Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2025

Dieses Jahr wurde das ITC in Mailand wieder mit vier Spielern pro Mannschaft gespielt. Also trat Team Barbarossa in der Originalbesetzung Thomas, Neil, Jürgen, Arnim an. Es kamen 14 Teams zusammen, also über 50 Spieler. Das war schon ein tolles Zeichen. Außer uns haben deutsche Spieler Team Conan gespielt und es gab das Team „Brian“ mit JeanJaques Berkens (B), Thomas Fässler (CH), Mendi und Carlos. Schön!

Ich hatte mich für Pool 2 beworben. Ursprünglich mit der Idee, Warring States Chinesen mit 2 Artillerie zu spielen. Die Reserve-Idee war Middle Imperial Roman. Aber dann hatte ich während eines Spieles mit Klaus die Tien und Kung Min Liste angesehen. Klaus hatte da was sehr schnelles daraus gebaut. Das habe ich aufgegriffen und dann Tien angemeldet:

- Kmd A: Kommandant r Cv(O), 8 r Cv(O), 4 r LH(O), 8 r Bd(I), 4 r Bw(O)
- Kmd B: Sub General r Cv(O), r LH(O), r Cv(O), 16 r Pk(I), 4 r Bd(I), 4 r Ps(I)
- Kmd C: Sub General r Cv(O), r LH(O), r Cv(O), 16 r Pk(I), 4 r Bd(I), 2 i Ps(I), 2 i Ps(O)

Ich wollte eine sehr schnell manövrierbare Armee haben, die viele passende Truppentypen zur Wirkung bringen kann. Dazu möglichst Mud gegen Ritter provozieren und ansonsten: Pike gegen Ritter, Kavallerie gg LH, Foot oder als Flanke und Bd gg Sp, Bw(X) oder Ax sortieren. Schnell sein und die Tatsache nutzen, dass Blades und Psiloi durch die Piken durchlaufen können. Risiko: Viele Truppen sind ‚inferior‘, also nicht sehr robust.

Im Turnier ist es dann so ausgegangen

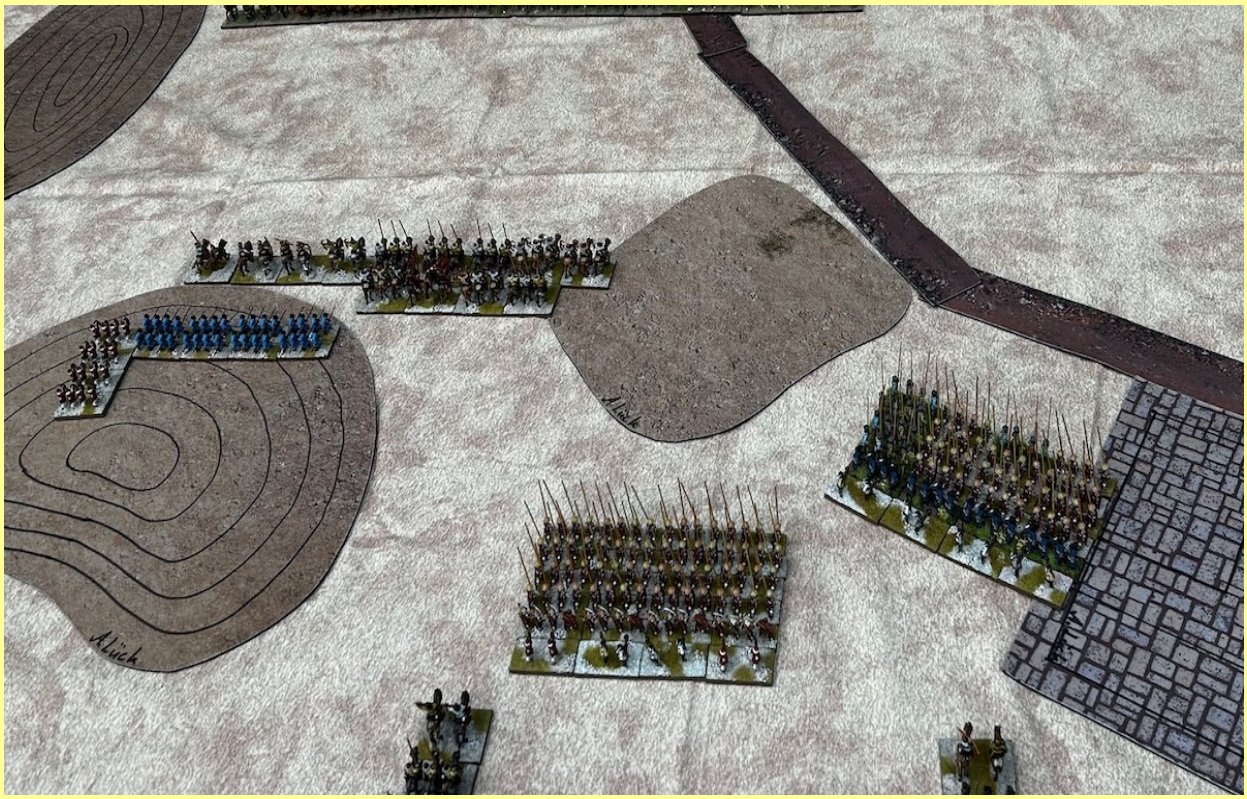
Spiel 1: Barbarossa gegen Perfidious Albion, also Arnim gegen Steve Bainbridge mit Graeco-Bactrian

