

Vergangenes verspielt



Ein Plädoyer für Geschichte in Brettspielen am Beispiel Weimar

Von FABIAN ZIEHE

Was wäre wenn? Wenn ich den Bus erwischt hätte? Den Anruf nicht verpasst hätte? Den Regenschirm doch mitgenommen hätte? Was wäre dann? Ich spiele die Möglichkeiten durch. Bin zornig – oder eben gerade nicht. Dann bin ich vielmehr erleichtert – nicht auszudenken, wenn es anders gelaufen wäre! „For what's done is done / and what's won is won / and what's lost is lost / and gone forever“, singt Phil Coulter. Aus. Vorbei. Doch das Geschehene irrt weiter durch mein Hirn. Ich spiele es durch. Ja, ich „spiele“. Dieses Durchspielen des Vergangenen, es hat wohl seinen Platz in uns.



Die Spieler verkörpern entweder Zentrum, Deutschnationale Volkspartei, Sozialdemokraten oder KPD – die NSDAP kann allerdings nicht in WEIMAR gespielt werden.

Auch in der Gesellschaft sinnt man nach. Ja, es ist ein „Gesellschafts-Spiel“: Generationen haben mit Strichen in den Sand, mit gelehrten Schriften und Skizzen, mit Zinnfiguren auf grünem Samt Schlachten nachgespielt und überlegt, was hätte wie anders laufen können, hätte Cäsar den Rubikon etwa nicht überschritten. Und auch in Brettspielen begegnet uns dieses Motiv längst – zum Glück nicht mehr nur auf Schlachtfeldern, sondern auch in Handel, Politik, Gesellschaft, ja, sogar Kultur: So beteiligen wir uns in LACRIMOSA an nichts weniger, als das legendäre Requiem trotz des Todes Mozarts zu vollenden.

Dabei ist die Sache aus und vorbei, nichts ist mehr zu ändern. Könnte dasselbe wieder passieren? Ganz klar: nein. Geschichte wiederholt sich nicht, mir und jedem anderen wurde das als Geschichtsstudent im ersten Semester eingepflegt. Und doch: Manche Muster und Strukturen wirken beim Blick in die Vergangenheit vertraut – die Beschäftigung damit hilft, Gefahren zu erkennen und Herausforderungen zu meistern. So ist das Wissen über die Shoah der zentrale Punkt, um heute und künftig jedem Antisemitismus, jeder Form von Menschenfeindlichkeit entgegenzustehen und den Anfängen zu wehren.

Nun aber mal ganz konkret: Da sitze ich mit drei Freunden am Spieletisch, mitten in der Nacht, Unmengen an Boards, Markern, Karten vor uns. Wir spielen Geschichte nach, deutsche und dunkle Geschichte – jene Geschichte eben, die mit in diese furchtbare Shoah geführt hat. Es ist der Prototyp eines absoluten Brechers, WEIMAR – DER KAMPF UM DIE DEMOKRATIE von Matthias Cramer, das nun im Herbst erscheinen wird. Eine halbe Stunde Aufbau, zwei Stunden Regeln, und schon nach Runde zwei von sechs schlägt's Mitternacht. Diese Partie werden wir nie beenden – und doch erahnen wir, was sich da entwickelt.

Worum geht es? Vier Parteien ringen in sechs epischen Runden vor allem mittels Aktionskarten und Ereignissen um die Mehrheiten in der Fläche des Deutschen Reiches

Spartakusaufstand (5. bis 12. Januar 1919)

Der Tropfen, der das Fass für USPD, Teile der Arbeiterschaft, die Revolutionären Obleute und KPD zum Überlaufen brachte, war die Entlassung des Berliner Polizeipräsidenten Emil Eichhorn am 4. Januar 1919. Eichhorn, USPD-Mitglied, hatte sich zuvor geweigert, das Berliner Schloss zu stürmen. Darin hielt die Volksmarinedivision den MSPD-Mann Otto Wels gefangen. Nachdem die Marinedivision den Auftrag erhalten hatte, die Übergangsregierung zu schützen, wurde den Soldaten kein Sold gezahlt. Um der Forderung nach der Auszahlung des ausstehenden Geldes Nachdruck zu verleihen, wurde Wels, damals Stadtkommandant von Berlin, entführt. Am 24. Dezember hatte die Übergangsregierung um Friedrich Ebert (MSPD) den Auftrag erteilt, das Schloss zu stürmen und Wels zu befreien – nachdem eine Verhandlungslösung gescheitert war. Hintergrund des Aufstandes war die Befürchtung der Beteiligten, dass die Ziele der Revolution von 1918, also Sozialisierung, Entmachtung der Militärs, Diktatur des Proletariats, nicht mehr umgesetzt würden.

