

# Der Dreißigjährige Krieg als Brettspiel

## Eine Analyse des Spiels *Thirty Years War. Europe in Agony*

Robin Reschke

### Abstract

*Europe in Agony – Thirty Years War* von GMT Games ist ein Wargame für zwei Spieler:innen, bei dem die Karten das Hauptelement des Spiels darstellen. Sie bilden die historischen Ereignisse ab und geben so den Spieltakt vor. Auf dem Spielbrett, das der zeitgenössischen Topografie nachempfunden ist, werden die verschiedenen Spieloptionen abgehandelt. Die Kampfhandlungen nehmen dabei eine exponierte Stellung ein. Die Spielmechanik ermöglicht durch Zufallselemente wie Würfeln und subjektiven Spielhandlungen einen graduellen kontrafaktischen Verlauf. Autoren des Spiels versuchen einen Mittelweg zwischen historischen Realismus und spielerischen Freiraum zu finden. Ethische und religiöse Fragen finden lediglich abstrahiert ihren Weg in das Spiel.

Central Europe, 1618. Germany is a jigsaw puzzle of independent Electorates, Bishoprics, Dukedoms, and Imperial Free Cities nominally under the control of the Holy Roman Emperor in Vienna. An alliance of Protestant leaders rebel against the Emperor, who raises armies to suppress them and regain Catholic property lost during the Reformation; the surrounding kings of Spain, France, Sweden, and Denmark intervene to stake their own claims. Germany is plunged into thirty years of war that will last until 1648, when the exhausted combatants sign a peace establishing the competing spheres of interest that will control Germany for the next two centuries.<sup>1</sup>

So bemerkenswert zutreffend die knappe Beschreibung des historischen Hintergrunds des Spiels auf der Homepage des Publishers GMT ist, so passend gewählt ist auch der Untertitel ‚Europe in Agony – dt. Europa im Todeskampf‘. Das Spiel *Thirty Years War – Europe in Agony* ist, wie der Titel schon vorwegnimmt, in einem der blutigsten europäischen Konflikte der frühen Neuzeit angesiedelt. Ein gewagtes Setting, das nichts weniger bieten will, als einen vielschichtigen und komplexen Konflikt nachzuspielen. Im Folgenden soll der Frage nachgegangen werden, welche Erzählung über den Dreißigjährigen Krieg mit diesem Spiel angeboten oder gar reproduziert wird und wie sie sich im Spielmechanismus äußert.

Nach einem Versuch der Einordnung des themenspezifischen Inhalts und des Kernmechanismus folgen die Betrachtungen der Visualisierung, der Spielpraxis und der Siegbedingungen. Anschließend soll eine interne, inhaltliche

---

<sup>1</sup> „Description of *Thirty Years War*“. In: GMT Games, <https://www.gmtgames.com/p-28-thirty-years-war.aspx> (24.05.21).

Auseinandersetzung mit dem Setting folgen. Den Abschluss bilden eine kursorische Reflexion der Wahrnehmung und die persönliche Einschätzung des Spiels durch den Verfasser.

### 1 Thematische Einordnung: der 30-jährige Krieg im Brettspiel-Kontext

Entwickelt wurde das Spiel von den beiden Autoren David A. Fox und Michael Welker. Die Gestaltung des Spiels stammt von Mark Simonitch und dem GMT-Chefdesigner Rodger MacGowan. Letztere kreierten unter anderem auch das Konzept des bekannten Spiels *Twilight Struggle* und sorgen mit ihrem unverwechselbaren Spielekonzept für einen hohen Wiedererkennungswert der GMT-Spiele.<sup>2</sup> Erschienen ist *Thirty Years War – Europe in Agony* (folgend kurz *TYW* genannt) 2001 bei GMT. Mit dem Setting des Dreißigjährigen Krieges ist das Spiel in der Familie „Pike and Shot“ zu verorten, unter die alle Spiele im zeitlichen Spektrum von der Renaissance über die Reformationszeit bis hin zur frühen Neuzeit gehören. Im Vergleich zu anderen Titeln, die sich dem subsumieren lassen, gehört der Dreißigjährige Krieg zumindest bei Grand Strategic Wargames<sup>3</sup> zu den selteneren Settings. Für Skirmish Level Wargames bis hin zu Grand Tactical Level Wargames, also klassische Cosims auf Hexfeldbasis (*Hex and Counter*), trifft das tendenziell weniger zu – dort gibt es eine Reihe an Titeln, die aber lediglich einzelne (große) Schlachten des Dreißigjährigen Krieges abbilden. Andere Titel, die diesen europäischen Konflikt umfangreich thematisieren, sind rar.<sup>4</sup> Die einzig nennenswerten Titel sind *Europa Universalis* (Philippe Thibaut, AWE 1993) und Dirk Henns *Wallenstein* (Queen Games 2002). Beim Erstgenannten spielt der Dreißigjährige Krieg als eine historische Episode unter vielen allerdings nur eine untergeordnete Rolle. *Wallenstein* käme dem Thema inhaltlich noch am nächsten, bei genauerer Betrachtung korrespondiert das Regelsystem aber kaum mit dem historischen Setting und bleibt austauschbar. Im Grunde genommen ist das Spiel

<sup>2</sup> Cf. Spielebeschreibung auf *GMT Games*: „Thirty Years War recreates this conflict with the award winning game system used in GMT’s *Wilderness War*, *Paths of Glory*, and *For the People*.“ In: *GMT Games*, <https://www.gmtgames.com/p-28-thirty-years-war.aspx> (18.06.21).

<sup>3</sup> Zur Skalierung cf. Roderich Billermann: „Was ist ein Wargame? Eine Einführung.“ In: *Gesellschaft für historische Simulation e.V.*, <https://ghs-kosim.de/index.php/2019/07/14/was-ist-ein-wargame/> (25.05.21).

