

# Mauretanien (M)

## Einleitung

Aus historischer Sicht hätte Mauretanien hier ein römischer Teil-Staat sein müssen, denn Mauretania-Tingitania und Mauretania-Cæserea waren römische Provinzen. Im Spiel repräsentiert Mauretanien aber einen Barbar, der auf „leichte“ Truppen berbischen Hintergrunds zurückgreift. Nehmen wir also an, dass die Berber aus dem Hinterland bis zum Jahr 200 a.D. den Küstenstreifen zurück erobert und nun den vorläufigen Höhepunkt ihrer Macht erreicht haben.

**Wirtschaft** ★★★★★★☆☆☆☆ (6,5/10)

Bodenschätze: 1 Erz, 1 Öl, 3 Salz

Handelszentren: Portus Rutulis, Tingis, Caesarea

Provinzen: Mauretania-Tingitania (Steuersatz 4), Mauretania-Cæserea (St.S. 5)

Bevölkerung: ca. 642.000 + 66.000 Bürger in Depots

Vorteile: Zwei große und relativ waldreiche Provinzen, Wirtschaft kann dort umfangreich und vielseitig aufgebaut werden. Viel Salz in salzarter Umgebung, schneller Zugang zu Sklaven, günstige Handelsmöglichkeiten

Nachteile: Mäßige Steuersätze, keine Edelmetalle, niedrige Bevölkerung für einen Barbar

**Militär** ★★★★★★☆☆☆☆ (3/10) im frühen bis Mittelspiel  
★★★★★☆☆☆☆☆ (5/10) im späteren Spiel, ab ca. 202 a.D.

Truppschema Infanterie MII / MII / MII / LEI / LEI / LEI / LEI / LEI / KRG / KRG

Truppschema Kavallerie MIR / LER / LER / LER / LER / LER / LER / KRB / KRB / KRB

Die Aufstellungsschemata lassen Schlimmes befürchten. Keine schweren Truppen, dafür reichlich Krieger. Das kann nicht gut sein. Als würde man mit einem Messer bei einer Schießerei auftauchen.

Die exzellente strategische Lage mit nur einem Nachbarn hat ihren Preis. Den bezahlt man mit miserablen Aufstellungsschemata. Bei der Infanterie sieht es nicht gut aus und die Kavallerie ist noch schlimmer. KPN? PFA? STA? Fehlanzeige! Aber es gibt auch einen Silberstreif am Horizont. Bei den Truppengattungen MII und LEI stehen einem neben dem sonst üblichen Gemüse ein paar kleine Schätzchen zur Auswahl.

Bei der LEI sind dies die BSL. Sie sind teurer als BGS und haben eine kürzere Reichweite. Im Fernkampf sind sie anfangs um 25% effektiver. Ihre wirkliche Stärke ist der Fernkampfwert von 5. Hier lohnen sich Erfahrungswertsteigerungen (auch temporär durch den Feldherren!) ganz besonders.

Bei der MII sind es gleich zwei Typen, die sich vom Einerlei abheben. Einerseits sind hier die BEB zu nennen. Mit SW 50, EW 4 und brauchbaren Nahkampfwerten können sie gut als Brot- und Butter-Infanterie verwendet werden.

Alternativ stehen an gleicher Stelle Kriegselefanten (KEF) zur Verfügung. Seit Jahrzehnten ist die Spielerschaft gespalten zwischen den Befürwortern und den Kritikern der KEF. Eine tiefer gehende Analyse würde den Rahmen hier sprengen. Nur ein paar Argumente, um die Entscheidung zu erleichtern.

Pro	Contra
Hohe Kampfwerte	Kosten
Viel Potential durch EW-Steigerungen	Schlechteste Moralklasse
Fernkampf	Benötigt Pferde
	Armee wird auf 24BP gebremst!

