Western Chou Chinesen und noch ein zweiter Minoer auf. Aber wenigstens ein late Sargonid Assyrian Spieler war dabei. Spannend, weil so gut gegen Speere und Piken F ist die Armee dann nicht.



Die Minoer rücken vor.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023

Spiel 1 gegen Team „perfidious Albion“: John Fletcher mit Western Chou Chinesen

Die Minoer waren die Angreifer und kamen mitten im Winter in China an. Die Schlacht fand auf einer großen Ebene statt, aber ich konnte glücklicher Weise einen Wald in der Mitte der chinesischen Aufstellungszone platzieren. Rechts daneben lag dann noch ein kleiner Difficult Hill bei ihm, der Rest des Geländes lag weit außen und hat keine große Rolle gespielt.



John stellte rechts zwischen Wald und Hügel einen regulären Sub General mit einem komplett regulären Kommando aus Rittern (O), Pike (F) und Psiloi (O) auf. Anschließend links vom Wald kam ein kleines alliiertes Kommando mit Pk(F), Psiloi (O) und irregulären Rittern und links außen ein riesiges Kommando unter einem regulären Ritter General mit Pike (F), Psiloi (O), Warband (F) und zwei Rittern (S). Der Wald war anscheinend nicht besetzt. Ups, das war mal ein großer Gegner.

Ich stellte meine Streitwagen links gegen das riesen-Kommando, die irregulären Plänkler vor den Wald. Die beiden Piken Kommandos weiter hinten, das Kmd B links, Kmd C rechts. Der „cunning Plan“: Der rechte Chinesische General würde den niedrigsten Würfel der Chinesen haben – also erst mal den angreifen während die Kavallerie die vielen Piken bremst.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023



Es ging auch ganz gut los: der chinesische Alliierte war unzuverlässig aber das riesen-Kommando stürmte los. Ich drehte die Kavallerie langsam nach hinten, zog beide Piken-Kommandos nach rechts gegen das kleine chinesische Kommando und griff dort an. Die Chinesen zogen ihre Psiloi von der rechten Flanke in den Wald um meine Psiloi zu blockieren. Auch der chinesische Alliierte wurde inspiriert und zog jetzt in die Schlacht. Insgesamt waren die PIPs der Chinesen beeindruckend. Das mit dem niedrigsten PIP hatten die ganz anders verstanden als meine Würfel.



Rechts zogen die chinesischen Ritter ab und der oberste chinesische General befahl die Warband als Verstärkung in den Wald. Meine Streitwagen wichen weiter zurück. Und da der reguläre Chinesische General immer schön viele Punkte hatte, konnte er

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023

dann die Piken umdrehen und vier Elemente immer schön einzeln zurückziehen. Richtig gut gespielt von John! Er war rückwärts schneller als ich vorwärts.