Graeco-Bactrian haben die Option viele Kataphrakten Kn(X) mitzunehmen. Dazu Kavallerie und leichte Reiter. So eine Armee hatte Steve. Das ist im Prinzip ein Angstgegner weil die Kavallerie die Piken blockieren könnte und die Kataphrakten so ziemlich alles andere in meiner Armee locker schlagen können. Mein Konzept war daher die leichten Reiter auf der Flanke schnell und heftig anzugreifen um seine Kavallerie von seinen Rittern zu trennen.

Die Bactrier greifen China im Frühjahr an. Leider ist das Wetter sehr schön, Regen und Matsch sind nicht zu haben. Eine Stunde Morgennebel gibt es. Meine Seite ist durch raues Gelände und eine Ansiedlung geschützt, seine Seite ist eher offen. Ich stelle die Kavallerie als Schutzschirm nach vorne ... aber nicht so weit vorn dass ich nicht noch weg rennen könnte. Die Bow und Blades stehen links außen auf dem Hügel, die beiden anderen Infanterie-Kommandos dahinter und leicht nach rechts versetzt.

Die Bactrier bedrohen meine linke Flanke und drohen, die Kavallerie nieder zu machen.

<u>Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2025</u>



Dann schnell die Reiter nach rechts außen und die rechte Infanterie vor gezogen. Im Zentrum bremsen zwei tapfere Reiter seine Bewegung. Alles ist etwas zäh im Nebel.

<u>Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2025</u>

Steve kontert und zieht ein Kommando aus leichten Reitern, Kavallerie und Kataphrakten nach rechts. Aber ich kann das Kommando noch auf dem Marsch abfangen.

Steves Bactrier legen rechts einen absolut heroischen Abwehrkampf hin und können den Verlust ihrer linken Flanke gefühlt ewig aufhalten. Vor allem die leichten Reiter die Steve opfert kämpfen märchenhaft stark. Echt griechisches Heldentum!

Im Zentrum blockiere ich die Verstärkung für die Flanke auf der heftig gekämpft wird. Links ziehe ich mich zwischen Hügel und Steinfeld zurück, seine Ritter können den Hügel eh nicht angreifen, egal wie gefährlich sie aussehen

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2025

Ich gewinne die rechte Flanke irgendwann - aber viel zu spät. Im Zentrum wird es langsam heftig, Steve greift vorsichtig an. Er hat fast immer alle seine Züge gut gedeckt bis mein General einen seiner Companon-Ritter angreift und ein Plänkler den gleichen Ritter in die Flanke fassen kann. Leider habe ich auf einer Seite einen Überlapp … und prompt stirbt mein General in dem Angriff der mir die Kontrolle über das Zentrum gegeben hätte.

Aua, das tat weh – jetzt war mein Zentrum gebrochen und kämpfte gegen den Untergang. So schnell kann’s gehen.

Hier sieht man rechts die Lücke die der gestorbene General hinterlässt.

Steve hat im Zentrum noch ein paar Truppen besiegt, hat auch selbst welche verloren aber entscheidend war, dass meine rechte Flanke nicht zu Hilfe eilen konnte weil sie zu weit weg waren und nicht schnell nach links ziehen konnten.

