

Ein Wargame zwischen Militär und Kultur?

Der Peloponnesische Krieg in *Polis* – Machtkampf um die Vorherrschaft

Anna Klara Falke

Abstract:

Der Peloponnesische Krieg ist einer der bedeutendsten Kriege der griechischen Antike und hat zu grundlegenden Veränderungen der damaligen Gesellschaft geführt. Dabei sind nicht nur zahlreiche Schlachten und verschiedene Kriegstaktiken hervorzuheben, sondern auch kulturelle und politische Entwicklungen zu der Zeit. Als bedeutendes Ereignis hat der Krieg auch Einzug in die moderne Populärkultur gehalten. Das Brettspiel *Polis - Machtkampf um die Vorherrschaft* bedient sich dieser Zeit als Setting. Dabei ist das Spiel bei *BoardGameGeek* als Wargame gelistet, stellt aber auch die kulturelle Blüte und die Versorgung der Bevölkerung in den Vordergrund. Die Illustrationen sind von antiken Vorbildern inspiriert, um eine authentische und immersive Atmosphäre des klassischen Griechenlands im 5. Jh. zu erschaffen. Das Spiel ist asymmetrisch aufgebaut und trotz zahlreicher historischer Bezüge besteht die Möglichkeit, dass es sich kontrafaktisch entwickelt. Wie genau der Peloponnesische Krieg in dem Spiel thematisiert und wie dies aufgefasst wird, zeigt dieser Aufsatz auf.

1 Historischer Hintergrund: Der Peloponnesische Krieg

Das klassische Griechenland des 5. Jh. v. Chr. war aufgeteilt in verschiedene, unterschiedlich große Stadtstaaten – sogenannte Poleis (Sg. Polis). Die griechische Welt war zwar kulturell und sprachlich ein gemeinsamer Raum, die Poleis standen aber in ständigen Auseinandersetzungen zueinander. Im 5. Jh. kam es dazu, dass die persischen Großkönige Dareios I. und Xerxes I. versuchten, die griechische Welt in ihren Herrschaftsbereich einzugliedern; die Folge waren die sogenannten Perserkriege.¹ Die Perserkriege endeten 479 v. Chr. mit dem Sieg der vereinten griechischen Kräfte, doch hinterließen sie starke Einschnitte. Als Folge bildeten sich politische und militärische Bündnisse zwischen den Poleis, allen voran der Delisch-Attische Seebund unter der Führung Athens und der Peloponnesische Bund unter der Führung Spartas. Die beiden Großmächte Athen und Sparta standen damit im Wettstreit um die Vorherrschaft in der griechischen Welt zueinander, eine regelrechte Blockbildung entstand. Die festgefahrene Situation mündete schließlich in den sogenannten Peloponnesischen Krieg, der einen tiefen Einschnitt in der Geschichte des klassischen Griechenlands bildete. Dies

¹ Eine kurze Einführung in die Zeit der Perserkriege bietet Wolfgang Will: *Die Perserkriege*. München: C.H. Beck 2019 [2010].

zeigt sich nicht zuletzt daran, dass erst nach dem Krieg die griechische Göttin Eirene als Friedensgöttin auftaucht und geehrt wird.² Doch in der Zeit des Krieges kam es auch zu einer kulturellen Blüte: Die antike griechische Geschichtsschreibung begann u. a. mit Herodot und Thukydides, in Athen bildete sich eine Demokratie heraus und auch in der Kunst fanden neue Ansätze Einzug. Dieser Zeit des Umbruchs und der kriegerischen Auseinandersetzungen widmet sich das Brettspiel *Polis – Machtkampf um die Vorherrschaft* von Fran Díaz, welches 2013 auf Deutsch bei Pegasus Spiele erschienen ist.

Als Einstieg in die thematische Einordnung des Spiels soll dies genügen³; im Folgenden soll vorgestellt werden, in welchem Kontext das Spiel entstanden ist, welche grundlegenden Regeln das Spiel hat und welche Besonderheiten es aufweist. Darauf aufbauend soll die Umsetzung des Themas in dem Spiel analysiert sowie die aktuelle Bedeutung des Themas herausgearbeitet werden.

2 Mechanik des Spiels: Das Ringen um die Vorherrschaft

Polis – Machtkampf um die Vorherrschaft wurde ursprünglich als „Print & Play“ (ein Spiel zum selbst Ausdrucken und Ausschneiden) im Eigenverlag 2010 veröffentlicht. Zwei Jahre später wurde das Spiel bei dem spanischen Verlag Asylum Games herausgegeben sowie 2013 auf Deutsch bei Pegasus Spiele. Autor ist Fran Díaz, welcher neben *Polis* noch das Spiel *Never Surrender* 2019 entwickelte. Illustriert wurde das Spiel von mehreren verschiedenen Personen: Fran Díaz, Ivan Escuder, Marek Rutkowski, Hans-Georg Schneider und Walter Velez. 2020 erfolgte eine Neuauflage des Spiels bei Devir Games mit neuen Illustrationen von Enrique Corominas und überarbeiteten Regeln. Grundlage dieses Aufsatzes bildet aber die Version von 2013.

Bei dem Spiel handelt es sich nicht um eine klassische Militärsimulation, sondern ein Strategiespiel, in dem der Bevölkerungs- und Kulturaufbau sowie der Handel eine wichtige Rolle spielen, um militärische Aktionen ausführen zu können. In *Polis* übernimmt ein:e Spieler:in die Rolle Athens, der/die andere die Rolle Spartas und beide versuchen, die Vorherrschaft über Griechenland zu erlangen.