<sup>4</sup> „History: Thirty Years War“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/58007/history-thirty-years-war> (25.05.21). Von den 96 auf BGG unter dem Schlagwort verzeichneten Spiele, sind nach Zählung des Verfassers maximal drei Spiele, die ausschließlich und umfassend den Dreißigjährigen Krieg zum Setting haben.

sogar nur eine Alternative zu Henns *Shogun* (Queen Games 2006) – dem Nachfolger von *Wallenstein*.<sup>5</sup>

Das ebenfalls bei GMT erschienene *Won by the Sword* von Ben Hull (2014) ähnelt *TYW* noch am meisten. Es ist auf einer Skalierung zwar nur auf den Grad eines Operational Level Wargames zuzuordnen, regelmechanisch teilt *Won by the Sword* aber durchaus dieselben Elemente wie *TYW*. Das Spiel beschränkt sich jedoch sowohl zeitlich als auch geografisch auf den Kriegsverlauf in Süddeutschland während des Schwedischen beziehungsweise Französisch-Swedischen Krieges.<sup>6</sup>

## 2 Spieldesign und -mechanik

### 2.1 Funktion und Charakteristik der Card-Driven-Games

Ein Charakteristikum von GMT-Spielen (so auch von *TYW*) ist der Card-Driven-Mechanismus (CDM) von Mark Herman, der in dieser Form das erste Mal für *We the people* (Avalon Hill Games 1993) entwickelt wurde und seitdem fest etablierter Bestandteil der meisten Cosims ist.<sup>7</sup> Ursächlich mag der Erfolg des Spiels darin liegen, dass es wegen der Möglichkeit im Spannungsfeld zwischen historischem Determinismus und Linearität einerseits und kontrafaktischer, nicht-linearer Geschichtsschreibung andererseits einen Handlungsraum schafft. Für *TYW* ist der Card-Driven-Mechanismus „the heart of the game [...]“<sup>8</sup>, was im Folgenden näherer Betrachtung anhand eines Beispiels bedarf.

Beide Spieler erhalten ihr eigenes Kartendeck. Die meisten Karten geben historische Ereignisse wieder, die entsprechende Auswirkungen auf den Spielverlauf haben. Ein Beispiel: Die Karte „Denmark Enters War“<sup>9</sup> markiert den Eintritt Christian IV. von Dänemark auf den Schauplatz und den Beginn des Dänisch-Niedersächsischen Krieges. Der Kartentext schreibt vor, Christian IV. und vier Dänische Söldnertruppen in Dänemark zu platzieren. Danach würde die Karte aus dem Spiel genommen werden. Alternativ könnte man sich auch für die

<sup>5</sup> „Shogun is based on the Wallenstein game system“, „Shogun (2006)“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/boardgame/20551/shogun> (26.05.21).

<sup>6</sup> Cf. Ben Hull: „Rulebook“. In: *Won by the Sword*, GMT Games 2016.

<sup>7</sup> Cf. „Mark Herman“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/boardgamedesigner/152/mark-herman> (25.05.21).

<sup>8</sup> „Description“. In: *GMT Games*, <https://www.gmtgames.com/p-28-thirty-years-war.aspx> (18.06.21).

<sup>9</sup> Cf. Karte P-7, David Fox/Michael Welker: „Thirty Years War. Europe in Agony“, GMT Games 2001.

Nutzung der Operationspunkte entscheiden, womit die Karte zwar auf den Ablagestapel käme, aber zu einem späteren, strategisch sinnvollen Zeitpunkt als Ereignis gespielt werden könnte.

Das Beispiel verdeutlicht, wie hier historische Ereignisse im kontrafaktischen Sinne verwendet werden können. Ihre Verwendung ist in diesem Falle völlig unabhängig von der Spielphase und das Ereignis ist somit spielmechanisch nicht in einen sonst wie geformten historischen Determinismus eingebettet. Es trägt lediglich zur historischen Szenerie bei. Damit bleibt diese Spielkarte austauschbar. Das trifft allerdings nicht für alle Ereignisse zu, denn einige setzen voraus, dass bestimmte Bedingungen erfüllt oder andere Ereignisse gespielt sein müssen, bevor die Karte ausgelöst wird. Somit wird der kontrafaktische Verlauf durch einen historischen Handlungsrahmen eingegrenzt. Wann aber die Bedingungen erfüllt werden, bleibt dem/der Spieler:in überlassen.

Der chronologische Verlauf wird durch die Dreiteilung der Kartendecks in „Early War“, „Intervention“ und „Apocalypse“ antizipiert. Sie lassen sich grob in die historischen Phasen Böhmisches-Pfälzischer Krieg/Dänisch-Niedersächsischer Krieg (Early War), Schwedischer Krieg und Französisch-Schwedischer Krieg (Intervention/Apocalypse) einordnen. Zahlenmäßig bildet das Interventionsdeck den Schwerpunkt (Protestanten 21 Karten, Katholiken 22), gefolgt vom Apocalypse-Deck (beide 18 Karten). Die Early War-Decks sind mit jeweils 16 (Protestanten) zu 15 (Katholiken) Karten die kleinsten Decks. Die einzelnen Ereignisse sind dabei nur grob nach der tatsächlichen historischen Abfolge eingeteilt, wie das Beispiel oben bereits angerissen hat.

Alternativ zu den Ereignissen kann man Karten spielen, um Operationspunkte zu erhalten, die man für Bewegung, Rekrutierung oder Versorgung verwenden kann. Die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten der Karten zeichnen viele GMT-Spiele aus und sind ein wesentliches wie klassisches Element von Card-Driven-Games. Die eigentlichen Spielhandlungen, also Truppenbewegung, Eroberung und Kämpfe sind von diesem Mechanismus nur insofern beeinflusst, als dass er Schwerpunkte durch Boni oder Mali setzt und damit den Raum zwischen Kontrafaktizität und historischen Determinismus definiert.

