

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2013

Bericht vom ITC 2013 in Mailand

2012 hat Lorenzo zum ersten Mal das International Team Challenge in Mailand ausgerichtet. Als Team Barbarossa waren wir da sehr erfolgreich dabei. Also wollten wir uns 2013 der Herausforderung noch mal stellen. Das Team Barbarossa trat in folgender Besetzung an:

- Jürgen Bohn mit späten Ungarn für Epoche 4
- Thomas Kimmerle mit Byzantinern für Epoche 3
- Neil Fox mit Ptolemäern in Epoche 2
- und ich mit Ugarite in Epoche 1

Ich hatte wochenlang versucht mal was nicht-biblisches zu kreieren, Western Chou Chinesen waren eigentlich meine Wahl. Aber die sind nie turniertauglich geworden. Meine Ugariten bestehen aus

- A) dem Chef im Streitwagen (reg Kn0) mit 12 Blades, 3 Streitwagen (Kn0) und 2 Streitwagen Cv(S), 4 Horden
Der Chef bekommt meist den höchsten Würfel
- B) einem Minikommando aus einem Untergeneral im Streitwagen (reg CvS), 5 Auxilia 0, 5 Psiloi 0, 2 Psiloi I
Kommando B bekommt immer den niedrigsten Würfel
- C) ein Untergeneral im Streitwagen (reg CvS) mit 8 Streitwagen (Cv0) und 12 Psiloi I
- D) ein canaanischer Alliiertes, der General im Streitwagen reg CvS, 3 Streitwgen CvS, 4 Streitwagen cv0, 6 Psiloi I, 4 Horden, ein Lagerelement

Im Epoche 1 Wettbewerb waren sehr viele Assyrer (Neo und Sargonid Assyrer), dazu Babylonier und Uratu, die den Assyrern konzeptionell ähnlich sind. Man musste sich also überlegen, wie man mit diesen kleinen hochgerüsteten Gegnern umgeht. Das Rezept der Ugariten war:

1. Beim Gelände legen Platz schaffen, aber ein zentrales Rocky Flat (oder ähnliches Rough) für den Infanteriekampf platzieren
2. Die superior Ritter kommen lassen und mittels FF hinhalten, wobei die CvS des Alliierten angreifen, fliehen und dann evtl die Ritter angreifen. Zur Not das Spiel mehrfach. Ein paar Marschbremsen dazu, um die Ritter lange aus dem Spiel zu halten, solange bis ich sie von mehreren Richtungen angreifen kann.
3. Den Kavallerie Kampf und Blades gegen AxS früh anfangen, diese Kämpfe dauern Zeit, aber ich sollte sie eigentlich gewinnen.

Spiel 1: Team Barbarossa gegen Team Old Contemptibles

Richard Darby trat mit Sargonid Assyrian an. Zu meiner Überraschung hatte er einen Alliierten mit vielen leichten Reitern LH(F) und Irr Bw(I) dabei. Richard war der Invasor, an einem schönen Tag trafen sich die Armeen gegen

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2013

14:00 zur Schlacht.

Zwei Geländeformationen spielten eine wichtige Rolle in der Schlacht: Im Zentrum, leicht nach links versetzt, lag ein großes steiniges Gebiet und vor meiner rechten Flanke war ein kleines Wäldchen. Da ich zuerst aufstellen musste kam das CinC Kommando hinter das steinige Feld, so dass die Infanterie durch das Feld hindurch vormarschieren kann. Die Streitwagen standen mit etwas Abstand dahinter. Links neben den Chef kamen die acht Streitwagen aus Kommando C, rechts schloß sich der Canaaniter an, dessen Plänkler schon leicht hinter dem Wäldchen standen. Der Rest des Wäldchens wurde von Kommando B besetzt.



Die Assyrer stellten ihren Verbündeten ganz hinten an den Spielfeldrand, jenseits des Steinfeldes. Im Zentrum standen Speere, Bögen, die gefürchteten Streitwagen der Assyrer (Kn(S), also deutlich stärker als meine) und 5 Kavalleristen (Reg Cv(S) wie sich herausstellte). Hinter dem Wäldchen kamen noch ein paar Auxilia S Infanterie, wenige Streitwagen und leichte Infanterie.

Eigentlich gab es dadurch zwei getrennte Kämpfe:

- den Kampf um das kleine Wäldchen – AxS und CvS gegen meine Ax0 und CvS habe ich mit ein paar Verlusten gewonnen. Aber es hat gedauert und es

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2013

ergab sich daraus keine Situation die weiter genutzt hätte, da Richard alle gefährdeten Elemente rechtzeitig zurückgezogen hatte.

- Auf der linken Flanke gab es ein Wettrennen Not gegen Elend: Meine Kavallerie versuchte die leichten Reiter ganz an der Grundlinie zu stellen. Der Assyrer musste im ersten Zug stehen bleiben (ein unzuverlässiger Alliiertes). Also hätte das gar locker funktionieren sollen. Aber schlechte PIPs helfen nicht und wenn sich leichte Reiter einfach mal drei Kampfrunden ohne Verluste gegen Kavallerie halten wird es auch nicht schneller. Am Ende hätten zwei Bewegungen gereicht, um das ungeschützte Lager zu erreichen. Da Baggage keine Marschbewegungen behindert in ein oder zwei Bounds.



Am Ende hat Richard 40% seiner Armee verloren, ich hingegen 10% und ein entmutigtes Kommando. Also 15:10 für mich.