² Dazu allgemein cf. Achim Lichtenberger/Heinz-Helge Nieswandt/Dieter Salzmann (Hg.): *Eirene/Pax. Frieden in der Antike*. Dresden: Sandstein Verlag 2018.

³ Als einführende Literatur cf. Peter Funke: „Die griechische Staatenwelt in klassischer Zeit (500-336 v. Chr.)“. In: Hans-Joachim Gehrke/Helmuth Schneider (Hg.): *Geschichte der Antike*. Stuttgart: J.B. Metzler ⁵2019 [2000], 145-210; Thukydides: *Der Peloponnesische Krieg*, übers. von Michael Weissenberger. Berlin/Boston: De Gruyter 2017.

Der/Die mit den meisten Prestigepunkten und Einwohner:innen in den eigenen Städten gewinnt das Spiel am Ende. Gespielt wird über Runden, in denen die Spieler:innen jeweils zwei Aktionen durchführen oder passen können. Die Aktionen bieten vielfältige Optionen: So können als militärische Aktionen Hoplitengestaltungen angeheuert oder Galeeren gebaut werden, diese können bewegt werden, Städte belagert oder mithilfe des Proxenos ein Bürgerkrieg angezettelt werden. Ebenso können Handelsschiffe gebaut, Handel getrieben, Errungenschaften/Projekte (Personen, Gebäude, Veranstaltungen) errichtet, Tribut eingefordert oder der eigene Proxenos bewegt oder ausgelöst werden. Es zeigt sich, dass neben den rein kriegerischen Aktionen eben auch eine Vielzahl anderer Möglichkeiten zur Verfügung steht. Viele der Aktionen kosten entweder Ressourcen oder Prestigepunkte.

Zu einem Kampf kommt es in dem Spiel nur, wenn acht Einheiten in einem Gebiet aufeinandertreffen. In der ersten Runde dürfen jedoch nur drei eigene Einheiten in einem Gebiet stehen; erst in der zweiten Runde sind vier erlaubt, sodass erst dann ein Kampf möglich ist. Kommt es zum Kampf, erhält man pro Einheit eine Karte, die ein Manöver und eine Formation zeigt. Der/Die Angreifer:in spielt davon zwei aus, die verteidigt werden müssen. Gelingt dies nicht, verliert der/die Verteidiger:in Einheiten und der/die Angreifer:in erhält Prestigepunkte im Wert der Karten – falls nur die Formation abgewehrt wird, gibt es nur die Prestigepunkte, aber keine Einheiten gehen verloren. Danach werden neue Karten gezogen und die Seiten getauscht, bis entweder nicht mehr acht Einheiten in der Region stehen oder es keine Karten mehr gibt.

Am Ende jeder Runde muss die Bevölkerung mit Weizen ernährt werden; wenn danach noch Weizen übrigbleibt, kann man die Bevölkerung in den Städten wachsen lassen, um eine Megapolis zu erhalten, die mehr Prestigepunkte bringt. Die Ressourcen Weizen, Öl und Wein werden dann halbiert, begründet wird dies im Regelwerk damit, dass sie nicht lange haltbar sind.

Deutlich wird, dass es in dem Spiel nicht allein um Schlachten zwischen den beiden Großmächten geht, sondern die Versorgung mit Ressourcen und auch kulturelle Projekte eine entscheidende Rolle spielen. Es genügt also nicht, das eigene Militär auszubauen, denn auf die Versorgung der Bevölkerung muss ebenso geachtet werden. Auch die Errichtung kultureller Stätten kann am Ende die entscheidenden Prestigepunkte liefern. Somit ist das Spiel nicht als ein klassisches Wargame zu sehen, welche eher taktische und strategische Simulationen

in den Vordergrund stellen;⁴ es rückt den Fokus von kriegerischen Aktivitäten auf wirtschaftliche und kulturelle Aspekte. Gleichzeitig treten Ereignisse auf, die tatsächliche historische Ereignisse simulieren. Auf diese Aspekte soll im Folgenden näher eingegangen werden.

3 Analyse des Geschichtsbildes im Spiel

Bevor auf einzelne Elemente des Regelwerks des Spiels eingegangen wird, soll zunächst aufgezeigt werden, wie das Spiel das Setting der griechischen Antike im Design umsetzt und wie Authentizität⁵ erzeugt wird. Bei der Untersuchung des Designs hat sowohl die Box des Spiels, dabei vor allem das Cover, als auch die Gestaltung des Spielmaterials eine entscheidende Bedeutung.⁶

3.1 Das Setting im Design

Das Cover der Box ist relativ schlicht gehalten: Auf schwarzem Grund prangt mittig in goldener Farbe ein antik anmutender Helm (cf. Abb. 1). Der Buchstabe „o“ in dem Titel ‚Polis‘ ist als ein Schild gestaltet, in dessen Mitte zwei gekreuzte Schwerter dargestellt sind. Der Titel ist oberhalb, dort durch den Namen des Autors unterbrochen, und unterhalb mit einem Mäander eingerahmt.⁷ Die Gestaltung des Covers bietet so direkte Assoziationen zur griechischen Antike und ist leicht wiedererkennbar, der Fokus wird auf das Kriegerische gelegt. Im Vergleich zu anderen Spielen aus dem Verlag Pegasus

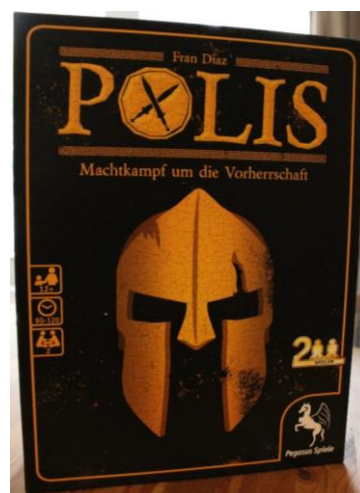


Abb. 1: Das Cover des Spiels Polis - Machtkampf um die Vorherrschaft (A. Falke).