## **2.2 Visualisierung: Topographisch statt historisch**

Auf dem Spielplan abgebildet ist Mitteleuropa mit dem Hauptschauplatz des Heiligen Römischen Reiches, der Niederlande, dem Elsass und Lothringen, Österreich, Böhmen und einem Teil von Polen sowie Ungarn. Da es sich bei *TYW*

um ein Point-to-Point Bewegungssystem handelt, sind hier nur Städte und Festungen eingezeichnet, die – laut David Fox – im Laufe des Dreißigjährigen Krieges eine exponierte Stellung einnahmen (im Folgenden Ortspunkte genannt).<sup>10</sup> Die Verbindungslinien folgen den historischen Straßenverläufen.<sup>11</sup> Statt einer historischen Karte, die den damaligen Flickenteppich aus Herzogtümern, Grafschaften und (Kur)-Fürstentümern abbildet, entschieden sich die Macher für eine topografische Karte. Mark Simonitch begründet auf Nachfrage die Entscheidung für eine topografische Karte folgendermaßen:

I used a topographical map because it is important to show why armies moved the way they did. It was usually to avoid mountains and stay near rivers for supply. Topography also helped bring in some color and interest to the background of the map.<sup>12</sup>

Die Herrschaftsgebiete werden nur durch einen Grenzverlauf dargestellt, der im Wesentlichen dem historischen entspricht. Kontrolle darüber erlangt man durch das Beherrschen einer definierten Zahl an Ortspunkten innerhalb dieser Gebiete.



Abb. 1: Vergleich einer historischen Karte und Spielplan von TYW.<sup>13</sup>

<sup>10</sup> Auf Rückfrage, nach welchen Kriterien er die Städte und Festungen ausgewählt habe, antwortete er: „I tried to use the cities which the contemporary commanders treated as the most important“ (E-Mail von David Fox vom 03.06.21).

<sup>11</sup> Cf. e.g. Johann Peter Nell: „Neu-vermehrte Post-Charte durch gantz Teutschland nach Italien, Frankreich, Niederland, Preußen, Polen und Ungarn“. In: *bavarikon*, [https://www.historisches-lexikon-bayerns.de/Lexikon/Datei:Post-Karte\\_Nell\\_1714.jpg](https://www.historisches-lexikon-bayerns.de/Lexikon/Datei:Post-Karte_Nell_1714.jpg) (16.12.21).

<sup>12</sup> Cf. E-Mail von Mark Simonitch vom 01.06.21.

<sup>13</sup> „Karte des Heiligen Römischen Reiches 1648“. In: *Putzger: Historischer Weltatlas*, 89. Auflage. 1965, abgerufen auf: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3537675> (31.05.21); „Thirty Years War: Europe in Agony, 1618-1648 – Images“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/image/308661/thirty-years-war-europe-agony-1618-1648> (31.05.21).

Wie man auf der Abb. 1 rechts an den blau-gefüllten Punkten erkennen kann, nehmen die in Frankreich gelegenen Ortspunkte eine Sonderstellung ein, indem sie für die katholische Seite unpassierbar bleiben, der protestantischen Fraktion aber manövertaktische Vorteile bieten.

Das weitere Design spielt für den Inhalt nur insofern eine Rolle, dass es bemüht ist, die komplexen Verhältnisse entsprechend spielfreundlich umzusetzen. Das geschieht bei den *Combat Resolution Tables* (CRT) in Form von einfachen Tabellen. Historische Drucke und Bilder tragen zu einer historischen Stimmung bei. Die Flaggen und Wappen der einzelnen Fraktionen entsprechen nicht ganz den historischen Vorbildern und sind wohl mit Bedacht simplifiziert wiedergegeben worden, um eine visuelle Überfrachtung zu vermeiden.

### 3 Spielpraxis

Wie läuft eine Spielrunde konkret ab? Wer übernimmt welche Rolle und wie äußert sich der militärische Aspekt des Spiels? Im Folgenden soll kurz auf die einzelnen Punkte eingegangen werden, da sie für das Verständnis der Spielpraxis fundamental sind.

Eine Runde gliedert sich in sieben Phasen (A bis G), in denen verschiedene Aktionen abgehandelt werden. Diese umfassen die Interaktion mit dem Feldherr Wallenstein, die Regeneration der Verwüstungen, die Kartenziehphase, die Aktionsphase, in der die Karten gespielt werden, die Bezahlphase, bei der es zu Plünderungen kommen kann, die Endphase, in der laufende Belagerungen und eventuelle Aufstände abgehandelt werden, und zum Schluss das Rundenende, an dem Spieler:innen ihre Kartenhand neu strukturieren können.