Nach Eichhorns Entlassung kam es am 5. Januar zu einer Großdemonstration in Berlin, bei der es im Zeitungsviertel zur Besetzung von Redaktionen und Druckereien kam, unter anderem des „Vorwärts“. Für den 7. Januar rief der Revolutionsausschuss, der am 5. Januar gegründet wurde, zu einem Generalstreik in Berlin auf. Rund eine halbe Million Menschen sollen diesem Aufruf gefolgt sein; da es im Revolutionsrat keine Einigkeit über die nächsten Schritte gab, verpuffte die Mobilisierung der Massen. Verhandlungen mit Ebert als Vorsitzendem des Rats der Volksbeauftragten über eine Lösung scheiterten.

Am 8. Januar forderte der Rat der Volksbeauftragten die Bevölkerung auf, sich gegen die Umsturzversuche zu wehren. Als Reaktion rief der Revolutionsrat zum bewaffneten Putsch auf. Doch die kriegsmüde Bevölkerung lehnte Gewaltanwendung ab. Am 10. und 11. Januar befreiten bewaffnete Truppen die Zeitungsredaktionen und Druckhäuser von den Besatzern, dabei starben nach offiziellen Angaben 156 Menschen. (ab)

und damit im Reichstag. Dabei gilt es, Koalitionen zu schmieden: Mitte Rechts (Zentrum) mit Rechts Außen (DNVP), Mitte Links (SPD) mit Links Außen (KPD) – und auch die Mitte (SPD und Zentrum) können zusammenarbeiten. Dominieren irgendwann Links- oder Rechtsaußen, haben sie sofort gewonnen. Versinkt alles im Chaos, haben die Extreme auch bessere Chancen. Oder aber, die Republik hält die sechs Runden durch, dann entscheiden die Punkte. Übernehmen aber die Nazis, die NSDAP, die Macht, haben alle verloren.

Für mich ist das Spiel ein ewiges Déjà-vu: Spartakusaufstand, Rapallovertrag, Kapp-Putsch, Hyperinflation, alles Altbekannte für einen Historiker. Nicht alle am Tisch aber sind solche Geschichtsjunkies wie ich: ein Vertriebler, ein ITler, ein Ingenieur. Doch auch sie finden dieses Spiel spannend, zumindest reizvoll. Es entwickelt eine Dynamik, die man beeinflussen, aber nicht völlig kontrollieren kann. Die Mitte zu halten oder aber das Extrem zu suchen, ohne zu übertreiben oder sich zu isolieren, das Denken in Kategorien wie „Der Feind meines Feindes ist mein Freund“, all das taucht auf. Weit nach Mitternacht sitzen wir noch da und diskutieren.

Wir spielen die „Geschichte“ einer anderen Weimarer Republik nach: Die Ereignisse von außen kennt man, doch sie wirken nur so ein, wie wir es ermöglichen. Als Spielender nimmt man dabei die Perspektive einer Partei ein, die den eigenen Überzeugungen völlig widerstrebt. Und muss doch die Logik des Handelns der übernommenen Fraktion so gut wie möglich herausarbeiten, um voranzukommen. Ein erzwungener Perspektivwechsel; und wie das so oft in Brettspielen ist: Man nimmt die Rollen ein, die man im normalen Leben nie innehaben will oder kann.

Der Kopf hinter WEIMAR, Matthias Cramer, ist ein alter Hase in der Autorenszene. Und er ist Wiederholungs- und Überzeugungstäter bei Spielen mit geschichtlicher Dimension. So hat er auch den asymmetrischen Zwei-Spieler-Titel WATERGATE entwickelt, in der die gleichnamige Affäre aus den frühen 70er-Jahren verspielt wird, in der Journalisten der New York Times den damaligen US-Präsidenten Richard Nixon wegen des Einbruchs in das Wahlkampf-Hauptquartier der Demokraten zu Fall gebracht haben. Das Spiel wurde seinerzeit hochgelobt – allerdings auch prominent verrissen: Von Harald Schrapers, damals

wie heute Vorsitzender der Jury Spiel des Jahres, mein Kollege bei der **spielbox**.