⁴ Für eine allgemeine Definition cf. „Wargame“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/boardgamecategory/1019/wargame> (29.08.2021).

⁵ Die Frage nach der Authentizität und wie damit bestimmte Bilder der Vergangenheit konstruiert werden, ist ein viel diskutiertes Thema im Bereich der Game Studies. Dazu jüngst cf. Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hg.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: Transcript 2020. Grundsätzlich wird Authentizität dabei als subjektive Wahrnehmung aufgefasst und es wird untersucht, inwiefern bei Rezipient:innen subjektiv eine authentische Atmosphäre geschaffen wird. Dazu auch cf. Manuel Köster: „Echt wahr! Geschichtskulturelle Medien als sprachliche Konstruktionen mit Anspruch auf ‚Authentizität‘“. In: *Zeitschrift für Geschichtsdidaktik* 16 (2017), 32-47, 26sq.

⁶ Erste Überlegungen zu der Analyse der Umsetzung des Settings im Spiel cf. Lukas Boch/Anna Klara Falke: „Wikinger im modernen Brettspiel“. In: *Mittelalter Digital* 1,2 (2021), 95-117, DOI: <https://doi.org/10.17879/mittelalterdigi-2020-3289> (29.08.2021), 96-101.

⁷ Mäander bezeichnet ein orthogonales Element, das in der Ornamentik verwendet wird und in der griechischen Kunst weit verbreitet war.

erscheint das Cover schlicht.⁸ Diese Schlichtheit passt generell gut zu dem noch immer vorherrschenden Bild einer schlichten, weißen griechischen Antike. Dass dieses Bild überholt ist und beispielsweise Statuen bunt bemalt waren, zeigen neben wissenschaftlichen Publikationen und musealen Ausstellungen mittlerweile auch populärkulturelle Medien wie beispielsweise *Assasin's Creed: Odyssey*.⁹



Abb. 2: Das Spielbrett (A. Falke).

Das Spielbrett zeigt eine Landkarte des antiken Griechenlands sowie der kleinasiatischen Küste (cf. Abb. 2). Dabei sind die verschiedenen Poleis und Landschaften, wie beispielsweise Attika, benannt – die Namen sind griechisch in lateinischen Buchstaben angegeben. Damit wird einerseits ein vermeintlich authentisches Bild der griechischen Antike geschaffen, welches in den popkulturellen Kontext eingebettet ist, gleichzeitig aber auch an die Lesegewohnheiten der Spieler:innen angeknüpft, sodass keine griechischen Buchstaben verwendet werden. Athen ist durch eine Eule symbolisiert, ein Zeichen, das heutzutage die 1-Euro-Münze Griechenlands trägt (cf. Abb. 3).

⁸ Cf. dazu beispielsweise *Camel Up* von Steffen Bogen, welches 2014 zum Spiel des Jahres ausgezeichnet wurde, oder *Love Letter* von Seiji Kanai, welches ebenfalls 2014 erschienen ist.

⁹ Im Bereich der musealen Ausstellungen sei auf die Ausstellung „Bunte Götter – Die Farbigkeit antiker Skulptur“ hingewiesen, die erstmals 2003 in der Glyptothek in München, der Ny Carlsberg Glyptothek in Kopenhagen und den Vatikanischen Museen in Rom gezeigt wurde und seitdem als Wanderausstellung an verschiedenen Orten präsentiert wird.



Abb. 3: Die Spielertableaus mit den beiden Zeichen, die Eule bei Athen und das Lambda bei Sparta (A. Falke).

Die Eule ist eng mit der Göttin Athene verbunden, die die Stadtgöttin Athens war, sodass auch die antiken attischen Münzen mit einer Eule versehen waren.¹⁰ Das Zeichen der Eule wird in der heutigen Populärkultur vielfach als Symbol für Athen genutzt und von den Rezipient:innen leicht als solches erkannt und übernimmt die Rolle eines „Authentizitätsankers“¹¹. Auch das Silber in dem Spiel ist mit der athenischen Eule symbolisiert, was noch einmal den Zusammenhang zu der antiken Münzprägung in Athen aufzeigt. Für Sparta ist als Symbol der griechische Großbuchstabe ‚Lambda‘ verwendet (cf. Abb. 3), der auf den Schilden der spanischen Hoplitengemalt war.¹² Das Lambda steht als Abkürzung für die Bezeichnung der Landschaft Lakedaimonien (gr. *Λακεδαιμόνιοι*). Als Symbol der Spartaner ist das Lambda durch den Film *300* (2006) von Zack Snyder in der

¹⁰Cf. Lisa Kallet/John H. Kroll: *The Athenian Empire. Using Coins as Sources*. Cambridge: Cambridge University Press 2020; Peter Franz Mittag: *Griechische Numismatik*. Heidelberg: Verlag Antike 2016.