Ausgelegt ist *TYW* für zwei Spieler:innen. Der Dreißigjährige Krieg wird als Konflikt einer dualen Herrschaftsordnung präsentiert, dessen Fronten zwischen den Habsburgern beziehungsweise der Katholischen Liga auf der eine Seite und den Schweden, Franzosen und der Protestantischen Union auf der anderen Seite verlaufen. Kleinere Herrschaften werden bei den zwei konfessionellen Gegenspieler:innen mitgedacht und besitzen für den Spielverlauf keine Funktion. Ausnahmen bilden die Kurfürstentümer beziehungsweise die drei Erzbischofsitze Trier, Mainz und Köln. Je nach Kontrolle erhält man Einfluss auf den Reichstag, was sich im Spiel durch die Vergabe von Siegpunkten äußert. Eine Sonderrolle nimmt die Kurpfalz ein, die nach einem Kartenevent ihre Kurwürde an Bayern abtreten muss. Dabei wird eine Kontrolle der Oberpfalz durch die/den

katholische/n Spieler:in vorausgesetzt.<sup>14</sup> Das Kurfürstentum Sachsen nimmt ebenfalls eine Sonderrolle ein, da es im Spiel mehrfach die Seiten wechseln kann, wie es dies 1631 und 1634 nach der Schlacht von Nördlingen auch tat.<sup>15</sup> Der Seitenwechsel erscheint als Kartenevent und setzt voraus, dass die protestantische Seite entweder Leipzig oder drei Städte in Sachsen kontrolliert, um die Karte auslösen zu können.<sup>16</sup>

Damit zum nächsten Punkt: Welche Fraktionen sind spielbar? Die anfangs erwähnte bipolare Ordnung wird durch die Unterteilung beider Blöcke in die (europäischen) Hauptakteure des Konflikts scheinbar konterkariert, wie wir es am Beispiel Sachsens gesehen haben. Auf der katholischen Seite befinden sich Spanien, die kaiserlichen Truppen Habsburgs und Bayern. Auf der anderen, protestantischen Seite Frankreich, Schweden, Dänemark, die Protestantische Union und in untergeordneter Rolle England sowie Ungarn. Die Truppenteile lassen sich nur in definierten Regionen rekrutieren. Kurfürstlich-Sächsische Einheiten stehen je nach Lage beiden Spieler:innen zur Verfügung.

Unterschieden werden drei Truppengattungen: Miliz, Veteran und Söldner. Erstere sind die regulären und schwächsten Truppen. Söldner sind das stärkere und kostenintensivere Pendant dazu. Veteranen können nicht ausgehoben werden und stellen die effektivsten Truppen dar. Sie kommen nur über den Aufbau ins Spiel. Die Rekrutierung korrespondiert mit Würfelwurf und Abgleich auf CRT sowie verschiedenen Modifikatoren. Diese können Anführer sein (Boni), aber auch verwüstete Gebiete (Mali). Das Stapeln (Stacking) ist auf acht Einheiten pro Ortspunkt beschränkt. Über die Bewegung der Truppen entscheidet der kumulierte Wert aus Größe (Anführer) und Reichweite (abhängig von der „langsamsten“ Einheit).

Mit den Söldnern kommt damit die Komponente ‚Condottieretum‘<sup>17</sup> ins Spiel. Allerdings sind auch diese den einzelnen Regionen zugeordnet und können nur dort rekrutiert werden und auch nur von bestimmten Fraktionen. So können beispielsweise bayrische Feldherren weder habsburgische Truppen rekrutieren noch führen, während die Schweden dasselbe mit protestantischen Einheiten tun

---

<sup>14</sup> Cf. Karte C-12, Fox/Welker, „Thirty Years War“.

<sup>15</sup> Cf. zu den historischen Ereignissen und der komplexen Gemengelage für Kursachsen e.g. Christoph Kampmann: *Europa und das Reich im Dreißigjährigen Krieg. Geschichte eines europäischen Konflikts*. Stuttgart: Kohlhammer GmbH 2013, 75-81 und 91ssq.

<sup>16</sup> Cf. Karten P-35 und C-17, Fox/Welker, „Thirty Years War“.

<sup>17</sup> Ital. Condottiere, dt. Übersetzung: Söldnerführer.

dürfen. Diese heterogene Führungs- und Rekrutierungspraxis bildet einerseits die Rivalitäten innerhalb der Allianzen ab und führt im Spiel zu strategischen Überlegungen bezüglich Truppenverschiebung und -versorgung. Im übertragenen Sinne spiegelt diese Mechanik die militärhistorischen Überlegungen wider, die in den logistischen und topografischen Gegebenheiten die größten Herausforderungen der Armeeführung sehen.

Die Bewegung verläuft über das Point-to-Point System. Trifft man auf gegnerische Truppen, endet die Bewegung. Trifft man auf eine feindliche Festung, so kann der Gegenspieler seine Truppen darin verschanzen und der andere Spieler seine Bewegung fortsetzen oder die Festung umzingeln. Eine weitere Möglichkeit wäre die Belagerung, die eine bestimmte Truppenstärke voraussetzt. Abhängig ist diese von der Festungsstärke. Den eingekreisten Spieler:innen bleibt die Möglichkeit einen Ausbruchversuch zu starten oder auf Entsatz zu warten.

Kämpfe werden über eine CRT abgehandelt.<sup>18</sup> Die CRT korrespondiert mit der Kampfstärke der einzelnen Einheiten und dem Würfeinsatz. Es besteht eine Korrelation zwischen der kumulierten Truppenstärke inklusive Anführer-Boni und der CRT. Der Würfeinsatz modifiziert diesen Wert. Nachdem beide Spieler:innen das Prozedere durchgeführt haben, werden die entsprechenden Punkte von der CRT als Verluste abgehandelt.

Ähnlich funktionieren Belagerungen, die über eine eigene CRT abgehandelt werden. Die Besonderheit ist dabei, dass je länger die Belagerung dauert, eine Eroberung wahrscheinlicher wird. Eine wichtige Rolle spielt die Stärke der Festung, die entsprechend modifizierenden Einfluss auf die Interaktion mit den Spielenden und der CRT hat.

