

Karthago (C)

Einleitung

Hannibal aus dem Geschlecht der Barkiden, die Geißel Roms und seine legendäre Alpenüberquerung mögen einem spontan beim Namen Karthago (bei GP Carthago) durch den Kopf schießen. Der zweite Punische Krieg liegt zu Beginn einer GP-Partie zwar schon über 400 Jahre zurück und Karthago ist längst romanisiert, dennoch bedient sich mancher Regent gern dieses Hintergrunds. Warum auch nicht!?

Wirtschaft ★★★★★★☆☆☆☆ (5/10)

Bodenschätze: 1 Salz, 1 Purpur, 2 Öl

Handelszentren: 4 (Karthago, Theneste, Tauchira und Leptis Magna)

Provinzen: Numidia (Steuersatz 7) und Africa Proconsularis (Steuersatz 6)

Bevölkerung: ca. 620.000 + 56.000 Bürger in Depots

Vorteile: Mit Abstand stärkste Flotte zu Beginn des Spiels und damit viele Optionen. Relativ günstige geographische Lage. Im 1:1 nur schwer zu knacken. 4 gut verteilte Handelszentren und insgesamt sehr gute Handelsmöglichkeiten. Günstige Zugangswege zum Sklavenhandel.

Nachteile: Nur sehr schwache Rohstoffvorkommen, einziger Römer ohne Erz. Anfangs finanziell vergleichsweise schwach (kein Gold und teure Flotte). Außerdem kein Erz. Sagte ich schon, dass Erz fehlt?

Militär ★★★★★★★★☆☆ (8/10)

Truppschema MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MII / LEI

Das gleiche Schema wie Hispania und Palästina. Zwar nominell schwächer als Kernrömer (K, R und Y), dafür mit einmal LEI bereits in den Legionen, was den Aufbau der dringend benötigten Fernkampf-Komponente beschleunigt. Dies ist besonders in der Anfangsphase für einen frühen Krieg wertvoll.

Jeder Römer muss sich Monat für Monat die Frage stellen: Rüste ich lieber AXI oder reguläre Legionen (LIN/RIN)? Beide Truppengattungen haben ihre Vorzüge. Die universelle Stärke der AXI hat sich natürlich im Laufe der Jahre herumgesprochen. Dennoch sollte man sich nicht dazu verleiten lassen, sich zu sehr auf diesen Truppentyp zu konzentrieren. Dies gilt ganz besonders für Karthago. Zum einen sind Bürger und andere Ressourcen naturgemäß knapp, zumindest im ersten Spieljahr. Andererseits möchte man, wenn man denn schon diesen Flotten-Titan regiert, gern die maritime Stärke ausspielen. Hier sind AXI hinderlich, da sie aufgrund der höheren Mannschaftsstärke für den Seetransport „schwerer“ sind.

Man sollte sich vor Augen halten, dass eine AXI-Legion zur Aufstellung 10.000 Bürger benötigt, während es bei einer LIN-Legion (mit 1x PBS) nur 6.400 sind. Damit werden nicht nur beim Aufstellen der Legion 36% Bürger gespart. Auch bei den Marschverlusten und ggfls. in Schlachten werden weniger Soldaten verschlissen. Aber ganz ohne AXI geht es nun mal nicht, dafür sind diese einfach zu gut und vielseitig. Deren Fernkampf-Fähigkeit ist besonders am Anfang einer Partie sehr wertvoll, wenn PBS noch rar sind. Für Karthago würde ich daher grob ein Verhältnis von 1/3 AXI zu 2/3 LIN empfehlen. Für die Zusatzkohorten sind PBS die Favoriten. Für die teureren Kohorten 7-9 können aber auch gern mal die preisgünstigen und „leichteren“ LLI und RBS gezogen werden. Langfristig sind RPK wünschenswert, sofern finanzierbar. Wieder mal das leidige Thema Erz

Diplomatie / Lage ★★★★★★★★☆☆ (8/10)

Als einziger römischer Staat auf dem afrikanischen Kontinent genießt Karthago eine Sonderstellung. Eine Landgrenze zu lediglich zwei Nachbarn, die auch keine militärischen Goliaths sind, sorgt in der Regel für einen entspannten Start in die Partie. Andererseits ist die eigene Anfangsarmee klein und vergleichsweise schwach. Geld und Ressourcen im Allgemeinen sind nicht so üppig, dass man sich gleich spielend eine umfangreiche Aufrüstung erlauben könnte. Ein früher Landkrieg ist daher selten im Sinne von Hannibals Erben. Oft empfiehlt sich ein Frieden mit Ägypten und Mauretanien, gern auch langfristig. Dies sichert die eigene Existenz bestmöglich und erlaubt freie Hand für maritime Operationen, der eigentlichen Stärke des Landes.

Ein paar Worte zum Thema Piraterie. Deren Effektivität wird häufig überschätzt. Dies liegt hauptsächlich darin begründet, dass manchen Spielern nicht bewusst ist, dass mit reiner Piraterie keine See-Blockaden funktionieren. Hierzu wäre ein Kriegszustand erforderlich.

Es kommt häufig vor, dass karthagische Regenten dem Gros anderer Reiche gern den Status der Neutralität vergeben würden, um ein möglichst großes Potential für Piraterie zu haben. Dies wäre jedoch ein schwerer diplomatischer Fehler, der sich früher oder später rächen wird. Meist erfahren die Betroffenen, wer da Jagd auf ihre Schiffe macht. Dies führt zwangsläufig zu Ressentiments und in der Folge außenpolitischer Isolation. Alleine der Aufwand und das Risiko für die eigene Flotte (Stichwort Abnutzung) sind im Verhältnis zum möglichen Gewinn selten eine gute Investition.

Klüger ist es in aller Regel die Flotte zurück zu halten, analog des Seekriegskonzepts „Fleet in being“, und diese indirekt in die Diplomatie einzubeziehen. Einem begriffsstutzigen Briten könnte man beispielsweise mit sanftem Druck vermitteln, dass sein Erz in Karthago in guten Händen ist und dies dem Schutz seiner Schiffe dient. Niemand mag Erpresser und mancher schaltet dann erst recht auf Stur. Daher ist eine subtile Vorgehensweise häufig zielführender als die große „Keule“.

Fazit:

Eines meiner Lieblingsreiche, mit einem Füllhorn an Optionen. Die Spielzüge können allerdings sehr aufwändig sein, wenn man erst mal anfängt Truppen zu transportieren und versucht die Transportkapazitäten zu optimieren. Um mit den anderen römischen Kollegen rüstungstechnisch Schritt zu halten, muss man viel Aufwand in den Außenhandel stecken. Ohne eigene Erz-Mine ist das nicht einfach.

Insgesamt ist die Regentschaft Karthagos anspruchsvoll, mit vielen Fallstricken und daher für Anfänger wenig geeignet. Für fortgeschrittene Spieler aber eine wunderbare Herausforderung.