Ergebnis: 12:13, ein sehr heftiges Spiel, beide Armee hatten schon > 45% Verluste

Die Manöver fand ich gelungen, aber ich habe trotz guter Positionen die rechte Flanke nicht schnell genug gewonnen. Da fehlte der Biss.

Spiel 2: Barbarossa gegen Champagne, Barolo, Piemont, Lugano, also Arnim gegen Stefano Rosin mit Warring States Chinesen

Trotz Agressivität 0 greife ich die Chin an, es ist Frühling aber leider wieder mal schönstes Wetter. Steinige Hügel und Felder sollen meinen Fußtruppen Schutz vor

seinen Rittern und mir eine sichere Basis vor seiner gemischten Bogenphalanx Bow X/O geben.

So toll wird das Gelände leider nicht. Er platziert einen großen steilen Hügel auf einer Flanke. Ich bekomme nur einen sanften Hügel auf meine Seite. Rechts außen liegen steinige Felder.

Ich versuche einen Angriff auf die rechte Seite, links bleibe ich hinter der Hügelkuppe.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2025

Hier sieht man , dass ich es etwas zu groß und kompliziert mache, aber eigentlich stehen die Truppen richtig. Stefano reagiert kurz und geht nach rechts, zieht sich dann aber schnell hinter die eigene Infanterie zurück

Na ja, ich versuche das Spiel rechts zu gewinnen und scheitere – mein Angriff prallt mehrfach von seiner Front ab. Er erschießt sehr viele meiner Truppen. Insgesamt würfle ich im Kampf echt mies, Stefano dagegen hat nur ein einziges Mal einen Kampfwurf der niedriger war als meiner… war keine große Kunst. Ich hatte mehrfach mit 7:5 angegriffen und ich habe nur einmal während des Spieles ihn wenigstens zurückschieben können. Am Schluss hatte ich nur einen Ritter, ein Lager, einen Bw(X/O) und was anderes Kleines erwischt.

Ergebnis: 0:25

Hier war ich echt etwas frustriert. Ich habe seine Artillerie durch Manöver ausgekontert, hatte den Hügelvorteil und habe es mit gemischten Blades-/Piken-Kolonnen nicht geschafft seine gemischte Phalanx Bw(X/O) zu knacken. Das geht alles nicht komplett ohne Verluste aber bei so vielen Quick Kill Chancen war das Ergebnis dürftig. Selbst gegen sein Lager sind meine Reiter eingegangen (2 spent Light Horse gegen Baggage…).

Das Flankenmanöver war zu weit und langatmig und die Infanterie war einfach zu empfindlich und nicht durchschlagend genug.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2025

Spiel 3: Barbarossa gegen Team Brian, also Arnim gegen Carlos mit Seleucid

In meinen Notizen hatte ich angenommen, dass Seleucid mit reg Kn(X), Pk(S und O) mit ein paar leichten Reitern und evtl. Expendables kommen können. Daher habe ich erst mal Rough Gelände gelegt, um mich vor diesen Truppen zu schützen. Ich war eher überrascht als Carlos ebenfalls Wald und Rocky Hills legt. Ich habe noch eine Straße von meiner Rückkante an die linke Flanke gelegt.

Ich habe also erst mal mein Kommando A vorne hingestellt – Kavallerie als Schutzschirm links vorne, die Infanterie auf den Rocky Hill in meinem Zentrum.

Carlos baute sehr defensiv auf, er besetzte den Wald rechts mit leichten Truppen, auch die Lücke zu dem steinigen Hügel in seinem Zentrum. Dahinter standen die Gefährten (Ritter im Keil), auf dem Hügel stand die Phalanx, wie erwartet aus Piken S und O. Links außen waren leichte Reiter und Kavallerie. Die Kataphrakten waren nicht zu sehen. Carlos meinte ich würde die Armee schon kennen aber das hatte ich vergessen.

<u>Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2025</u>

Einfache Entscheidung; Meine Kavallerie hält die Phalanx im Rough fest, meine Piken-Kommandos machen die seleukidische Kavallerie nieder und die Infanterie hält die leichten Truppen rechts im Wald, die vier Light Horse helfen aus, falls die Ritterkeile angreifen.

Die Seleukiden waren sehr defensiv und statisch. Das war alles sehr stabil, aber auf der linken Flanke war ich stark in der Überzahl und habe langsam die Reiterei der Seleukiden eingedrückt.