Ein Charakteristikum des Konflikts war eine Kriegswirtschaft, die sich im Wesentlichen auf Kontributionen und – falls diese nicht geleistet werden konnten – auf Plünderungen stützte. Treffend wie Isolani in Schillers *Wallenstein* formulierte, dass der Krieg den Krieg ernähre,<sup>19</sup> spiegelt sich dies regelmechanisch im Versorgungsvorgang im Spiel wider. Je höher dabei die Truppenstärke, desto höher der Logistikaufwand und damit die Plünderungsrate. Armeebewegungen verursachen je nach Größe und Würfelwurf Verwüstung, die in zwei Stufen

---

<sup>18</sup> Anm.: Zum besseren Verständnis und aus Gründen der Lesefreundlichkeit werden in diesem Beitrag alle Referenztabellen, auch die ohne expliziter Kampfauswertung, CRT genannt.

<sup>19</sup> Cf. Friedrich Schiller: *Wallenstein I. Wallensteins Lager. Die Piccolomini*. Stuttgart: Reclam 2004, 53.



dargestellt wird. Verwüstung verursacht auch die Ressourcenbeschaffung. Zwar gibt es im Spiel eine sogenannte ‚Line-of-Communication‘, eine Ressourcenroute, die sich zu den Stützpunkten hinzieht und die Versorgung der Armee gewährleistet. Ist diese jedoch unterbrochen oder reichen die Ressourcen nicht aus, müssen die Spieler:innen anhand von Würfelwurf und Tabellenabgleich vor Ort(-punkt) requirieren. Je nach Ergebnis, kann das zu Verwüstungen führen. Werden die Bedürfnisse der Armee nicht erfüllt, erleidet sie Verluste. Die erschöpften Ortspunkte verhindern die Rekrutierung neuer Truppen und stehen für die Versorgung nicht mehr zur Verfügung. Sind alle Städte einer Region verwüstet, führt das zu Siegpunktverlusten der Besitzer:innen. Das heißt, die Verwüstung und Zerstörung ganzer Landstriche stellt eine strategische Option im Spielmechanismus dar und wird durch die nachteiligen Auswirkungen sogar befördert.

### 3.1 Spielende und Siegbedingungen

Um das Spiel zu gewinnen, ist eine bestimmte Anzahl von Punkten nötig, die man durch Eroberung von Arealen und Positionen sowie durch das Schlagen von Schlachten generiert.

Entschieden wird das Spielende durch bestimmte Ereignisse (Wallenstein) oder Siegpunkte, doch darüber hinaus besteht die Möglichkeit durch (Friedens-)Verhandlung den Sieg zu erlangen. Dabei werden die Siegpunkte beider Seiten ermittelt. Ein Abgleich mit der CRT bietet mehrere Möglichkeiten an, je nachdem in welchem Intervall sich die Siegpunkte bewegen. Der entscheidende Wert ergibt sich aus einem Zusammenspiel des Würfelwurfs und der Kontrolle der Kurfürstentümer. Die Ergebnisse reichen von kleineren Siegen für Protestanten/Katholiken, über den Rückzug einer Seite oder beider Fraktionen bis hin zum Waffenstillstand. Rückzüge beinhalten zum Beispiel die Aufgabe eines ganzen Gebietes oder freier Städte. Ein Waffenstillstand führt zum Abbruch aller laufenden Belagerungen.

## 4 Historizität und Kontrafaktizität

Wie wir im Abschnitt Spielpraxis sehen konnten, haben die Autoren versucht, die für den Dreißigjährigen Krieg charakteristischen Merkmale<sup>20</sup> in der

---

<sup>20</sup> Cf. e.g. Vladimir Brnardic: *Imperial Armies of the Thirty Year's War*, Bd. (1) und (2). Oxford: Osprey Publishing 2009; Richard Bonney: *The Thirty Year's War 1618-1648*. Oxford: Osprey Publishing 2002; Herfried Münkler: *Der Dreißigjährige Krieg. Europäische Katastrophe, deutsches*

Spielmechanik zu implementieren. Dazu gehören, wie wir gesehen haben, die wechselhafte Rolle Sachsens, das Kuratorium der Kurfürsten, die militärischen Besonderheiten einzelner Herrschaften und das Söldnerwesen mit all seinen negativen Auswirkungen auf Land und Leute.

Eingang in das Spiel findet auch die zunehmende Auseinandersetzung der Habsburger mit Wallenstein, dessen Erfolg das Misstrauen des Wiener Hofes erregte. Wallensteins Machtzuwachs wird durch eine Skala dargestellt, die bei jeder Rekrutierung und jeder siegreichen Schlacht mit ihm als Feldherr voranschreitet. Sobald diese ihren Zenit erreicht hat, verliert die katholische Fraktion automatisch.

Die Figur Wallenstein erscheint durch das Spielen einer Karte im Spielgeschehen und verbleibt dort solange, bis der/die Spieler:in entscheidet, ihn temporär aus dem Spiel zu entfernen, um beispielsweise den Verlust der Spielfigur vorzubeugen. Allerdings wird er bei wiederholter Entnahme vollständig aus dem Spiel entfernt. Die Spieldesigner versuchen mit diesem Mechanismus Wallensteins Abberufung und seine Ermordung darzustellen.

Die Figur Wallensteins zeichnet sich durch überdurchschnittliche Kampf- und Bewegungswerte aus, die nur mit seinem Kontrahenten Gustav Adolph vergleichbar sind. Die Spieleautoren folgen damit möglicherweise einer überholten historischen Perspektive, die ihren Fokus auf Persönlichkeiten legt, die demnach maßgeblichen Einfluss auf den Verlauf genommen haben. Erkennbar ist das an der in der Bibliografie aufgeführten Literatur, in der die Werke von C.V. Wedgwood (*The Thirty Years War*, Erstveröffentlichung 1938) und Theodore Dodge (*Gustavus Adolphus*, Erstveröffentlichung 1895) als Referenzen aufgeführt werden.<sup>21</sup> Die Spieleautoren bestätigen diese Vermutung, indem sie Dodge „a severe case of hero-worship for Gustavus Adolphus [...]“<sup>22</sup> zuschreiben und sich zwar damit kritisch auseinandersetzen, wohl aber nicht ganz unbeeinflusst geblieben sind.