Spiel 2: Team Barbarossa gegen Team Los Yetis

Vincenzo trat mit Ägyptern des neuen Pharaonenreiches an. Der Pharao hatte 4 Kommandos: ein Streitwagenkommando (REg cv(S)), ein Kommando mit Auxilia, Psiloi, Blades F und ca. 10-12 Bow (O), ein Kommando mit 4 Warband F, ein paar Blade F und Streitwagen Cv(O) und ein letztes Kommando mit Blade F und Streitwagen Cs(S).

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2013

Vincenzo war der Invasor, er griff Ugarite im Frühjahr an. Das Gelände war super für ihn: ein 2FE großer sanfter Hügel für seine linke Flanke und ein Rough für seine Rechte.



Ich habe dieses Spiel völlig verkackt, weil ich mich darauf verlassen habe, dass ich seine rechte Seite überrennen kann - meine Blade (0) gegen seine Auxilia (0 und S). Aber es hat überhaupt nichts funktioniert:

- Meine Blade haben seine Auxilia und Blade f nicht umgebracht, dafür haben sie die vier Warband massakriert.
- Meine Ritter haben keinen einzigen Bogenschützen umgebracht, dafür wurden drei erschossen.
- Seine Blade f haben meine Streitwagen Cv0 und CvS mit nur zwei Verlusten locker gehalten und die haben irgendwann den canaanitischen General umgebracht.

Aus verzweiflung habe ich dann seine CvS Streitwagen vorgelockt, indem ich ihm meine Cv0 angeboten habe. Ich konnte sie dann auch klammern und von hinten angreifen, aber ... er hat es halt überlebt! Das Spiel habe ich total versaut und 2:23 verloren.

Spiel 3: Team Barbarossa gegen Team Cavalieri del Nord-Est

Ich liebe Spiele geghen Fabio Terpin! Der Mann hat immer außergewöhnliche Armeen dabei die aber gut funktionieren. Er ist kein Bremser und man kann immer was von ihm lernen. Er kam mit Hittite Empire: Viele Streitwagen Reg Kn0 und Reg Cv0, dazu Ps, Ax, 12 Wb (F) und, Pk(F) in 3 Kommandos.

Es war Sommer im Hethiter-Reich und Ugarite marschierte dort ein. Morgens um 4.00 begann die Schlacht. Blöderweise musste ich schon wieder zuerst aufstellen.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2013

Insofern hatten mich die 12 Warband echt überrascht. Also begann auf meiner rechten Flanke ein lustiges Hin- und Hertenzen, bis ich meine königliche Wache vor den Warband gerettet hatte (zwei haben es nicht geschafft). Dann konnte ich seiner Infanterie in die Seite fallen. Links zog ich meine Kavallerie vor seinen Rittern zurück. Jetzt musste ich das Spiel langsam machen, denn ich musste erst den Infanteriekampf gewinnen, bevor ich gegen seine Ritter kämpfen konnte.



Ich hatte versucht, seine Ritter im Zentrum durch eine angetäuschte Flucht nach vorne zu locken. Leider sind bei dem Versuch alle 4 Angreifen gestorben...



Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2013

Keiner hat es in der Zeit geschafft, den Sieg zu erzwingen. 13:12 für mich, jeder hatte mehr als 30% seiner Armee verloren.

Spiel 4: Team Barbarossa gegen Team Condottieri 1

Paolo Vigano (Mr. Zeitlupe) mit Neo Assyrian, 3 Kommandos mit, wie z.Z. von vielen gespielt:

- a) Ax(S), Ps(0)
- b) KnS, AxS
- c) KnS, Cv0, PsS

Das Besondere war, dass er seine ME mit Tonnen von Horden und natürlich dem Lager aufge bessert hatte. Paolo ist ein Nicht-Verlierer. Dazu hat ihm sein Team Chef auch noch mitten im Spiel gesagt, dass er bloß nicht die ganze Armee verlieren darf...

Assur hat im Herbst Ugarite angegriffen. Ich musste mal wieder zuerst aufstellen. Der besch... Canaaniter war unzuverlässig und würfelte dann 1, 2, 1, 1, 4 ...



Paolos PIPs waren auch saumäßig, gekrönt durch die dreifache „1“. Insofern waren die Würfel schon gerecht. Das Problem war, dass das Spiel extremst lahm war und am Ende fehlte mir ein ME aus seinem Ax/Ps Kommando um die ganze Armee zu kippen. Leider ohne jede Chance da schnell hinzukommen.

**Turnierbericht: International Team Challenge,
Mailand, 2013**



Am Ende 14:11 für mich.

Für das Turnier hat es für einen vierten Platz gereicht mit 233 Punkten;
Gewonnen haben 2013 die Condottieri 1 aus Mailand.

Bei der Siegerehrung bekommt jeder was er verdient ;-))

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2013

Der gelbe Drache bekommt einen Blumentopf für seine hübsche Freundin.



Valerio bekommt neue Spielfiguren.

Und von den anderen habe ich keine schönen Siegerphotos.

Was kann man daraus lernen? Ugarite ist immer noch eine super Armee... aber nicht um auf dem ITC einen vorderen Platz zu erreichen. Man braucht wirklich entscheidende Spiele um auf die nötigen Punkte zu kommen. Mit Ugarite braucht man nie zu verlieren aber man kann eben den Sieg auch nicht leicht erzwingen.

Der Schandfleck, der mich noch länger umtreibt ist das Spiel gegen Vincenzo, das darf eigentlich bei so einem Turnier nicht passieren.