Erwähnenswert sind außerdem die Kamelkataphrakten (KKP), die praktisch in allen Belangen identisch mit AKP sind. Da Mauretaniens in den Stämmen weder über MSI noch SWR verfügt, kann man von Hause aus auf keine Truppen mit gutem Schutzwert zurückgreifen. Dieser ist aber das A und O in einer Schlacht. Die KKP füllen diese Lücke und sind m.E. in der Summe (Kampfwerte, Schutzwert, Fernkampf, Beweglichkeit) etwa gleichwertig mit Römischer Infanterie (RIN). Wenigstens über einen Kern dieser guten Truppen sollte man verfügen, insbesondere wenn man gegen Römer Schlachten schlagen muss.

Die Anfangsarmee ist klein und ziemlich schwach und es braucht eine Weile, bevor man ernsthaft KKP rüsten kann. Daher gehört die maurische Armee zu Beginn der Partie zu den Schwächsten. Mit Masse, KKP, BSL und KEF/BEB in Massen kann später aber eine schlagkräftige Truppe geformt werden; vor allem sobald einige Kampferfahrung vorhanden ist. Die Mauren profitieren davon mehr als die meisten anderen.

Leider kann die maurische Armee sehr teuer sein. Sobald man so etwas wie Qualität rüsten möchte, rinnt einem das Geld nur so durch die Finger. M.E. die Armee mit dem ungünstigsten Preis-Leistungs-Verhältnis.

### Diplomatie / Lage

★★★★★★★☆☆ (9/10) [für defensive / geduldige Spieler]  
 ★★★★★★★☆☆ (6/10) [für offensive / aggressive Spieler]

Auf den ersten Blick eine ähnlich exzellente Lage wie bei Hispania, wenn auch mit Einschränkungen. Mit Karthago existiert nur ein Nachbar zu Lande. Dieser ist anfangs militärisch ähnlich schwach wie man selbst. Oft wollen Karthager auch bevorzugt mit maritimer Hilfe Krieg führen, z.B. gegen die römischen Inseln, so dass Mauretaniens sich im ersten Spieljahr nur selten einer existentiellen Bedrohung gegenüber sieht. Außerdem ist da die Weite des Raumes, mit deren Hilfe man selbst einen ungünstigen Kriegsverlauf in die Länge ziehen kann.

Vom wirtschaftlichen Standpunkt könnte die Lage ohnehin kaum besser sein. Direkten Zugang zu Sklaven auf dem Land- und Seeweg, zudem sehr gute Handelsmöglichkeiten. Das reichlich vorhandene Salz kann auf kurzen Wegen und meist zu günstigen Konditionen an Römer und Britannier veräußert werden.

Aus militärischer Sicht hat die Randlage aber auch Nachteile. Die Optionen auf Expansion sind sehr eingeschränkt. Abgesehen von einem frühen Krieg gegen Karthago ist alles andere ein Abenteuer oder Exodus. Für Hispanien wäre eine Invasion Mauretaniens und ein 1:1-Krieg durchaus eine Option. Umgekehrt gilt das leider nur, wenn die hispanische Armee nicht „zu Hause“ ist.

Wie sehr einem die Lage entgegen kommt hängt sehr von den eigenen Neigungen ab. Deutlich mehr als bei anderen Reichen. Daher diesmal eine differenzierte Bewertung.

### Fazit

Als Barbar mit nur einem Nachbarn und zwei Provinzen kann Mauretaniens mit wenig Aufwand gespielt werden. Die Gefahr gleich zu Beginn überrannt zu werden ist zudem gering. Daher bietet das Land für Anfänger gute Möglichkeiten, um Erfahrungen zu sammeln und das Spiel besser kennen zu lernen.

Die vorhandenen Rohstoffe und die Lage sind für ein Piraten-Dasein und alternative Spielweisen eine gute Basis. Und wer unbedingt mal KEF in Massen in die Schlacht schicken möchte, für den führt an Mauretaniens ohnehin kein Weg vorbei.