Die Darstellung des Achtzigjährigen Krieges in den Niederlanden läuft im Wesentlichen über Kartenereignisse ab. Niederländische Ortspunkte sind nicht

---

*Trauma 1618-1648*. Hamburg: Rowohlt 2019; Georg Schmidt: *Die Reiter der Apokalypse. Geschichte des Dreißigjährigen Krieges*. München: C.H. Beck 2018; Christian Pantle: *Der Dreißigjährige Krieg. Als Deutschland in Flammen stand*. Berlin: Propyläen 2017; Peter Englund: *Verwüstung. Eine Geschichte des Dreißigjährigen Krieges*. Hamburg: Rowohlt 2013; Peter H. Wilson: *Der Dreißigjährige Krieg. Eine europäische Tragödie*. Darmstadt: wbv Theiss 2017.

<sup>21</sup> Cf. Fox/Welker: „Rulebook“, 33 – Bibliografie des Regelhefts.

<sup>22</sup> Fox/Welker: „Rulebook“, 33.

enthalten, stattdessen platziert man die Armeen in die dafür vorgesehenen Spielboxen auf der Karte. Eine mit den Kartenereignissen korrespondierende Skala zeigt den Status des Konfliktes an. Die spielmechanische Einbettung des Konflikts äußert sich durch die Verfügbarkeit von Versorgungspunkten. Neben zufälligen Kartenereignissen besteht die Möglichkeit, Truppen in die Niederlande zu entsenden, um Einfluss auf den Konflikt zu nehmen. Die katholische Seite bleibt auf die Entsendung spanischer Truppen beschränkt.

Beschränkt ist demnach auch der Bewegungskorridor der spanischen Truppen, der sich auf dem Spielfeld geografisch an die historische „Spanische Straße“ anlehnt und das strategische Ziel der Spanier widerspiegelt, nämlich einen Versorgungskorridor zwischen Habsburgischem und Niederländischem Territorium aufrechtzuerhalten.<sup>23</sup>

Die Rolle Frankreichs wurde bereits oben kurz angerissen. Die Fraktion erscheint als Ereignis in der Interventionsphase mit eigenen Truppen auf der Karte. Dasselbe geschieht mit Schweden. Frankreich besitzt darüber hinaus Ortspunkte, die nur für alliierte Truppen benutzbar sind und die sich auf Elsass-Lothringen beschränken. Aus strategischer Perspektive bieten diese Ortspunkte einen Vorteil gegenüber der Manövrierfähigkeit der katholischen Truppen, was aus historischer Perspektive plausibel abgebildet ist. Um zu verhindern, dass Spanien nach dem Verlust der savoyischen Gebiete im Frieden von Lyon erneut einen Truppen- und Nachschubkorridor an Frankreichs Westgrenze etabliert, unterstützten die Bourbonen die Gegner Habsburgs zunächst indirekt, denn ein offener Konflikt hätte die instabile Lage der französischen Monarchie nach jahrelangen Religionskonflikten weiter verschärft.<sup>24</sup>

Ein wichtiger Akteur, der bislang unbeachtet geblieben ist, ist der Vatikanstaat. Seine Rolle äußert sich im Spiel lediglich durch die Öffnung des Veltlin-Passes, durch den Amtsinhabers des Heiligen Stuhles und den damit verbundenen Unterstützungspunkten (Aid-Points).

Analog zur eher weniger ausgeprägten Rolle des Vatikans spielt Religion paradoxerweise keine Rolle im Spiel und ist nur in der historischen Rahmung präsent. Die Rückfrage bei David A. Fox, einem der Spieleautoren, warum dies so sei, beantwortete er mit: „It’s hard for modern gamers, particularly in the USA, to grasp the vital role that Religion played in the lives of both the common man

---

<sup>23</sup> Cf. Kampmann, *Europa und das Reich im Dreißigjährigen Krieg*, 9.

<sup>24</sup> Cf. Kampmann, *Europa und das Reich im Dreißigjährigen Krieg*, 10ssq.

and the elites in the 17th century”<sup>25</sup> und weiter: „I wanted to make 30 YEARS WAR more of a game of political/military conflict, rather than religious conflict. I’m not very religious myself, and one of my fears was that I would miss some of the necessary nuances of the Catholic vs. Protestant contest“.<sup>26</sup> Kurz gesagt, scheinen sich die Autoren nicht an das komplexe Geflecht der verschiedenen Konfessionen herangetraut zu haben. Alleine die Abbildung der verschiedenen Vertreter der protestantischen Konfessionen hätte den Rahmen vermutlich um ein Vielfaches überspannt. Gleichzeitig zeigt sich hier, wie das Geschichtsverständnis der Spieleautor:innen Einfluss nehmen kann. Obwohl die Konfessionalisierung im 17. Jahrhundert und ihre sozialdisziplinierende Rolle im frühneuzeitlichen Staatenbildungsprozess kaum unterschätzt werden darf,<sup>27</sup> findet sie keinen Eingang in die Spielmechanik. Für Söldner mögen zudem ökonomische Gründe ausschlaggebender gewesen sein, für welche Seite sie kämpften, aber als ideologische Triebkraft bei militärischen Auseinandersetzungen und in der Propaganda war Religion ein wesentlicher Faktor und teilweise schlachtentscheidend. So wie bei der Schlacht am Weißen Berg geschehen, nachdem den Legenden nach der Karmelitenmönch Dominicus a Jesu Maria mit dem geschändeten Bild der Heiligen Familie durch das kaiserliche Lager marschierte und die Truppen zu einem Sturmangriff auf die stark befestigten Stellungen der Böhmisches Truppen motivierte.<sup>28</sup>

Die Kriegsfolgen aufgrund von Plünderungen und Verwüstungen werden einerseits über die bereits erwähnte Spielmechanik abgebildet, zum anderen durch Karten, die die Effekte verstärken können. Jede:r Spieler:in hat mehrere Karten, die Hungersnöte oder Seuchen in bestimmten Regionen verursachen können, sollten sich dort verwüstete Ortspunkte befinden.