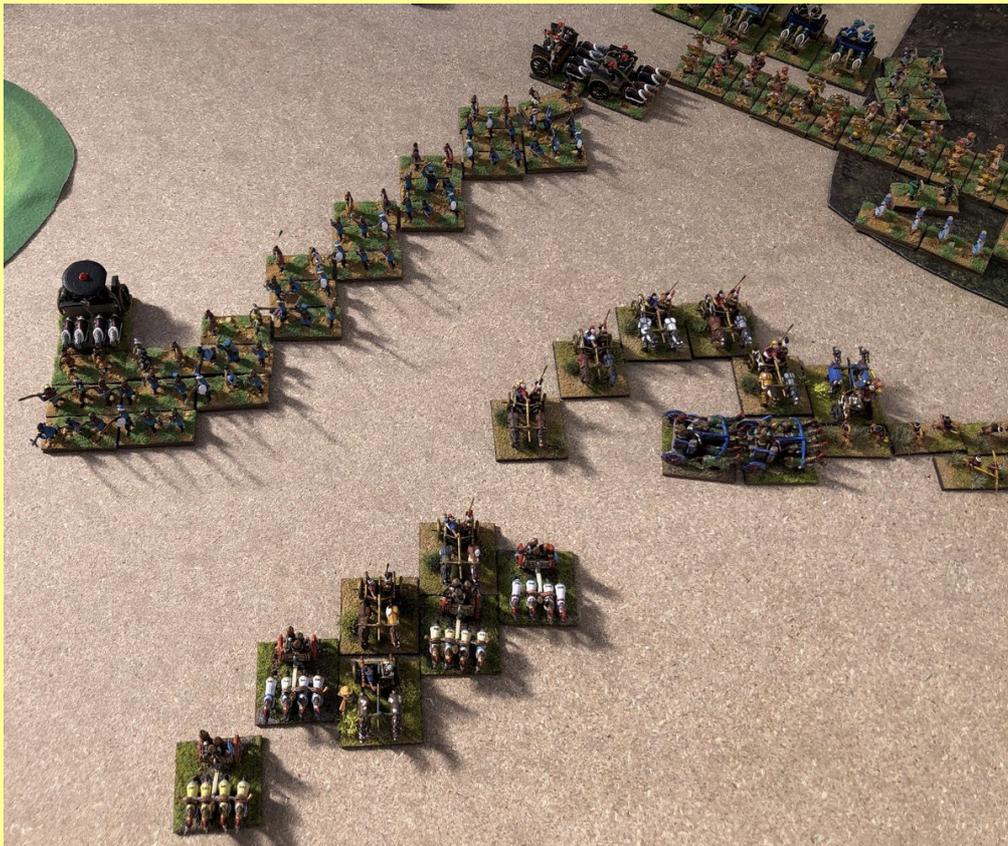


Ich habe das rechte Kommando doch noch erwischt und gebrochen. Blöderweise haben seine Psiloi sehr viele meiner Plänkler erledigt. Also haben danach die Piken aus dem Kommando B den Waldrand gegen die Warband verteidigt. Sie konnten aber nur wenige Warband besiegen. Es war eher so, dass die Warband noch etliche meiner Psiloi und ein paar Piken erledigt hat.



Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023

Das Kommando C drehte dann um und rannte wieder Richtung Zentrum, weil meine Streitwagen unter Druck gerieten. Ich hatte die chinesischen Piken einmal angegriffen, um zu sehen ob ich die Piken knacken kann. Das ging aber katastrophal schief - ich habe viele Streitwagen verloren und musste das Kommando mit einem Feigned Flight aus dem Kampf ziehen. Im Gegenzug hat John seine Piken ungestüm vor rennen lassen um mich hinten gegen die Tischkante zu pressen. Das war verlustreich und unangenehm.



Die vorgetäuschte Flucht der Streitwagen

Mein Streitwagen Kommando ist dann gebrochen, mein Lager wurde geplündert und er hat so viele Elemente aus dem Kommando B besiegt dass ich die Schlacht verloren hatte (immer schön mit einer Warband gegen viele Piken....)

Ergebnis: 8:17 verloren mit 41% seiner Armee weg

Ein echt schönes Spiel, es gab eine einzige Regelunsicherheit (die mich einmal einen Ritter gekostet hat): Da ist einer meiner Ritter mal nach einem Kampf so weit nachgefolgt, dass er in den Wald gefahren ist. Das hätte ich nicht tun müssen aber wir hatten das falsch gelesen. Hinterher ist man schlauer. Superschönes Spiel.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023

Spiel 2 gegen Team „Champagne-Barolo-Lugan“: Gael Richard mit Sumer

Schon mal ein schicker Team-Name;-) Und eine knifflige Aufgabe. Die Sumerer sind mit noch mehr Piken und Psiloi bestückt als meine Armee. Dafür habe ich mehr berittene Truppen.

König Minos griff Sumer im Frühjahr an. Als er das Schlachtfeld betrachtete war es irgendwie gar nicht Streitwagen-freundlich, eher ein klasse Piken-Feld. Rechts war das Feld von einem Difficult Hill und einer Ansiedlung begrenzt, links lag ein riesiger Sumpf. Keine Chance, den Rückraum der Sumerer anzugreifen, also habe ich Kommando C so positioniert dass es an der linken Flanke auf der Innenseite des Sumpfes stand, Kommando B anschließend im Zentrum, die Reiter ausgestreckt auf der rechten Flanke.