„In diesem Spiel kann der Ausgang der Watergate-Affäre auf den Kopf gestellt werden“, stellte Harald Schrapers in seiner 2020 in der Szene viel diskutierten Kritik fest. Deshalb sei das Spiel „grandios gescheitert“. Denn bei derart „faktengetreuem“ und „dokumentarischem“ Spielmaterial – auch WATERGATE ist kartengetrieben – sei kein fiktiver Ausgang zulässig. Zumal es auch nicht um zufällige Faktoren wie

Wind und Wetter gehe. Es handele sich vielmehr um historische Personen, verortet zwischen den beiden Polen Nixon und



Schon in WATERGATE setzte Matthias Cramer auf Authentizität, auch bei der Auswahl des Personals im Spiel.

Vertrag von Rapallo

Rapallo ist eine kleine Stadt im Norden Italiens. Deutschlands Außenminister Walther Rathenau unterzeichnete dort mit seinem Kollegen der Russischen Föderativen Sowjetrepublik am 16. April 1922 einen Vertrag, mit dem das deutsch-sowjetische Verhältnis nach Ende des Ersten Weltkriegs neu geordnet wurde. Beide Nationen vereinbarten, auf Reparationszahlungen zu verzichten, auch war das Thema Entschädigungen für enteignetes ehemaliges deutsches Eigentum damit vom Tisch. Am wichtigsten für beide Länder war allerdings, wieder diplomatische und wirtschaftliche Beziehungen aufzunehmen, da beide nach Ende des Krieges isoliert waren.

Kapp-Putsch

Wolfgang Kapp und die ihm folgende „Nationale Vereinigung“ spielte zwar gar nicht die aktive Hauptrolle bei diesem konterrevolutionären Putschversuch vom 13. März 1920. Da der konservative Lobbyist, Großgrundbesitzer und Generallandwirtschaftsdirektor den Aufstand aber mit General Walther Freiherr von Lüttwitz geplant hatte, trägt er seinen Namen. Ein von Lüttwitz befehligtes Freikorps marschierte am 13. März in Berlin ein. Da sich die Berliner Sicherheitspolizei mit den Putschisten solidarisierte und das Reichsheer seine Neutralität erklärte, flüchteten Teile der Regierung um Friedrich Ebert über Dresden nach Stuttgart. Nachdem es so aussah, als wenn der Putsch erfolgreich verlaufen würde, riefen MSPD, Gewerkschaften, USPD und Beamtenbund zum Generalstreik auf, was auf sehr große Resonanz in der Bevölkerung traf, sodass die Weimarer Republik tatsächlich lahmgelegt war und der Putsch scheiterte.

Hyperinflation

Deutschland war 1923 nicht mehr in der Lage, seine Reparationen zu zahlen. In der Folge wurde das Ruhrgebiet durch belgische und französische Truppen besetzt, das Herz der deutschen Industrie und damit ein immens wichtiger Faktor für die Staatsfinanzen. Die Arbeiter im Ruhrgebiet wurden zum passiven Widerstand aufgerufen, besser bekannt als „Ruhrkampf“. Die Regierung versprach, die Gehälter für die streikenden Arbeiter zu zahlen. Das Geld musste aber wegen der maroden Staatsfinanzen frisch gedruckt werden, sodass sich die Inflation drastisch verschärfte (wobei sie seit Beginn des Ersten Weltkrieges eh schon sehr hoch war). Kostete ein Dollar im Juli 1914 noch 4,11 Mark, lag der Kurs im Januar 1923 schon bei 49.000 Mark. Am 9. November 1923 bekam man für 418,95 Milliarden Mark einen Dollar. Am 15. November 1923 wurde die Rentenmark eingeführt und die Inflation konnte gestoppt werden. Doch die wirtschaftlichen Folgen waren für große Teile der Bevölkerung sehr lange spürbar. Nach offiziellen statistischen Angaben erreichten die Reallöhne erst 1928 wieder den Stand von 1913. (ab)

Journalisten. Sie hatten klare persönliche Präferenzen. Im Spiel werden sie zu Spielbällen. „Das ist anmaßend und in dieser generalisierten Darstellung ärgerlich“, urteilte Schrapers. Sein Fazit: Statt eines „Anscheins einer realistischen historischen Darstellung“ hätte es „ein Mindestmaß an Abstraktion“ gebraucht.