¹¹Der Begriff wurde von Nico Nolden geprägt, cf. Nico Nolden: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin/Boston: De Gruyter 2019, 45; zudem cf. Andrew J. Salvati/Jonathan M. Bullinger: „Selective Authenticity and the Playable Past“. In: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B. R. Elliot (Hg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury 2013, 153-163, 157sq. Zu der Verwendung bestimmter *icons* in Bezug auf mittelalterliche Kreuzzüge cf. Andrew B.R. Elliott/Mike Horswell: „Crusading Icons. Medievalism and Authenticity in Historical Digital Games“. In: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hg.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: Transcript 2020, 137-156.

¹²Allgemein zu dem spartanischen Heer cf. John F. Lazenby: *The Spartan Army*. Warminster: Aris & Phillips 1985.

Populärkultur bekannt geworden.¹³



Abb. 4: Verschiedene Kampfkarten (links) und Projektplättchen (rechts) aus dem Spiel (A. Falke).

Illustriert sind weiterhin die Plättchen, die die unterschiedlichen kulturellen Projekte darstellen, sowie die Kampfkarten (cf. Abb. 4). Die Projekt-Plättchen zeigen entweder Personen, wie den Philosophen Sokrates, Gebäude, wie ein griechisches Theater, ganze Städte, wie Korinth, oder soziale Ereignisse, wie die nemeischen Wettkämpfe. Dabei sind die Illustrationen auch hier wieder an antiken Vorbildern angelehnt. Das Bildnis des Sokrates orientiert sich hier klar an erhaltenen, antiken Porträts des Philosophen.¹⁴ Aber auch das Theater zeigt den typischen Aufbau des klassischen griechischen Theaters.¹⁵ Die unterschiedlichen Projektplättchen bieten damit einen Einblick in die Vielfalt der Bauprojekte.

Die Illustrationen der Kampfkarten sind in der gleichen braunen Farbe gehalten wie die der Projektplättchen. Dazu kommt, dass diese teilweise mit roten Farbflecken an den Rändern versehen sind, die das im Kampf vergossene Blut darstellen sollen. Die Karten sind jeweils mit zwei Illustrationen versehen: Oben mit Kriegern und unten mit der Darstellung eines Schiffes. Gerade die Darstellungen der Krieger erinnern stark an den Stil griechischer Vasenmalerei, insbesondere attisch-schwarzfiguriger Vasenmalerei, in der häufig kriegerische Szenen zu finden sind. Die Phalanx ist dabei stets mit drei Kriegern dargestellt,

¹³Heutzutage wird das Symbol auch als Erkennungszeichen der Identitären Bewegung (IB) geführt, dazu allgemein cf. Gudrun Hentges/Gürcan Kökgiran/Kristina Nottbohm: „Die Identitäre Bewegung Deutschland (IBD). Bewegung oder virtuelles Phänomen?“. In: *Forschungsjournal Soziale Bewegungen Plus*, Suppl. 3 (2014), http://forschungsjournal.de/sites/default/files/fjsbplus/fjsb-plus_2014-3_hentges_koekgiran_nottbohm.pdf (08.07.2021).

¹⁴Allgemein zu dem Porträt des Sokrates cf. „Porträts des 4. Jahrhunderts v.Chr.“. In: *Viamus. Virtuelles Antiken Museum Göttingen*, <http://viamus.uni-goettingen.de/fr/e/uni/c/02/02> (09.07.2021).

¹⁵Allgemein zu antiken Theatern cf. Enno Burmeister: *Antike griechische und römische Theater*. Darmstadt: WBG 2006.

die ihre Schilde in Richtung der Betrachter:innen wenden – der mittlere Schild ist dabei mit einem Gorgonenhaupt verziert. Eine solche Art der Verzierung war in der Antike üblich, was sich eben auch in der Vasenmalerei findet, beispielsweise auf einer lakonischen Kylix (ein flaches Trinkgefäß) des 6. Jh. v. Chr.¹⁶ Die Darstellung der Gorgone galt als apotropäisch, also als ein Schutz gegen böse Mächte. Auch die Bewaffnung mit Speeren und die Art der Helme findet sich in Vasenmalerei zur Zeit des Peloponnesischen Krieges.¹⁷ Die Schiffe sind antiken Schiffsmodellen nachempfunden und tragen auch deren Namen, wie beispielsweise die „Triere“.

Die Kampfarten sind zudem mit den verschiedenen Taktiken bezeichnet. Teilweise finden sich hier deutsche Begriffe, wie etwa ‚Vorrücken‘ bei der Phalanx, aber eben auch wieder griechische Begriffe, wie etwa ‚Othismos‘ bei anderen Karten der Phalanx.¹⁸ Auch bei den Schiffen finden sich antike griechische Bezeichnungen verschiedener Taktiken.¹⁹

Es zeigt sich deutlich, dass die Illustrationen des Spielmaterials an antiken griechischen Hinterlassenschaften angelehnt sind. Dabei sind diese nicht nur Statuen oder Bauwerken nachempfunden, sondern finden auch Anlehnungen an die griechische Vasenmalerei. Damit erschaffen die Illustrationen ein authentisches und immersives Bild der griechischen Antike zur Zeit des Peloponnesischen Krieges. Die bewusste Anlehnung an archäologische Funde erschafft ein glaubwürdiges Bild des antiken Griechenlands im 5. Jh. v. Chr. Auch die Nennung von antiken Schiffstypen und Kampfformationen unterstützt diesen Umstand.