Die Sumerer stellten unfassbare Mengen an Piken X und I vom Sumpf bis fast an den steilen Hügel. Dahinter ein paar inferior Ritter, Kavallerie, leichte Reiter und Psiloi.



Die einzige schlaue Idee die ich hatte war, die ganz rechte Stelle an dem steilen Hügel mit Rittern und Kavallerie anzugreifen, während die Ritter von Kommando B als Marschbremsen agieren. Das Konzept hätte sein sollten, den rechten Ausläufer der Pikenformation einmal anzugreifen und dann mit einer vorgetäuschten Flucht wieder rauszugehen in der Hoffnung dass sich danach einzelne Ziele anbieten. Kurz: das ist jämmerlich schief gegangen. Nach dem Angriff war keines meiner Elemente mehr im Kontakt, die vorgetäuschte Flucht konnte nicht ausgeführt werden. Im Gegenschlag habe ich den General und zwei Ritter verloren - Aua.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023



Der erste Angriff - kein Kontakt mehr...

Auf der rechten Seite musste ich mich dann (entmutigt und ohne General) immer weiter zurück ziehen. Er hat das Kommando schließlich gebrochen. Auf der linken Seite habe ich den Sumpf mit einer Überzahl an Psiloi angegriffen. In meinen Piken-Kommandos sind die Generäle abgestiegen (als reg Bd(O)). So habe ich versucht, die Überzahl der sumerischen Piken anzugreifen.

War nicht so schlecht aber nicht gut genug. Die Generäle als Blades (O) machen die Minoer tatsächlich ein bisschen stärker als die Sumerer. Aber

1. die sumerischen Psiloi im Sumpf haben die Minoer Psiloi böse dezimiert (obwohl ich eigentlich mehr hatte)
2. Am Ende meiner Pikenlinie hatten die Sumerer ja noch Truppen und ich konnte diese Flanke nur verweigern und mit Streitwagen decken. Im Zentrum waren die Sumerer daher systematisch stärker als die Minoer.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023



Ergebnis: Gerade noch ein Unentschieden 10:15 aber mit großen Vorteilen für Gael. 46% meiner Armee waren weg.

Mein offensichtlichster Fehler war der misslungene Feigned Flight. Die Sumerer hätten fünf Gruppen halten müssen. Das war eine vergebene Chance. Hier hätte ich noch mehr Kavallerie Streitwagen in Kontakt ziehen müssen um mehr Chancen auf den Erhalt des Kontaktes zu haben. Der Rest ist mir weniger klar: War es gut am Rande des Sumpfes zu kämpfen? Oder hätte ich die Piken hinter den Streitwagen vorrücken lassen sollen? Also alle Kraft rechts außen bündeln? Oder einfach weit hinten stehen bleiben und ihn angreifen lassen?

Bislang läuft das nicht nach Plan für König Minos. Und die Gegner halten sich auch nicht an meine Strategie. Ich wollte doch Ritter jagen...

Dinner

Samstag Abend waren wir mit den anderen Teams im el Grifo. Endlich mal wieder viele Leute sehen, die jetzt ein paar Jahre gefehlt haben. Ein Spieler aus Australien war da, Gael Richard aus Frankreich, Iren, Engländer, Italiener. Es war laut und zu viel zu essen. Das Abendessen ist für sich schon anstrengend, da braucht man kein Turnier mehr. *Bild: beide deutsche Teams beim Erholen.*



Spiel 3 gegen Team „Invincible Meshwesh“: Filippo Morisi mit Western

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023

Chou Chinesen

Ich hatte schon gesehen, dass Philippos Armee ganz anders aufgebaut war als die von John Fletcher: Mehr Ritter und Blades (I) anstatt Pike (F) als Infanterie. Aber der Reihe nach: König Minos greift mal wieder China an, im Sommer dieses Mal. Ich habe weniger Gelände genommen als vorher und eine Oase gegen ein Open Field und den Wald gegen einen sanften Hügel getauscht. Insgesamt war das Feld auf chinesischer Seite links durch ein Scrubby Rough Flat, in der Mitte durch einen halben Difficult Hill und rechts durch ein Open Field strukturiert. Da wir kein regnerisches Wetter hatten gibt das Feld keinen Einfluss und gilt als Good Going. Wir haben es als Deko liegen lassen. Bei den Minoern begrenzte rechts ein steiler Hügel die Aufstellungszone, im Zentrum lag ein sanfter Hügel und ganz links außen ein großer steiler Hügel.

