

International Team Challenge 2012 in Mailand.

<<Barbarossa erobert Mailand>>

Ich hatte für die erste Epoche meine Ugariten angemeldet. Die Armee hat vier Kommandos:

- 1) der CinC (reg CvS), mit 5 regulären superior Cv Streitwagen, 6 reguläre Blade O und 6 irreguläre Blade O.
- 2) ein Sub General CvS mit 6 irregulären Psiloi und 6 irregulären Auxilia
- 3) ein Sub General CvS mit 8 irregulären CvO Streitwagen und 8 irregulären Psiloi I
- 4) ein alliierter General (regulärer KnO Streitwagen) mit 3 regulären KnO Streitwagen und 4 irregulären CvO Streitwagen, dazu Psiloi und 2 Auxilia

Die Armee hat kein Lager. Somit ist sie zwar gut manövrierbar aber eben auch recht fragil. Wenn die Kommandos Der CinC bekommt zu Anfang immer den höchsten Würfel, um gegebenenfalls den Alliierten aufwecken zu können.

Wir hatten vorab uns einmal zum trainieren getroffen. Für mich stand hier im Vordergrund das Spielergebnis auch kontrollieren zu können. Ich hatte nie vorher ein Unentschieden halten können, wenn es mal nicht gut lief. Eindeutig zu verlieren oder zu gewinnen geht leichter. Aber in einem Team-Wettbewerb muss man zur Not auch ein paar Punkte retten können.

Aber nun mal zu den Spielen...

1. Spiel

Samstag morgens trat ich gegen Neo Babylonier an, kommandiert von Maurizio Cisotto vom Team "The Wild Bunch". Ugarite griff Baylon im Winter an. Die Babylonier haben mehr Ritter als ich. Daher wollte ich eine offene Streitwagenschlacht vermeiden.

Maurizio musste zuerst aufstellen. Seine linke Flanke war an der Grundlinie durch ein halbes Rough, davor durch ein großes Rough und schwere Infanterie (Speere O) gedeckt aber es war noch viel Platz auf der Seite. Sein Zentrum und seine rechte Flanke bestanden aus drei Kolonnen Rittern, zwei Gruppen Bogenschützen irr Bw(I) und zwei Kolonnen Kavallerie.



Ich beschloss das alles zu meiden und mit dem Alliierten einen Angriff im Zentrum

vorzutäuschen, mit den Blades durch das Rough hindurch seine Speere anzugreifen, aber vor allem mit meinen Auxilia ganz über den Tisch zu rennen und durch die BUA hindurch sein Lager zu plündern und mit den CvO Streitwagen den Durchgang zwischen Rough und BUA zuzumachen. Seine rechte Flanke würde im Leeren Raum stehen ohne Gegner und irreguläre Bögen zieht man nicht so schnell an andere Brennpunkte.



Die Idee war mittelgut: mein Allierter spielte nicht mit. Das heißt ich habe zwar genauso angegriffen wie geplant - aber der an getäuschte Angriff im Zentrum fand nie statt. Das gestattete den Babyloniern viele Ritter an den Brennpunkt zu ziehen. Die 6 Speere hielten meinen Blades stand, da sie durch Hidden Obstacles gesichert waren. Dafür habe ich gemäß Plan sein Lager erobert. Jeder hat alles riskiert, aber da bei beiden ein Teil der Armee schwer verspätet kam (seine Bögen und mein Allierter) haben sich die Verluste sehr die Waage gehalten. 12:13 für Babylon. Beide Spieler echt fertig - er, weil er ständigen PIP-Mangel litt, da seine Ritter-Generäle weit weg von den anderen Truppen waren - ich, weil ich mit Auxilia, Psiloi und Kavallerie gegen Ritter kämpfen musste.



2. Spiel

Samstag Nachmittag ging es dann gegen Richard Darby von den "Old Contemptibles", er kommandierte späte Mykener (mit Achilles als brilliantem Alliiertem). Die Mykener griffen Uagrite im Frühjahr an. Einen Gegner mit Speeren, Kavallerie Streitwagen, Warband und Blades wollte ich mit viel Gelände bremsen. Ein doppeltes Rough zur Rechten und eine BUA in der Mitte lagen sehr schön für mich.

Der Plan: links angreifen mit dem Alliierten und der Kavallerie, alle anderen mit dem CinC und den Auxilia rechts festhalten, insbesondere irgendwelche dahergelaufenen Hollywood Helden mit Warbands...



Mein Plan war Scheiße: Der Alliierte war unzuverlässig und ließ sich drei mal hintereinander nicht aufwecken! Dann hatte ich eine Weile keinen PIPs dazu und so gegen Mitte des Spiels hat es dann endlich geklappt. Dann war aber kein Gegner mehr da auf der Seite. Also habe ich sauber gegen Achilles verteidigt der das große Rough angriff. Mit Blades und Psiloi und ganz außen ein paar Auxilia habe ich seine Warban und Blades so niedergehauen wie sie kamen. Nur ... es hörte gar nicht mehr auf! er zog Streitwagen nach und die Besatzungen stiegen als Blade O ab. Und zwar schneller als man die umbringen kann. Erst als ihm langsam die Blades ausgingen begann sich



das Spiel zu meinen Gunsten zu neigen. Aber aus so einer defensiven Stellung heraus konnte ich dann keinen Sieg mehr erzwingen. 15:10; Super gespielt von Richard!



