

Reich der Kushan (F)

Einleitung

„Persien für Arme“ oder „Perser light“, wie das Reich der Kushan schon mal genannt wird. Dies ist zurückzuführen sowohl auf die geographische Lage, als auch auf das ähnliche, aber etwas schwächere Aufstellungsschema für die Infanterie. Diese despektierlichen Bezeichnungen werden diesem überaus interessanten Reich m.E. nicht gerecht.

Wirtschaft ★★★★★★★☆☆ (7/10)

Bodenschätze:	2 Gold, 2 Salz, 1 Öl
Handelszentren:	3 (Alexandria-Archosium, Musarna, Aledandria-Marginara)
Provinzen:	Baktria (Steuersatz 4), Balutschistan (St.S. 5), Khargalik (St.S. 5), Yandheya (St.S. 4)
Bevölkerung:	ca. 731.000 + 53.000 Bürger in Depots
Vorteile:	Ordentliche Bodenschätze, hohe Bevölkerungszahl, gute Handelsmöglichkeiten
Nachteile:	Kein Erz, relativ niedrige Steuersätze

Militär ★★★★★★★☆☆ (8/10)

Truppschema Infanterie	MSI / MSI / MII / MII / LEI / LEI / LEI / LEI / KRG / KRG
Truppschema Kavallerie	SWR / SWR / MIR / MIR / MIR / LER / LER / LER / LER / KRB

Sowohl Infanterie- als auch Kavallerie-Stämme können für barbarische Verhältnisse sehr gute Truppen beinhalten. Die PLG ist eine perfekte Verschleiß-Truppe mit einem formidablen Preis-Leistungs-Verhältnis. Das Pendant bei der Kavallerie – die SAR – ist zwar noch einen Tick besser, kostet dafür aber zusätzlich Pferde. Dies alles bildet ein preisgünstiges Fundament für eine schlagkräftige Armee, die durch KPN weiter verstärkt werden sollte.

Die Kavallerie ist zwar gut und deren Ausbau sinnvoll. Dennoch sind die Kushaniten kein Reitervolk und man sollte hier auch keinen Schwerpunkt setzen. Dafür ist die Infanterie einfach zu gut und das Auffrischen von Kavallerie-Verbänden logistisch zu aufwändig, speziell wenn man größere Entfernungen überbrücken muss. Wenn man langfristig in der Lage ist, monatlich zwei Kavallerie-Stämme auszuheben, so ist das m.E. völlig ausreichend.

Theoretisch können sogar PFA und STA gerüstet werden. Mangels Erz bleibt das für die meisten Kushaniten allerdings ein feuchter Traum.

In vielen Partien kommt es früher oder später zum Konflikt zwischen Persien und den östlichen Reichen. Entweder man verbündet sich mit Persien und macht sich so zum Puffer oder man schlägt sich auf die Seite von Chinese & Co. und bildet die Speerspitze gegen Persien. Die Wahl zwischen Pest und Cholera....

Zusammen mit den Sogden „genießen“ die Kushaniten im Osten die schlechteste geographische Ausgangslage. Theoretisch bietet das Sogdische Fürstentum mit seinen beiden Erzminen die Lösung für die eigenen Versorgungsprobleme. Ein Krieg mit den Sogden ist in den meisten Fällen aber keine gute Idee. Die übrigen Anrainer werden sich die Hände reiben und können warten, bis sie die Reste einsammeln. Immerhin sind da auch noch Hunnen und Wusun, die begehrllich nach Marakanda schauen und ein starker Skythe, der sich zurücklehnen und einen sogdisch-kushanitischen Krieg wie einen Lotto-Gewinn belächeln kann.

Sinnvoller für die beiden zentralen Reiche ist daher in aller Regel eine Kooperation oder zumindest ein stabiler Friede. Ein stark rüstender Sogde wird nicht viel Erz für den Kushan erübrigen können. Aber ein wenig Erz gegen Gold sollte gelegentlich getauscht werden, um die Bande zu stärken, wovon beide profitieren.

Aber wie soll sie nun aussehen, die ideale diplomatische Vorgehensweise?

Diese Frage ist leider nicht schlüssig zu beantworten, da zu viel von den benachbarten Spielern abhängt, was die Waage in die ein oder andere Richtung kippen lassen kann. Zugegeben, das gilt für viele Reiche, aber für das Reich der Kushan noch mehr.

Verzockt man sich auf dem diplomatischen Parkett oder trifft auf eine sehr ungünstige Spieler-Konstellation, so kann es sein, dass man bereits nach dem ersten Spielzug in eine aussichtslose Position gerät. Weil die Diplomatie für dieses Reich so immens wichtig ist, gehe ich ausnahmsweise ausführlich auf die Optionen ein.

Variante 1 – Krieg gegen China

Ein stabiler und langfristiger Frieden mit P und V ist Voraussetzung, um mit guten Karten in dieses Rennen zu gehen. Der Sogde hat meist ohnehin andere Sorgen. Sollte V sich sogar an der Aktion beteiligen, so sieht es finster aus für die Chinesen. Das Land bietet genug Beute für beide, insbesondere eine Erzmine an der kushanitisch-chinesischen Grenze. Ein 1:1 Krieg findet auf Augenhöhe statt, der nach meinen Beobachtungen genauso oft gewonnen wie verloren wird. Wobei ich der Meinung bin, dass der Chinese aufgrund der schlechteren Truppenqualität einen kleinen Nachteil haben müsste.