Ich muss zuerst aufstellen:

- Links - das Kommando C, General zu Fuß, so leicht schräg nach innen schauend
- Mitte - Kommando B, General auf Streitwagen, Piken vorne, Streitwagen dahinter
- Rechts - Kommando C, Ritter eher im Zentrum, Kavallerie außen, Psiloi an dem steilen Berg dahinter

Filippo stellt

- links ein großes Kommando irregulärer Blades(I), Bow(I) mit einem regulären Ritter General
- im Zentrum ein Kommando mit einem regulären Ritter General, 3 regulären Rittern, regulären Blades (I) und rechts neben dem kleinen Difficult Hill noch eine Kolonne regulärer Bow(I)
- rechts das Kommando des CinC, dieser ein regulärer Ritter, 7 irregulären Rittern, einer Reihe irregulärer Blades (I) und ein Flankenschutz aus 4 Auxilia



Der Plan: meine Kavallerie zieht nach rechts außen. Entweder ziehen die Chinesen ihre Ritter dahin um das zu kontern oder ich hole mir die Auxilia und bedrohe die Flanke von außen. Die Ritter aus meinem CinC Kommando gehen ins Zentrum und

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023

bedrohen das kleine reguläre Kommando links neben dem Hügel. Das Kommando B geht ins Zentrum. Falls die Chinesen ihre rechte Flanke schwächen, dann greifen sie rechts an. Halten sie die rechte Flanke gehen sie auf das kleine Kommando links im Zentrum. Im Bild sieht man die Situation nach meinem ersten Zug.

Filippo reagiert und mit diesem Zug hat er wahrscheinlich das Spiel verloren. Das rechte Kommando zieht die Ritter nach außen und schwächt die Infanterie Kette. Jetzt muss meine Kavallerie nur noch ein bisschen vor und zurück fahren und schon machen die Chinesischen Ritter ein Spiel lang gar nix.



Die Chinesischen Streitwagen reagieren auf die Bewegung der Minoer.

Ich ziehe die Piken von Kommando B und die Streitwagen aus Kommando A gegen das kleine reguläre chinesische Kommando im Zentrum. Die Streitwagen aus Kommando B greifen rechts neben dem kleinen steilen Hügel an. Die Chinesen ziehen zuerst ihre Ritter ins Zentrum... drehen dann aber wieder um als meine Piken genau auf die Ritter zielen.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023