¹⁶ Als Beispiel sei hier auf eine Schale des Reiter-Malers verwiesen, die in die Mitte des 6. Jh. v. Chr. datiert und im Musée du Louvre, Inv.-Nr. E 669, aufbewahrt wird, cf. Martine Denoyelle: *Chefs-d'œuvre de la céramique grecque grecque dans les collections du Louvre*. Paris: Réunion des Musées Nationaux 1994, 51.

¹⁷ Cf. beispielsweise Susanne Muth: *Gewalt im Bild. Das Phänomen der medialen Gewalt im Athen des 6. und 5. Jh. v. Chr.* Berlin/Boston: De Gruyter 2008, 186 Abb. 104.

¹⁸ Othismos bezeichnet eine Taktik, bei der die Phalanx auf den Feind zuläuft und diesen mithilfe der Wucht des Zusammenpralls zurückdrängen sollte, dazu cf. Leonhard Burckhardt: „Phalanx“. In: Hubert Cancik/Helmuth Schneider/Manfred Landfester (Hg.): *Der Neue Pauly*. Leiden: Brill 2006, DOI: http://dx.doi.org/10.1163/1574-9347_dnp_e917830 (17.07.2021); R. D. Luginbill: „Othismos, the Importance of the Mass-Shove in Hoplite Warfare“. In: *Phoenix* 48 (1994), 51-61.

¹⁹ Dazu cf. Manfred Beike: *Kriegsflotten und Seekriege im Altertum*. Berlin: Brandenburger Verlags-haus 21990 [1987]; William L. Rodgers: *Greek and Roman Naval Warfare. A Study of Strategy, Tactics, and Ship Design from Salamis (480 B.C.) to Actium (31 B.C.)*. Annapolis: Naval Institute Press 1983.

3.2 Das Setting im Regelwerk

In dem Regelwerk finden sich zu Beginn ein Infokasten zu dem historischen Hintergrund des Settings (Regelwerk, S. 6) und zum Ende zwei verschiedene Szenarien, die gespielt werden können und an bestimmte Phasen des Krieges angelehnt sind – nämlich „der Korinthische Krieg (395-387 v. Chr.)“ und „Der Zweite Peloponnesische Krieg (431-404 v. Chr.)“ (Regelwerk, S. 18-20). Bei diesen beiden Szenarien finden sich auch noch einmal kurz gefasste Informationen zu den jeweiligen Phasen des Krieges. Zudem wird an verschiedenen Stellen eine historische Kontextualisierung gegeben. Eine kurze historische Einführung in das Thema des Spiels ist also gegeben, auch wenn es keine weiteren Quellen- oder Literaturangaben in der Anleitung gibt. Bei den Szenarien lassen sich Startvoraussetzungen erkennen, die den historischen Gegebenheiten entsprechen: In dem Krieg kämpften Athen, Argos, Theben und Korinth als eine Allianz gegen Sparta.²⁰ Dementsprechend startet die Partei Athen mit eben diesen Verbündeten, während Sparta Verbündete im Bereich der Peloponnes zu Beginn kontrolliert. Es wird damit deutlich, dass die Entwickler:innen mit diesen Regelmechaniken die komplexen Entwicklungen des Zeitalters zu abstrahieren und damit nachvollziehbar zu machen.

Auch die Ressourcen sind an antike Bereiche angeknüpft (cf. Abb. 3): So finden Metall, Holz und Silber, das als Zeichen eine attische Münze zeigt,²¹ aber auch Wein, Öl und Weizen Verwendung. Gerade diese Nahrungsmittel werden mit der Antike assoziiert. Auch die Regeln, nach denen die verschiedenen Projektplättchen (Gebäude, Personen, Veranstaltungen) errichtet werden können, stellen antike Tatsachen dar. So gibt es im Regelwerk der Hinweis, dass Theater aufgrund niedrigerer Baukosten an Hügeln in der Nähe der Polis errichtet wurden (Regelwerk, S. 8), weshalb diese auch nicht in allen Poleis errichtet werden können. Das typische Merkmal griechischer Theater, dass die Sitzbänke dieser eben direkt aus dem Felsen geschlagen wurde, wird hier also reproduziert und damit historisch adäquat aus dem historischen Kontext in die Regeln

²⁰Der Korinthische Krieg ereignete sich nach dem Peloponnesischen Krieg. Ehemalige Mitglieder des Peloponnesischen Bundes sahen ihre Interessen nach dem Ende des Krieges nicht genug vertreten und verbündeten sich daher mit dem ehemaligen Gegner Athen, um das Machtstreben Spartas einzudämmen.

²¹In Attika findet sich das größte Blei-Silber-Bergwerk der griechischen Antike, das Laurion, cf. Sophia Nomicos: *Montan- und siedlungsarchäologische Studien zum antiken Blei-Silberbergbau*. Rahden: VML 2021.

transferiert.²² Ebenso verhält es sich mit dem Künstler Phidias, der nur in Athen angeworben werden kann, was sich damit erklärt, dass er dort seine Werkstatt hatte. Bei weiteren Projekten findet sich allerdings eine ludonarrative Dissonanz, beispielsweise, dass Tempel allein in Syrakus und Sparta errichtet werden können. Historisch gibt es dafür keinen Anlass und keine weitere Erklärung im Regelwerk, sodass davon auszugehen ist, dass es spielmechanische Gründe hat, um ein ausgeglichenes Spielerlebnis zu gewährleisten.