Variante 2 – Krieg gegen Skythen

Ein 1:1 ist hier nicht zu empfehlen. Die Skythen können schnell dort auftauchen, wo es richtig weh tut. Umgekehrt ist dies schwieriger. Man muss schon weit marschieren und sein eigenes Zentrum entblößen, um den Skythen wirklich treffen zu können. Selbst wenn der Krieg günstig verläuft, bekommt man mit dem Wusun einen weiteren Nachbarn, mit dem man sich irgendwie auseinander setzen muss, der als Kriegsziel aber unattraktiv ist.

Variante 3 – Krieg gegen Sogden

Es gibt eigentlich nur eine Konstellation unter der ein solcher Krieg sinnvoll und erfolgversprechend ist. Man müsste praktisch mit allen anderen Reichen auf der östlichen Karte einen festen Frieden haben. Denn es gilt nicht nur, diesen Krieg zu gewinnen, sondern die Beute – speziell Erzvorkommen – längerfristig zu sichern. In 26 Jahren GP habe ich diesen Fall genau einmal gesehen. Für mich der am wenigsten sinnvolle (bzw. riskanteste) Krieg, trotz des Erzes.

Variante 4 – Krieg gegen Persien

Persien gegen den Osten; die Mutter aller Kriege.

Ich glaube es gibt niemanden, der wirklich gern gegen Persien Krieg führt. Das Land ist militärisch so stark, dass man selbst als guter Spieler gegen einen mittelmäßigen Perser schlechte Chancen hat. Zumindest 1:1.

Wenn es so etwas wie einen fairen 2:1-Krieg gibt, dann ist es der gegen Persien!

Mit V oder X als aktiven Verbündeten und Frieden an den übrigen Grenzen kann man sich auf einen spannenden Krieg freuen. Da Persien – ähnlich wie Byzanz – eine Weile braucht, um ins Rollen zu kommen, sollte man den Krieg nicht auf die lange Bank schieben, sondern frühestmöglich angreifen. Verletzlich ist Persien in seinem Zentrum, wo Persepolis, Firuzabad und seine einzige Erzmine dicht beieinander liegen.

Variante 5 – Frieden

Frieden ist immer relativ, besonders bei GP. Denn (fast) kein Friede währt ewig.

Es gibt einige Reiche, die eine langfristige, planbare Friedensphase (12-18 Monate) nutzen können, um aus ihr gestärkt hervor zu gehen. „Gestärkt“ bedeutet hier in Relation zu den übrigen Ländern, speziell den Nachbarn. Meist sind dies wirtschaftlich autarke Reiche, die Zeit benötigen, um ihre Stärken auszuspielen.

Persien und Byzanz sind sicher vorn auf der Liste der Kandidaten. Aber profitiert auch das Reich der Kushan von einem längeren Frieden?

Falls man in der Lage ist Erz in großen Mengen zu erhandeln und den Spagat zwischen signifikanten Ansiedlungen zu Beginn und starker Aufrüstung danach hinkommt, kann daraus ein Schuh werden. Allerdings dürfte häufig das Erz der Knackpunkt sein. Mind. 100t monatlich würde ich veranschlagen. Solche Mengen wollen über einen längeren Zeitraum erst mal erhandelt werden. Besonders wenn man selbst über keinen direkten Zugang zur Seide verfügt. Und am Ende der friedlichen Aufbauphase steht man immer noch ohne eigene Erzmine/n da.

Fazit

Das Land ist groß, rohstoffreich und mit hoher Bevölkerungszahl gesegnet, dazu eine sehr starke Anfangsarmee. Zwei Goldminen und ein effizientes Truppschema lassen frohlocken und laden zur frühen Kriegführung ein. Dies ist häufig auch notwendig, denn ohne massive Importe geht einem spätestens Ende des ersten Spieljahres das Erz aus. Und mit STK alleine gewinnt man keine Kriege.

Meist ist es vorteilhaft Persien in den Westen zu lotsen. Dies verhindert, dass man selbst zwischen die Mühlsteine gerät.

Der Osten ist so konzipiert, dass alle „satt“ werden können, sobald 1-2 Reiche über die Klinge springen. Gehören die Kushaniten zu den Kriegsgewinnlern und können auf diese Weise ihre Erzversorgung sichern, so kann man sich entspannt zurück lehnen. Der Osten ist dann i.d.R. befriedet und man wendet sich gemeinsam gen Westen. Die Bevölkerungswerte schießen dann ohne Mühe in den 7-stelligen Bereich. Fortan sind monatlich 5 reguläre Stämme +9 KPN kein Hexenwerk mehr.

Solche Armeen sind im Endspiel der Alptraum des Westens. Masse + KPN + wirtschaftlich nahezu unangreifbares Heimatland. Es gibt für einen Herrscher kaum etwas Schöneres zu führen!