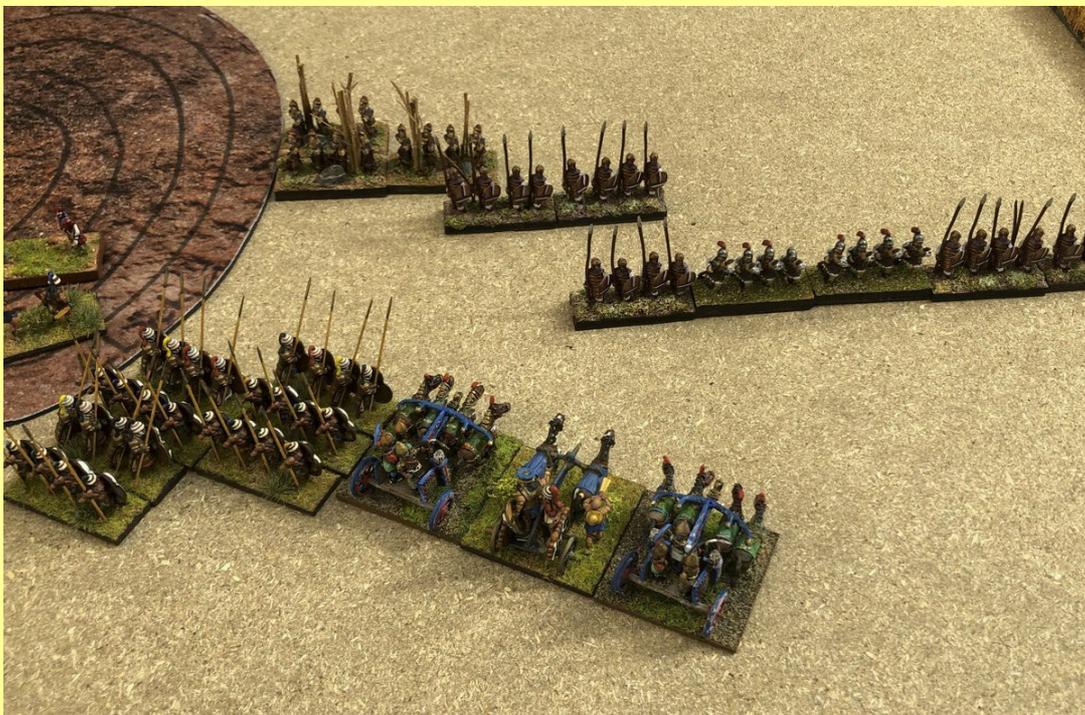


Rechts weichen meine Streitwagen wieder zurück, aber der Angriff im Zentrum sitzt. Die Piken können einen Streitwagen der Chinesen direkt besiegen. Meine Streitwagen schlagen einen Blade und ziehen sich dann sofort mit Feigned Flight zurück. Dadurch kann Filippo sein Zentrum nach dem ersten Angriff nicht neu sortieren.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023



Der Zweite Angriff nach dem Feigned Flight bringt das chinesische Zentrum dann unter starken Druck – die Blades haben keine Flankendeckung mehr. Das erlaubt mir, den Hügel mit Psiloi zu besetzen und zwei Kolonnen Pike nach rechts zu drehen um die Infanterie rechts neben dem Hügel anzugreifen.



Ob Bow (I) wohl ein Gegner für Pike (X) sind? Und eine Reihe Blades lange gegen Ritter Streitwagen halten? Na ja, eher nicht. Filippo dreht seine Streitwagen von ganz

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023

rechts außen langsam wieder nach innen und vertreibt meine Kavallerie. Aber das geht viel langsamer als der Angriff im Zentrum.