Das Spiel ist leicht asymmetrisch aufgebaut, so hat Athen von Beginn an einen leichteren Zugang zu Silber, während Sparta einen leichteren Zugang zu Weizen hat. Damit ist grob die historische Lage wiedergegeben, das Silber-Blei-Bergwerk in Attika sowie die starke Landmacht Spartas.

Um noch besser verstehen zu können, wie historische Ereignisse im Spiel Berücksichtigung finden, sei hier kurz auf die Ereignisse eingegangen. Eine Spielrunde ist in verschiedene Phasen (3, 4, 5alpha und 5beta) eingeteilt, die die verschiedenen Phasen des Krieges thematisieren sollen und denen bestimmte Ereignisse zugeordnet sind. Die Ereignisse werden über Karten abgehandelt, die zufällig gezogen werden und somit je nach Partie anders sein können. Diese Karten liefern einen erläuternden Text zu dem jeweiligen Ereignis – die Ereignisse haben sich während des Krieges zugetragen und entsprechen den hier exemplarisch ausgewählten Phasen. So kann in der ersten Phase (3) ein Erdbeben in Sparta erfolgen, in der zweiten Phase (4) Perikles die Herrschaft in Athen erlangen. Hier wird explizit erwähnt, dass unter Perikles in Athen die Philosophie erblühte sowie architektonische und künstlerische Meisterwerke geschaffen wurden. In der letzten Phase gibt es zu Beginn das Ereignis „Hinter den Langen Mauern“ – zu dieser Zeit war die Taktik der Spartaner, einmal im Jahr in Attika einzufallen und das Land zu verwüsten. Dabei wurde die Bevölkerung Attikas allesamt hinter den Mauern der Polis bis zum Hafen in Sicherheit gebracht und verschanzt. Auch weitere historische Persönlichkeiten tauchen auf, so kann es am Ende der letzten Phase passieren, dass der attische General Alkibiades nach Sparta flieht. Die chronologische Abfolge der Ereignisse passt, allerdings kommt es in einer Partie nicht zu einer Nacherzählung der Ereignisse während des Krieges, da pro Phase nur eine zufällige Karte gezogen wird. Neben den Ereignissen in dem griechischen Gebiet spielen hier auch Ereignisse im Perserreich eine Rolle, da diese Einfluss auf den Kriegsverlauf hatten.

²²Allgemein cf. Burmeister, *Antike griechische und römische Theater*.

Das Regelwerk und die Mechanik des Spiels bieten an verschiedenen Stellen Informationen zum Peloponnesischen Krieg sowie zu verschiedenen Ereignissen und Vorgängen, die sich zu der Zeit ereigneten. Damit schafft das Spiel eine Atmosphäre, die stark von historischen Ereignissen beeinflusst ist. Das Spiel liefert bis zu einem gewissen Grad eine historische Darstellung, was sich vor allem an den Texten im Regelwerk und der Benennung der Karten zeigt. Inwiefern die Spielenden dabei diese Informationen aufgreifen, sich weiter darüber informieren oder sogar ihre Spielweise daran anpassen, ist ihnen selbst überlassen. Die Abhandlung der Kämpfe nehmen in dem Regelwerk etwa 2 der 20 Seiten in Anspruch, spielen im Spielverlauf aber eine relativ geringe Rolle, da andere Aspekte sogar mehr Siegpunkte einbringen und letztendlich zum Sieg führen können. Auch wenn das Spiel bei Boardgamegeek als Wargame gelistet wird²³, so scheinen die tatsächlichen Kämpfe hier in den Hintergrund zu rücken. Die Versorgung und politische Aktionen sowie Projekte stehen im Vordergrund.

Der Peloponnesische Krieg endete mit dem Sieg der Spartaner nach der letzten Schlacht bei Aigospotamoi im Jahr 405 v. Chr. Das Ende des Spiels ist hingegen offengehalten: Selbstverständlich gewinnt nicht automatisch der/die Spielende von Sparta, sondern es kann im Gegensatz zum historischen Geschehen auch Athen gewinnen. Mehr noch: Es sind viele bedeutende Schlachten in der Zeit geschlagen worden, die in dem Spiel keine Rolle spielen – hier steht also nicht die Darstellungen der Kriegstaktiken oder sonstiger Aspekte der Schlachten im Vordergrund, was bei vielen Wargames der Fall ist, sondern vielmehr zeigt das Spiel auf, welche Entwicklungen zu der Zeit stattfanden.

3.3 Der Peloponnesische Krieg in der Gegenwart

Auf *Boardgamegeek* kam Anfang des Jahres 2020 eine Diskussion auf, inwiefern das Spiel historisch ernst genommen werden kann oder nicht vielmehr voreingenommen eine bestimmte Seite bevorzugt.²⁴ Anhand der Diskussion zeigt sich, dass bei den Rezipient:innen durchaus eine Aktualität des Themas des Peloponnesischen Krieges gegeben ist. Die Auseinandersetzung mit historischen Themen ist daher von Bedeutung für das Genre der Brettspiele.

Der ursprüngliche Anfang des Threads wurde gelöscht, allerdings findet sich

²³Cf. „Polis: Fight for the Hegemony“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/boardgame/69779/polis-fight-hegemony> (27.08.2021).