Ist eine historische Darstellung im Brettspiel also nur nach klarer Abstraktion und Weichzeichnung von Charakteren zulässig? In der Süddeutschen Zeitung hatte sich **spielbox**-Kollege Daniel Wüllner 2019 ebenfalls mit **WATERGATE** auseinandergesetzt. Er kommt zu einem gänzlich anderen Schluss: Er erklärt die Ukraine-Affäre des früheren US-Präsidenten Donald Trump mittels des Brettspiels, und zwar „weil sich Geschichte manchmal halt doch wiederholt“ – ja: **WATERGATE** sei „gewissermaßen das Spiel zur Wirklichkeit“.

Was also darf, was kann, was muss Geschichte in Brettspielen leisten? Diese Diskussion wurde auch auf der SPIEL '22 geführt. Dorthin lohnt an dieser Stelle ein ausführlicherer Blick. In einem Saal am

Rande des Messetrubels saßen Matthias Cramer und **WEIMAR**-Verleger Uli Blennemann auf der einen und der Autor Stefan Feld auf der anderen Seite des Podiums – dazwischen zwei Historiker, die Bloggerin und Spiel-des-Jahres-Jurorin Martina Fuchs und Podiums-Moderator Lukas Boch, Mitbegründer des Projekts Boardgame Historian. „Geschichte in Brettspielen“ lautete der wenig prosaische Titel des sehr gut besuchten Panels, das Thema hatte durchaus Zugkraft.

Für Matthias Cramer war das Gesprächsformat wie gemacht, genau sein Thema. Geschichte solle aus Sicht des Autors „mehr als eine grafische Verpackung sein“, zumal Geschichte auch immer Geschichten anbietet. Man müsse nicht, aber man könne durch Spiele etwas lernen – oder zumindest eine „Anregung zum Nachdenken“ gewinnen, wie Uli Blennemann es ausdrückte. Er wie auch Martina Fuchs fühlen sich gerade bei den Wargames zu Hause, Spiele, die tief in geschichtliche Themen eintauchen, komplizierte, asymmetrische Spiele für ein sehr versiertes Publikum.

Dabei, führte Cramer aus, könne und wolle er als Autor keine historischen Wahrheiten und lineare Nacherzählungen von Geschichte anbieten: Das Medium Spiel will ja gerade Entscheidungsräume schaffen, verschiedene Wege zum Ziel, die man alle gehen kann – im Rahmen der Regeln. Das ist wichtig: Er als Autor sieht es etwa als notwendig an, dass in **WEIMAR** zwar auch zweifelhafte Akteure gespielt werden können, aber nie die Figuren der Nationalsozialisten. Obwohl sie im Spiel vorkommen.

Der Gegenpart zur Fraktion der Geschichtsfans kam Stefan Feld zu. „Man darf das Spiel nicht als Lern- oder Lehrmittel missbrauchen“, postulierte er zu Beginn. Dabei sind viele seiner Erfolgstitel – etwa **DIE BURGON VON BURGUND**, **TRAJAN**, **AMERIGO** und das aktuelle **MARRAKESH** – in ein historisches Setting eingebunden. Aber Feld geht es darum, dass dieses thematische Setting die Mechanik, das Regelkonstrukt unterstützt, um so Selbstwirksamkeit, Gruppenerleben, bloßen Spaß und mehr zu ermöglichen. Historizität will er nicht erzeugen. „Es soll gar nicht der Eindruck

Anzeige

DESCENT

LEGENDEN DER FINSTERNIS

NEU: ACT 2 —
DIE FORTSETZUNG
DER LEGENDE

DESCENT
LEGENDEN DER FINSTERNIS
DER KRIEG DES VERRÄTERS

Akt II

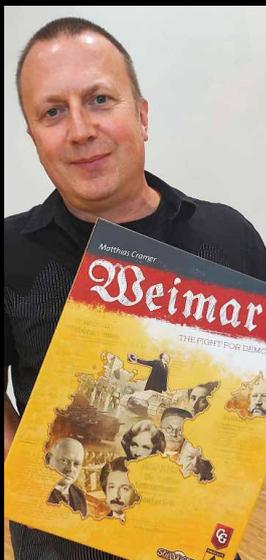
Akt I

DESCENT: SCHREIBE DEINE EIGENE LEGENDE!

Erlebe den Ursprung der Legende in der epischen Welt von Descent Act 1 und stelle dich weiteren spannenden Herausforderungen in Act 2 — der aufregenden Fortsetzung der Legende.

asmodee.de

asmodee



Matthias Cramer (links) ist Experte für Geschichte im Spiel, neben seinem neuesten Werk **WEIMAR** (rechts) gehört auch **WATERGATE** zu seinen Spielen. Im Panel auf der Spiel '22 diskutierte er über das Thema Geschichte im Spiel mit (von links) Verleger Ulli Blennemann, Boardgame Historian Lukas Boch, Martina Fuchs von der Jury Spiel des Jahres sowie Autor Stefan Feld.



entstehen: So war's." Wenn er dabei dennoch „Denkanstöße“ bietet, Menschen für historische Themen interessiert – okay. Felds Intention ist das nicht.