Die „Magdeburger Bluthochzeit“ als einschneidendes Ereignis des Dreißigjährigen Krieges findet im Spiel als Kartenereignis statt. Die Karte selbst ist im protestantischen Deck eingeordnet, was man wohl so interpretieren kann, dass diese das Kriegsverbrechen propagandistisch ausschalteten, was zu einem massiven Verlust des öffentlichen Ansehens der Kaiserlichen führte. Im Spiel

---

<sup>25</sup> Email von David Fox vom 3.06.21.

<sup>26</sup> Email von David Fox vom 3.06.21.

<sup>27</sup> Franz Brendle: *Das konfessionelle Zeitalter*. Oldenburg: Akademie Verlag 2015, 93-96.

<sup>28</sup> Cf. Jiří Mikulec: „Die Schlacht am Weißen Berg bei Prag 1620“. In: Joachim Bahlcke/Stefan Rohdewald/Thomas Wunsch (Hg.): *Religiöse Erinnerungsorte in Ostmitteleuropa. Konstitution und Konkurrenz im nationen- und epochenübergreifenden Zugriff*. Berlin 2013, 913-923.

äußert sich dieser durch den Verlust von zwei Siegpunkten. Spielbar ist die Karte nach einer katholischen Eroberung einer beliebigen Stadt, womit man das Ereignis im Spannungsfeld zwischen historischen Determinismus und Kontrafaktizität eingebettet hat.

Zur kontrafaktischen Geschichtsschreibung heißt es auf der GMT Seite: „Can the Catholic player defy history by recreating the power of the old Holy Roman Empire? Does Gustavus Adolphus survive to dictate peace to the Emperor in Vienna? *Thirty Years War* allows the players to determine these and other historical what-ifs, while opening a window onto one of the most influential events in European history.“<sup>29</sup> Die Kontrafaktizität im Spiel äußert sich aber lediglich in der Reihenfolge, in der die historischen Ereignisse stattfinden. So bleibt der historische Rahmen des Dreißigjährigen Krieges weitestgehend bestehen und größere oder kleinere Abweichungen der Chronologie haben keine nennenswerten Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf, wie der Text es suggerieren mag. Es spielt auch kaum eine Rolle, ob Wallenstein bis zum Ende im Spiel verbleibt oder ob Gustav Adolph die Schlacht bei Lützen überlebt (insofern es dazu kommt). Höchstens auf abstrakter Ebene, nämlich auf der Siegpunkteleiste, äußert sich die Kontrafaktizität insofern, dass die Punkte bei den „Friedensverhandlungen“ Vorteile verschaffen können. Übersetzt hieße das, dass eine Fraktion durch gewonnene Schlachten und Eroberungen mehr Gewicht einbringen kann. Diese Verbindung wird allerdings nur sehr rudimentär und abstrakt hergestellt und ist der Vorstellungskraft der Spielenden überlassen.

Abstrahiert und kontrafaktisch ist auch der Würfelwurf bei bestimmten Ereignissen. Der Faktor ‚Glück durch Würfelwurf‘ ist ein fundamentales Element der Kontrafaktizität in allen Spielen mit historischem Setting. Abstrahiert werden in *TYW* damit vermutlich unvorhersehbare Ereignisse wie Wetterbedingungen, Seuchen und die Auswirkungen menschlicher Emotionen und irrationaler Entscheidungen. So explizit wie hier interpretiert, wird es jedoch im Spiel nicht vermittelt. Die Rolle des Würfels bleibt ebenso in der Vorstellungskraft der Spielenden verhaftet wie die oben genannten Aspekte.

---

<sup>29</sup> „Description“. In: *GMT Games*, <https://www.gmtgames.com/p-28-thirty-years-war.aspx> (18.06.21).

## 5 Dimensionen der Rezeption

Die Abbildung der multilateralen Ordnung Mitteleuropas in der Frühen Neuzeit mit ihren unzähligen Duodezherrschaften mag im ersten Hinblick als Spielekonzept nur bedingt umsetzbar sein, setzt sie doch einen hohen Abstraktionsgrad voraus. Doch gerade diese Herausforderung, ein Spiel mit historischem Setting im Spannungsfeld zwischen „Realismus“/Authentizität und Spielbarkeit (und Markttauglichkeit) so zu platzieren, dass alle Aspekte historischer, als auch spielerischer Genese entsprochen werden, macht den Maßstab von Konfliktsimulationen (Cosims) aus. Als solche bietet es zwar mit der „nicht-linearen Anlage mit den kontrafaktischen Geschichtsverläufen die Narration in jeder Spielrunde neu“<sup>30</sup> an, bleibt jedoch in einem klaren definierten historischen Raum eingebettet.