²⁴Cf. „How Serious is This Game?“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/thread/2356404/how-serious-game> (29.07.2021).

dieser in einigen Antworten zitiert. Der/die Initiator:in zitiert dabei einen Satz aus dem Beginn des Regelwerks, in dem die kulturelle Blüte zu der Zeit hauptsächlich auf Athen bezogen und der Herrschaft des Perikles zugeschrieben wird, und scheint daher besorgt zu sein, das Spiel transportiere ein Narrativ des aufblühenden Athens, während Sparta wenig Innovatives zu bieten habe: „Philosophie, Kultur und die Künste gedeihen jedoch in dieser Epoche – insbesondere in Athen unter der Herrschaft Perikles“ (Regelwerk, S. 2). Dieses Zitat aus dem Regelwerk stellt tatsächlich Athen als das vorherrschende kulturelle Zentrum des antiken Griechenlands dar. Dies mag darin begründet werden, dass unter Perikles eine Demokratie in Athen eingeführt wurde, die nach dem heutigen politischen Verständnis innerhalb Europas den Grundstein für weitere Demokratien gelegt hat. Gleichzeitig förderte Perikles den Wiederaufbau verschiedener Tempel, die in den vorangegangenen Perserkriegen zerstört wurden. Als wichtigster Bildhauer ist dabei Phidias zu nennen, dessen Werke heutzutage zu den bedeutendsten der klassischen Antike zählen. Auf den Vorwurf der einseitigen Darstellung von Athen und Sparta, reagiert eine Antwort aus dem Thread zusammenfassend:

[...] Sparta has advantage on land, Athens has advantage at sea. That's the easy one. But that also means Athens has an advantage in trade, and Sparta has an advantage controlling certain grain-producing regions. Neither endeavor seems to have any kind of 'value judgements' assigned to them. And besides, both sides usually have to use both ships and armies to control the board.

Either player (that is, Sparta or Athens) can add 'cultural' elements to cities (temples, philosophers, etc), but not all cities can contain all types. I am 90% sure that, in most games, Athens will find it easier to place philosophers, and for Sparta temples.

The cards that are drawn at the beginning of each round have historical background, treat Sparta and Athens differently, but do not contain phrases that are similar to the one that the OP initially quoted [...].²⁵

Die Diskussion zeigt, dass durchaus ein Interesse der Rezipient:innen an der Triffigkeit des Spiels gegeben ist. Dabei gilt es zu betonen, dass die Erwartung der Rezipient:innen keineswegs mit dem Anspruch des Autors übereinstimmen muss. Es zeigt sich, dass eine einseitige Bevorzugung Athens in dem Spiel nicht vorkommt. Allerdings ist es natürlich die Interpretation der Spieler:innen, wie

²⁵ „How Serious is This Game?“, Antwort vom 03.02.2020 (29.07.2021).

sie mit dem Regelwerk und den Vorgaben umgehen, und was sie daraus machen. Das heißt, ein Spiel kann sich durchaus so entwickeln, dass Athen als kulturelles Zentrum erblüht, während Sparta zu kämpfen hat; genauso gut kann sich aber auch das gegenteilige Szenario entwickeln.

Der große zeitliche Abstand des Peloponnesischen Krieges lässt zunächst vermuten, dass dieser in der heutigen Lebenswelt wenig Bezug oder Beachtung findet. Doch der Einfluss der griechischen Antike auf die heutige europäische Kultur lässt sich nicht leugnen, daher finden sich vielfach Rezeptionen dieses bedeutenden Krieges, die wiederum identitätsstiftende Funktionen übernehmen; dies führt unweigerlich zu Diskussionen.

4 Fazit

Der Peloponnesische Krieg stellt einen starken Einschnitt in der Geschichte des antiken Griechenlands dar, denn es war der erste große Krieg innerhalb der griechischen Welt selbst, der diese insgesamt betraf. Doch zu der Zeit entwickelte sich auch die Kultur und Politik Griechenlands weiter. Diese wichtige Zeitspanne wird daher auch im Bereich der populärkulturellen Medien rezipiert – eben auch im Bereich der Brettspiele. Es ist interessant, dass die kulturelle Überlieferung offenbar dazu führt, dass die Kriege weniger als ‚Krieg‘ (mit allen Konflikten und Konsequenzen wie menschlichen Verlusten und Zerstörung, etc.) denn als notwendige Schritte zum kulturellen und wirtschaftlichen Fortschritt inszeniert werden.

Polis - Machtkampf der Vorherrschaft ist ein Spiel für zwei Personen, das die Zeit des Peloponnesischen Krieges thematisiert – die Spieler:innen übernehmen die Rolle Athens oder Spartas und treten in Wettstreit zueinander. Allerdings steht hier nicht allein die militärische Überlegenheit im Vordergrund, vielmehr sind auch wirtschaftliche und kulturelle Aspekte von Bedeutung, über die der Spielsieg errungen werden kann. Damit wird der Fokus des Settings in gewisser Weise von dem Militärischen abgerückt und eben auch der kulturelle und gesellschaftliche Fortschritt gewertet. Die Bevölkerung muss versorgt werden, während die Poleis das eigene Prestige über die Errichtung verschiedener Projekte steigern. Das Spiel schafft durch die Illustrationen und die historischen Einordnungen eine authentische Atmosphäre des 5. Jh. v. Chr. in Griechenland und stellt grundlegende Entwicklungen der Zeit dar.