Dass nicht alle in der Runde den Blick auf historische Hintergründe in Brettspielen teilen, war klar. Aber: Dass „Geschichtstapete“, also das bloße Setting für ein bestimmtes Feeling und eine gewisse Untermalung der Regeln, in manchen, vielleicht gerade für große Zielgruppen zugänglichen Spielen ihre Berechtigung hat, wurde nicht groß verdammt in der Riege der übrigen geschichtsverliebten Brettspiel-Profis. Ein historisches Beiheft in einem Familien-Würfelspiel will wohl kaum ein Mensch lesen (und erst recht kein Verleger bezahlen). Eine historische Tapete als Bühnenbild geht völlig in Ordnung – sofern sie durchdacht gewählt ist.

Denn – das machte Moderator Lukas Boch den Autoren und Verlagen deutlich: „Ihr schreibt Geschichte.“ Man kann eben keine geschichtliche Einbettung wählen, ohne Geschichtsbilder zu transportieren, Vorstellungswelten zu schaffen und Interpretationen anzubieten, auch wenn sie ganz klein sind. Schlimm? Nein. Doch es bringt Verantwortung mit sich: Wer in Brettspielen weiter mit den Römern die „Barbaren“ bezwingt, weiter „Cowboy und

Indianer“ spielt und mit Kolumbus die „Neue Welt“ entdeckt, der schreibt eben Geschichte weiter, prägt (ohne bösen Hintergedanken stereotype eurozentrische) Geschichtsbilder, ob er nun will oder nicht – und übrigens auch ungeachtet jeder eifrigeren Versicherung im Regelheft, das alles sei nur Fassade und Fiktion.

Kolonialismus, aber auch die historischen Darstellungen benachteiligter Gruppen und Menschen prägen aktuell eine bisweilen schrill geführte Debatte mit. Historizität birgt also Fallstricke für Autoren und Verlage. Der Trend in der Szene, in fantastische und sonstige maximal fiktionale Räume auszuweichen, ja, Konflikte im Spiel nur noch durch menschenähnliche, also anthropomorphe Tierwesen austragen zu lassen, ist unübersehbar. Ich finde das schade. Das nimmt dem Brettspiel einen Aspekt, den kein anderes Kulturgut in dieser Form bieten kann: Jeder kann aktiv am Tisch spielerisch in Kontakt mit Geschichte kommen – und diese verändern. Sensationell!

Allerdings kommen wir um einige Debatten einfach nicht herum. Wollen wir noch als Piraten die sieben Weltmeere bereisen? Sklaven verschiffen – und sei es nur in einem Antike-Setting? Fremde Galaxien unterjochen? Dunkelhäutige,

fremdländische Orkhornden niedermetzeln? Das sind für mich offene Fragen – ausdrücklich ohne eine implizit in der Frage mitgelieferte Antwort oder gar ein schon enthaltenes Verbot. Es gibt keine absoluten Wahrheiten, keine immer gültigen Lösungen. So wie es nicht nur die eine geschichtliche Wahrheit gibt: Die Vergangenheit schauen wir uns immer aus neuen Blickwinkeln an, stellen Fragen, die uns im Hier und Jetzt kommen. Das ist mühsam, gewiss, aber auch reizvoll.

Auch Bücher, Theater, Film und Hörspiel begegnen bereits auf diese Art der Geschichte – und nutzen dabei längst ganz selbstverständlich das Durchdenken und Durchleben alternativer, also kontrafaktischer Geschichtsverläufe. Auch die Geschichtswissenschaft selbst verschließt sich dem Thema nicht mehr: „Kontrafaktische Geschichte. Fake History oder methodische Innovation?“ wird eines der Themen sein auf dem 54. Deutschen Historikertag im Oktober dieses Jahres. Nur hat das Brettspiel allen etwas voraus, nämlich die Möglichkeit des Durchspielens in Echtzeit, mit verteilten Rollen, mit offenem Ausgang, mit dem Verlassen linearer Verläufe von Partie zu Partie.

Ich finde, es lohnt sich, mit Geschichte zu spielen. ◆