Meine Kavallerie war recht erfolgreich gegen die Phalanx. Es ist nichts passiert, was ja auch der Plan war. Rechts außen wurde es kritisch – irgendwann haben die Gefährten dann angegriffen. Meine Bögen und einige Blades wurden überrannt. Mein General musste eingreifen.

Turnierbericht: International Team Challenge, Mailand, 2025

Als die linke Flanke dann langsam aufgab hat Carlos das Spiel beendet. Der Grund war einfach dass die Gefährten auch zu dem Reiterkommando gehörten das links gerade einbrach. Damit wäre dann der Angriff rechts zusammengebrochen.

Ergebnis: 23:2 weil Carlos aufgegeben hat. Schade

Spiel 4: Barbarossa gegen Condottieri, also Arnim gegen Stefano Grombi mit Hunnen

Vom letzten Spiel habe ich leider keine Bilder. Aber es war ganz einfach – die Hunnen hatten hinten an ihrer Tischkante einen Wald liegen (halbrechts aus meiner Sicht). Ich hatte den dort platziert, damit sie nicht in alle Richtungen manövrieren können. Die rechte Tischkante war voll von Roughs und einer Ansiedlung, links außen lag nur ein kleines Rough so etwa in der Mitte zwischen den Gegnern.

Ich wusste schon, dass die Hunnen ein paar Ritter dabei hatten, das spricht sich in zwei Tagen halt rum. Also habe ich vorsichtig aufgestellt: Kommando A nach vorne, die Infanterie rechts (falls er doch dort angreifen will als Überraschung), die Kavallerie gegen den großen freien Raum links vom Wald. Links daneben ein Infanterie Kommando breit aufgestellt (2 Reihen Piken, Bd dahinter, General und Cv links davon). Das andere Kommando war dahinter in Reserve. Erst mal sehen wie die Hunnen aufstellen.

Die Hunnen hatten zwei sehr große Reiterkommandos links vom Wald und ein kleineres rechts davon. Die Ritter waren nicht zu sehen. Also habe ich rechts den Tisch mit der Infanterie abgeriegelt und die leichten Reiter links zwischen Wald und Tischkante festgesetzt. Aber ich habe es taktisch nicht gut gemacht. Vom Reserve Kommando habe ich nur 10 Piken nach links außen geschickt, der Rest hat auf die Ritter gewartet. Dadurch wurde meine Reiterlinie zu dünn, 8 Cv vorne, der General und 4 LH als Reserve. Dieser Fehler hat die Schlacht gegen mich entschieden. Als die Hunnen angreifen kämpfen wir eine Runde lang sehr ausgeglichen (2 Verluste bei mir, drei bei ihm). Aber dann wendet sich das Glück, meine Kampfwürfel sind 1-1-1-1-2-1 … das geht gegen hunnische Reiter nicht gut und hat das Kommando dann

entmutigt.

Die Ritter habe ich locker abgefangen und besiegt aber meine rechte Flanke war jetzt unter Druck. Stefano hat halt alles rein geworfen was er hatte und irgendwann gehen auch Piken und Blades eben kaputt.

Ergebnis: 4:21 meine eigene Schuld, weil ich auf den Flankenmarsch total überreagiert habe. Ein General und 1 Cv hätten die Ritter stundenlang bremsen können und ich hätte mich auf die Gegner konzentriert die wirklich da waren. Das ist auch psychologisch eine Verführung weil meine Piken seine Reiter nicht töten sondern nur „spent“ machen (verausgabt, sie müssen vom Feld, zählen aber nicht als Verluste). Dagegen können meine Kavalleristen die Hunnen wirklich umbringen. Da habe ich mich verführen lassen, möglichst viele Kavalleristen ins Gefecht zu bekommen.

Als sich der Staub der letzten Kämpfe legte war es dann so

1. Condottieri holten sich den Gesamtsieg

2. Pefidious Albion wurden Zweite

3. B C L P wurden Dritte, Stefano Rosin war auch Sieger im Pool 2

Insgesamt war Mailand wieder ein super Turnier. Der gelbe Drache aus Hong Kong/China war da, Irland, England, Belgien, Schweiz, Frankreich, Spanien, Deutschland und Italien. Schon genial! Essen und Hotel haben auch gepasst, nur der Montag Morgen war ein bisschen zäh nach der Heimfahrt.