Dass das Spiel nicht zu einem geringen Teil auf die (geschichtliche) Vorstellungskraft der Spielenden baut, haben wir eben – wenn auch nur annähernd – erfahren können. Das führt zu der Frage, wie *TYW* seitens der Spielenden überhaupt einzuschätzen ist. Ist historisches Vorwissen nötig oder kann es sogar Vorteile bringen, solches zu haben? Und wie ist das Spiel überhaupt ethisch zu bewerten? Schließlich spielt man einen der blutigsten und grausamsten Konflikte der frühen Neuzeit nach, der am Ende je nach Region schätzungsweise bis zur Hälfte der Bevölkerung dezimierte.<sup>31</sup>

*TYW* stellt mit einer ausgewogenen Kombination von historischer Nähe und der Abstraktion komplexer sozio-kultureller und sozio-ökonomischer Verhältnisse des 17. Jahrhunderts natürlich kein Abbild des Dreißigjährigen Krieges dar. Das zu leisten, vermag sicherlich kein Spiel. Es gelingt den Autoren dennoch, die historischen Zusammenhänge spielmechanisch so zu verweben, dass sich ein grundlegendes Verständnis der damaligen Abhängigkeiten und Konnexionen einstellt. Historisches Vorwissen ist dafür nicht zwingend erforderlich, erleichtert aber zum einen den Einstieg in das Regelwerk, zum anderen kann man Vorteile daraus ziehen, wenn man die historischen Ereignisse zeitlich und funktional einordnen kann. Beispielsweise muss die Karte Richelieu gespielt worden sein, damit Schweden in den Krieg interveniert – allerdings schließt das auch das Wissen über die Funktion der Karten mit ein.

---

<sup>30</sup> Steffen Bender: *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*. Bielefeld: Transcript 2012, 39.

<sup>31</sup> Cf. Georg Schmidt: *Der Dreißigjährige Krieg*. München: C.H. Beck 32005 86ssq.

Wie äußert sich im Spiel die ethische Komponente und welche Rolle spielt sie ob der zeitlichen Distanz der Ereignisse? Kriegsverbrechen, Plünderungen und Verwüstungen finden im regulären Rundenablauf nur anhand abstrakter Dice-Roll-Modifier (DRM) Eingang in das Spiel, nämlich dann, wenn man wegen mangelnder Aid-Points Ortspunkte verwüstet, die sich dann nachteilig auf die Rekrutierung auswirken. Was das bedeutet, ist oben schon kurz angerissen worden, nämlich dass eine Spielweise gefördert wird, die auf Zerstörung ausgelegt ist.

Trotz der abstrahierten spielmechanischen Implementierung und der zeitlichen Distanz zu den Ereignissen, werden Spieler:innen durch Kartenereignisse wie Hungersnot und Seuche – zumindest ansatzweise – nicht nur auf die Dimension der Kriegsgräuere aufmerksam gemacht, sie können sogar aktiv dazu beitragen: die Plagen verstärken den Grad der Verwüstung und stellen somit unmittelbare Folgen der verheerenden Kriegsführung dar (die ursächlich für den starken Bevölkerungsrückgang waren).

Was *TYW* auszeichnet ist ein ausgewogener Mittelweg zwischen der Berücksichtigung historischer Authentizität und der Spielbarkeit durch die Abstraktion derselben. Die damaligen diplomatischen, militärischen und wirtschaftlichen Handlungspraktiken finden in adäquater Weise zum Spielmechanismus statt, Ursache und Wirkung bestimmter Entscheidungen lassen sich in gewisser Weise mit einer historischen Logik nachvollziehen. Stellenweise wird ganz nuanciert auf bestimmte Themenfelder eingegangen, wodurch eine breitgefächerte Rezeption des Dreißigjährigen Krieges im Medium Spiel entsteht.

## 6 Referenzen

Fox, David/Welker, Michael: *Thirty Years War. Europe in Agony*. GMT Games 2001.

Beil, Benjamin: *Game Studies. Eine Einführung*. Münster: LIT 2013.

Bender, Steffen: *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*. Bielefeld: Transcript 2012.

Billermann, Roderich: „Was ist ein Wargame. Eine Einführung“. In: *Gesellschaft für historische Simulation e.V.*, <https://ghs-kosim.de/index.php/2019/07/14/was-ist-ein-wargame/> (25.05.21).

Brendle, Franz: *Das konfessionelle Zeitalter*. Oldenburg: Akademie Verlag 2015, 93-96.

Hull, Ben: „Rulebook“. In: *Won by the Sword*, GMT Games 2016.

Kampmann, Christoph: *Europa und das Reich im Dreißigjährigen Krieg. Geschichte eines europäischen Konflikts*. Stuttgart: Kohlhammer 2013.

- Mikulec, Jiří: „Die Schlacht am Weißen Berg bei Prag 1620“. In: Joachim Bahlcke/Stefan Rohdewald/Thomas Wunsch (Hg.): *Religiöse Erinnerungsorte in Ostmitteleuropa. Konstitution und Konkurrenz im nationen- und epochenübergreifenden Zugriff*. Berlin: Akademie Verlag 2013, 913-923.
- Schmidt, Georg: *Der Dreißigjährige Krieg*. München: C.H. Beck 2005.
- Schiller, Friedrich: *Wallenstein I. Wallensteins Lager. Die Piccolomini*. Stuttgart: Reclam 2004.
- Wedgewood, C.V.: *Der Dreißigjährige Krieg*. Hamburg: Nikol Verlag 2011.
- „Description of Thirty Years War“. In: GMT Games, <https://www.gmtgames.com/p-28-thirty-years-war.aspx> (24.05.21).
- „Europa Universalis“. In: BoardGameGeek, <https://boardgamegeek.com/boardgame/4102/europa-universalis> (27.05.21).
- „History: Thirty Years War“. In: BoardGameGeek, <https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/58007/history-thirty-years-war> (25.05.21).
- „Mark Herman“. In: BoardGameGeek, <https://boardgamegeek.com/boardgamedesigner/152/mark-herman> (25.05.21).
- „Shogun (2006)“. In: BoardGameGeek, <https://boardgamegeek.com/boardgame/20551/shogun> (26.05.21).