3. Spiel

 Sonntag früh traten wir dann gegen das Team "The Good, The Bad, The Bold & the Ugly" an. Jim Gibson mit Seevölkern vertrat die Epoche 1. Die Seevölker griffen Ugarite im Frühjahr an. Das war ein ganz böses historisch brauchbar untermauertes Omen....

Und Scheiße sind das viele. Ich musste aber erst mal zuerst aufstellen. Also habe ich mich an zwei Terrainstücke links außen angedockt: Psiloi vorne in den Dünen, Streitwagen weit hinten, Infanterie so, dass man die Stadt in der Mitte des Tisches halten kann. Aber all so weit hinten, dass man auch sich verpissen kann und ganz nach rechts außen flüchten könnte. Dann stellte Jim seine Seevölker hin. Auf meiner linken Seite wahr eine einladend schwach verteidigte Düne, danach kamen Massen über den ganzen Tisch. Irgendwas war faul aber was?



Ich entschied, die Düne mit Psiloi anzugreifen und gleich Streitwagen hinterher zu ziehen, falls es eine Falle war. Es war eine und sie war gut. Jim hatte viele Blades mit Exaggerating Army Size nur vorgetäuscht und 8 Blades F vorne in der Düne. Die sieht man erst sehr spät. Daher gingen einige Psiloi 'spent' aber jetzt kamen ja meine

Streitwagen zu Hilfe! Jim blockte mit 2 Psiloi I und ... ja was soll ich sagen: Ich habe drei Angriffe, also 6 Bounds gebraucht um mit Kavallerie diese zwei Psiloi wegzubekommen. Ok, er hat einen dritten Psiloi I nachgezogen. Aber trotzdem ein Schandfleck auf meiner Liste.



Auf der anderen Seite eroberte Jim langsam die Stadt. Meine Psiloi und Auxilia versuchten nur "langsam zu sterben". Nur im Zentrum, da fühlten sich meine Blade und Streitwagen gegen seine recht wohl. Aber noch nicht einmal meine Ritter Streitwagen konnten genug Seevölker umbringen, um ihn jetzt zu beeindrucken. ich war am Schluss deutlich nervöser als er. 11:14 für Jim.



4. Spiel

Sonntag Nachmittag wurden wir jetzt von allen gejagt. Das Team "La piccola armata" aus Turin bekam die Chance uns vom ersten Platz zu jagen. Riccardo Merchesi mit seinen Ägyptern wollte den Stadtstaat Ugarite jetzt überrennen und seinem Team so noch einen Platz unter den ersten sichern.

Der (inerte) Pharao griff mit einer riesigen Armee Ugarite an, mitten im Frühjahr. Seine Tischhälfte war praktisch frei, bei mir lag links eine Düne, rechts eine große Düne und im Zentrum eine BUA. Ich musste zuerst aufstellen, daher standen meine Truppen weit hinten. Ganz links die Kavallerie (Psiloi in den Dünen), dann der Aliierte (ebenfalls seine Psiloi in den Dünen), dann der CinC mit der schweren Infanterie so dass man entlang der BUA vorrücken könnte, Psiloi und Auxilia hinter der BUA. Der Pharao stellte sehr zentral auf, Riccardo wartete noch auf etwas - das fehlende Lager machte ihn vorsichtig.



Aber nix da: Angriff links am Tischrand mit der Cv, der Alliierte anschließend daneben mit seinen Streitwagen (etwas diagonal auf die Ägypter gezieht, die Blades rücken nach und rechts versuche ich die BUA zu sichern. Riccardo schlägt zwar gegen die Stadt los, aber gegen meinen Angriff zieht er einfach nur viele Streitwagen in eine defensive Position. Alles manövrieren überlässt er mir. Meine Streitwagen prallen einmal ab, aber beim zweiten Angriff kippen die ersten Ägypter aus dem Wagen. Der Angriff sitzt und ich muss nur immer nachziehen um die beiden Kommandos zu brechen. Rechts habe ich keine PIPs und kein Glück, die Ägypter erobern die Stadt, reiten drum herum und stehen in den letzte Runden im Rücken der ugaritischen Armee. Ist aber irgendwie kein Problem, wenn man kein Lager und noch ewig viele Psiloi hat von denen er jeden zweiten Bound einen überfahren darf.



Und im Zentrum... habe ich es nicht geschafft. Der Angriff meiner Blades war zu zahm. Er konnte ja die Stadt kontrollieren und da musste ich vorbei. Und einen Feigned Flight hatte er auch noch in der Tasche. Ich kam einfach nicht durch. 14:11 am Ende.



Fazit

- > der Veranstaltungsort ist super, beneidenswert!
- > Organisation war auch klasse. Völlig un-italienische Pünktlichkeit kam auf. Die Turnierleitung hatte den Laden im Griff.
- > Klar gab es auch mal Diskussionen über Regeln. Bei uns in dem Buch 1 Raum war aber nur eine Situation wo es mal kurz emotional wurde. Alles andere ließ sich durch Nachlesen und einmal im Kreis übersetzen lösen.
- > und die Gegner: super. Kein Streit. Klar, manchmal sehr vorsichtige Züge in den Spielen 3 und 4. Aber niemand hat gemauert oder sich versteckt.
- > das Team: aus meiner Sicht eine schöne Stimmung! Konzentriert aber nicht verbissen. Viel Diskussion aber keine Team-Order.

Zum Schluss noch Lorenzo, wie er sich über sein eigenes Turnier freut!!!