Ein grober Einblick in die Darstellung des Peloponnesischen Krieges in diesem speziellen Spiel ist hiermit gegeben. Ein Vergleich zu der Darstellung in anderen

Brettspielen, aber auch in anderen populärkulturellen Medien wie etwa digitale Spiele, kann aufzeigen, wie dieser Krieg geschichtskulturell heutzutage rezipiert wird. Vor allem aber zeigt es, dass ein Krieg mehr ist als die Summe der direkten militärischen Aktionen.

5 Referenzen

- Díaz, Fran: *Polis - Machtkampf um die Vorherrschaft*. Friedberg: Pegasus 2013.
- Beike, Manfred: *Kriegsflotten und Seekriege im Altertum*. Berlin: Brandenburger Verlags-
haus 21990 [1987].
- Boch, Lukas/Falke, Anna Klara: „Wikinger im modernen Brettspiel“. In: *Mittelalter Digital* 1,2 (2021), 95-117, DOI: <https://doi.org/10.17879/mittelalterdigi-2020-3289> (29.08.2021).
- Burckhardt, Leonhard: „Phalanx“. In: Hubert Cancik/Helmuth Schneider/Manfred Landfester (Hg.): *Der Neue Pauly*. Leiden: Brill 2006, DOI: http://dx.doi.org/10.1163/1574-9347_dnp_e917830 (17.07.2021).
- Burmeister, Enno: *Antike griechische und römische Theater*. Darmstadt: WBG 2006.
- Denoyelle, Martine: *Chefs-d'œuvre de la céramique grecque dans les collections du Louvre*. Paris: Réunion des Musées Nationaux 1994.
- Elliott, Andrew B. R./Horswell, Mike: „Crusading Icons. Medievalism and Authenticity in Historical Digital Games“. In: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hg.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: Transcript 2020, 137-156.
- Funke, Peter: „Die griechische Staatenwelt in klassischer Zeit (500-336 v. Chr.)“. In: Hans-Joachim Gehrke/Helmuth Schneider (Hg.): *Geschichte der Antike*. Stuttgart: J.B. Metzler 52019 [2000], 145-210.
- Hentges, Gudrun/Kökgiran, Gürcan/Nottbohm, Kristina: „Die Identitäre Bewegung Deutschland (IBD). Bewegung oder virtuelles Phänomen?“. In: *Forschungsjournal Soziale Bewegungen Plus*, Suppl. 3 (2014), URL: http://forschungsjournal.de/sites/default/files/fjsbplus/fjsb-plus_2014-3_hentges_koekgiran_nottbohm.pdf (08.07.2021).
- Kallet, Lisa/Kroll, John H.: *The Athenian Empire. Using Coins as Sources*. Cambridge: Cambridge University Press 2020.
- Köster, Manuel: „Echt wahr! Geschichtskulturelle Medien als sprachliche Konstruktionen mit Anspruch auf ‚Authentizität‘“. In: *Zeitschrift für Geschichtsdidaktik* 16 (2017), 32-47.
- Lazenby, John F.: *The Spartan Army*. Warminster: Aris & Phillips 1985.
- Lichtenberger, Achim/Nieswandt, Heinz-Helge/Salzmann, Dieter (Hg.): *Eirene/Pax. Frieden in der Antike*. Dresden: Sandstein Verlag 2018.
- Lorber, Martin/Zimmermann, Felix (Hg.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: Transcript 2020.
- Luginbill, R. D.: „Othismos, the Importance of the Mass-Shove in Hoplite Warfare“. In: *Phoenix* 48 (1994), 51-61.

- Mittag, Peter Franz: *Griechische Numismatik*. Heidelberg: Verlag Antike 2016.
- Nolden, Nico: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin/Boston: De Gruyter 2019.
- Muth, Susanne: *Gewalt im Bild. Das Phänomen der medialen Gewalt im Athen des 6. und 5. Jahrhunderts v. Chr.* Berlin/Boston: De Gruyter 2008.
- Nomicos, Sophia: *Montan- und siedlungsarchäologische Studien zum antiken Blei-Silberbergbau*. Rahden: VML 2021.
- Rodgers, William L.: *Greek and Roman Naval Warfare. A Study of Strategy, Tactics, and Ship Design from Salamis (480 B.C.) to Actium (31 B.C.)*. Annapolis: Naval Institute Press 1983.
- Salvati, Andrew J./Bullinger, Jonathan M.: „Selective Authenticity and the Playable Past“. In: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B. R. Elliot (Hg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury 2013, 153-163.
- Thukydides: *Der Peloponnesische Krieg*, übers. von Michael Weissenberger. Berlin/Boston: De Gruyter 2017.
- Will, Wolfgang: *Die Perserkriege*. München: C.H. Beck 2019 [2010].
- „How Serious is This Game?“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/thread/2356404/how-serious-game> (29.07.2021).
- „Polis: Fight for the Hegemony“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/boardgame/69779/polis-fight-hegemony> (27.08.2021).
- „Porträts des 4. Jahrhunderts v.Chr.“. In: *Viamus. Virtuelles Antiken Museum Göttingen*, <http://viamus.uni-goettingen.de/fr/e/uni/c/02/02> (09.07.2021).
- „Wargame“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/boardgamecategory/1019/wargame> (29.08.2021).