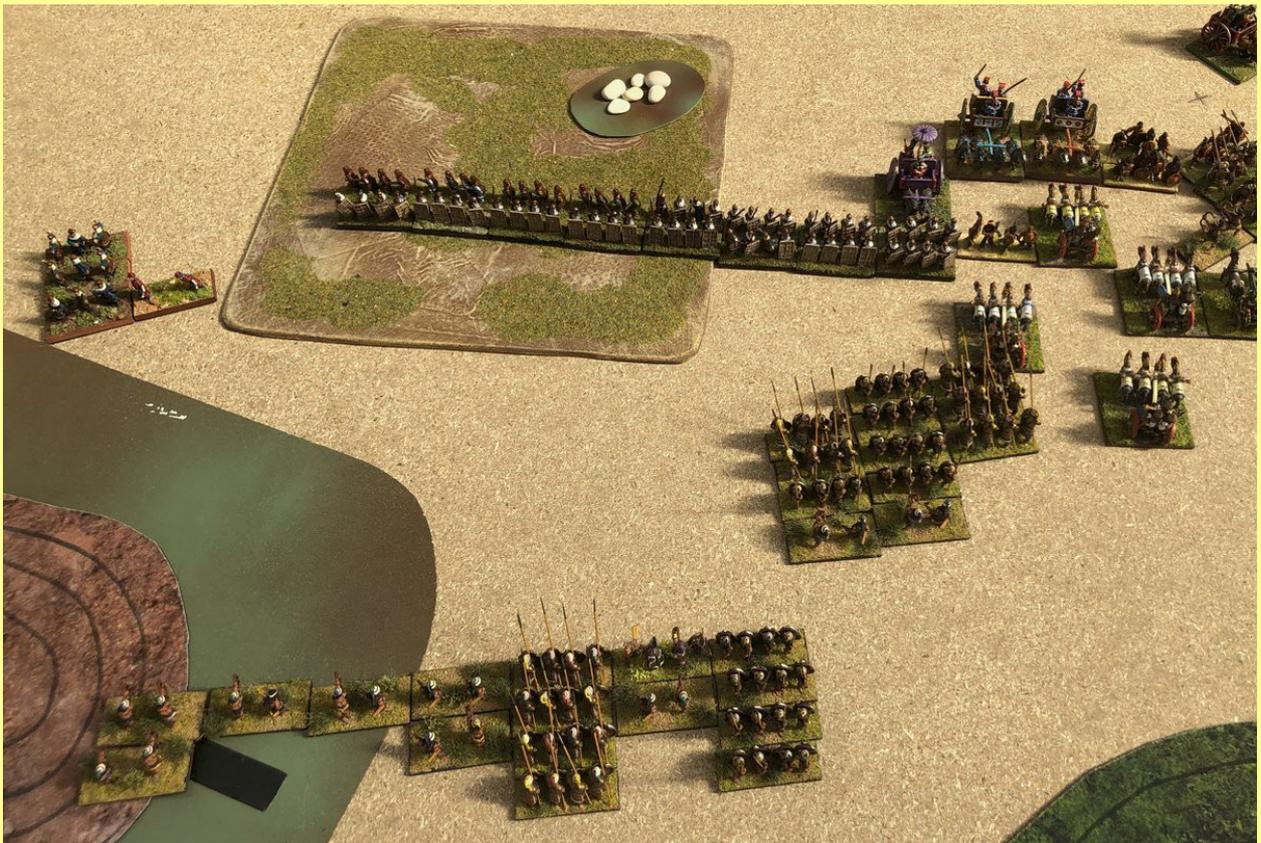


Die chinesische Streitwagen drehen ins Zentrum

Das chinesische Zentrum bricht unter dem Angriff zusammen. Jetzt muss ich von den beiden Flankenkommandos noch ausreichend Elemente besiegen, so dass die Chinesen aufgeben. Zwei Psiloi rennen auch zum Lager und greifen das an.

Ich greife also beide Flanken-Kommandos der Chinesen schräg vom Zentrum her an. Zu gleichen Zeit greifen die chinesischen Streitwagen alles an, was ich nicht wegziehen kann. Sie können zwei Kavallerie Streitwagen und ziemlich viele Plänkler überfahren. Also ein Wettlauf um die Punkte. Einige Helden auf beiden Seiten halten unfassbar lange aus: Zum Beispiel greife ich einen chinesischen Blade mit einem Rittergeneral von hinten an, ein weiterer Streitwagen hilft - das ist eine 5:1 beim Combat Faktor - aber die Chinesen wehren sich und der Blade dreht sich um. Solche Sachen sind in dieser Schlussphase mehrfach passiert. Durch solche Heldentaten war die Spielzeit vorüber bevor ich die Chinesen besiegen konnte.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023



Angriff auf die linke Flanke

Ergebnis 15:10 - ich hatte 9 ME Verluste also < 10%, Filippo hatte über 40% verloren

Spiel 4 gegen Team „Wild Geese“: Mick Hession mit Mannaian and other Taurus and Zagros Highland States (1/37)

Vor dem letzte Spiel waren viele Teams noch weit vorne. Es gab unter den ersten Plätzen nur wenige Punkte Unterschied. Wir mussten dann gegen Wild Geese aus Irland antreten. Ohhh schön, ich kam gegen Mick Hession - der hatte mich letztes Jahr böse eingetütet. Eine Gelegenheit zur Revanche ;-)

Unter der Liste konnte ich mir nichts Konkretes vorstellen. Aber ich hatte ihn am Samstag spielen sehen und wusste, dass ein paar Light Horse dabei waren (ungewöhnlich in Pool 1!) und ein riesiges Kommando mit Auxilia. Ich war natürlich mal wieder Invader und reiste im Sommer in die Berge des Taurus Gebirges. Das Schlachtfeld war recht einfach: Ein großer Wald in der Mitte der Zagros Aufstellungszone, ganz hinten auch noch steile Hügel und eine Ortschaft. Eine Straße entlang meiner linken Flanke. Und bei mir lag hinten in der Mitte auch noch ein Geländestück (Orchard glaube ich).

Wenigstens musste Mick zuerst aufstellen: Links außen an der Straße das Kommando mit leichten Reitern (S), anschließend der CinC Kavallerie (O), ein paar Auxilia und irreguläre Ritter Streitwagen. Anschließend ein Assyrischer Allierter mit Auxilia und

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023

Psiloi vorne und Ritter-Streitwagen dahinter. Im Wald und rechts neben dem Wald dann Auxilia mit Psiloi Unterstützung... viele ...

Ich stellte die beiden Piken-Kommandos nach vorne gegen die linke Flanke. Die Streitwagen standen dahinter, so dass ich die Straße schnell mit meiner Kavallerie erreichen konnte. Da hatte ich Schiss dass Mick mich mit den leichten Reitern links umgeht. So gute leichte Reiter hat sonst kaum eine Armee der Frühantike.

Mick hatte großes Pech: Der Assyrische Alliierte war unzuverlässig! Mick musste die ersten Runden viele PIPs ausgeben um ihn wieder zu erwecken. Das legte dann meine Plan fest: Angriff auf die leichten Reiter und den Zagros CinC ohne die Assyrer aufzuwecken. Die Auxilia wollte ich nur bremsen und mit ein paar Elementen abschirmen.



Auf dem Bild erkennt man gut wie die Zagros zwei Auxilia als Bremse vorschicken. Diese ziehen sich dann so geschickt zurück dass sie innerhalb 240 Schritt von den Assyrern stehen. Meine Streitwagen sind nach links gefahren und fertig zum Angriff auf die Zagros.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023



„Angriff“ schreit König Minos! Meine Streitwagen besiegen die leichten Reiter nach 4 Bounds. Ich verliere einen oder zwei Streitwagen dabei. Der Zagros CinC wehrt sich heftiger: er kann mehrere minoische Kavallerie und Ritter Streitwagen besiegen. Aber er verliert sehr schnell seine Kavalleristen und er hat eine ungeschützte Flanke, die von meinen Piken angegriffen wird. Hier kann ich zuerst einen Kavalleristen klammern und danach den Ritter dahinter. Dieses Kommando habe ich dann innerhalb weniger Bounds besiegt.

Im Zentrum sah das in der Zwischenzeit ganz anders aus. Mick Hession hatte zwei große Auxilia Blöcke gegen meine rechte Flanke gezogen. Da hatte ich keine echte Front. Aber ich hatte die Ritter-Streitwagen aus dem Kommando B dort und ich konnte einige Piken, die ursprünglich den Assyrer blockiert hatten jetzt abziehen, da der Zagros CinC die Assyrer nicht mehr überzeugen konnte mitzukämpfen. Und so haben wir uns noch gegenseitig ein paar Elemente kaputt gemacht bis die Zagros Armee besiegt war.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023



Ergebnis 22:3 für die Minoer, bei den Zagros war der Ally permanently disheartened, Das LH und das CinC Kommando waren weg, und ein paar Auxilia waren besiegt.

Am Schluss des Turnieres war es der erste Sieg für Team Barbarossa seit 2015!

1. Barbarossa
2. Old Contemptibles
3. Condottieri

Aber mal unabhängig von den Punkten: Es war gut organisiert, vier mal sehr gute und freundliche Gegner. Drei Spiele lang hatte ich wirklich ein Konzept bei dem ich mit meinen Minoern ein Konzept hatte - nur gegen die Sumerer... da war ich halt zu klein und das Gelände zu gut für die Sumerer. Wahrscheinlich hätte ich einfach mal weit hinten stehen bleiben sollen.

Aber insgesamt: ITC ist ein super Event! Es macht einfach Spaß so viele Nationen am Start zu sehen!

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2023

