

Karten aus dem Schützengraben

Personalisierung eines unpersönlichen Kriegs in *Les Poilus*

Felix Girke & Guido Heinecke

Abstract:

Im kooperativen Spiel *Les Poilus* nehmen wir die Rollen von französischen Frontsoldaten des Ersten Weltkriegs ein. Gewonnen wird das Spiel nicht durch Taktik und gutes Würfeln, sondern durch stoisches Abarbeiten eines Kartenstapels, der aus unpersönlichen Bedrohungen wie Wetter, Giftgas und Dunkelheit besteht. Durch die Verweigerung etablierter Kriegsspielelemente und die totale Ausblendung von politischem oder strategischem Kontext eröffnet das Spiel eine Perspektive auf das persönliche Leid und das erfahrene Elend jedes einzelnen, und betont durch die Spielmechanik, dass in solch einer Lage nur Zusammenhalt zählt. Spieler stehen dabei vor der Herausforderung, in einem letztlich eintönigen Spielverlauf, bei dem stetige Wiederholung der selben Abläufe durchaus Frust auslösen kann, ihre eigene Haltung zur spielerischen Herangehensweise an Krieg zu reflektieren.

1 Die „Zotteligen“ und ihr Krieg

Das Spiel kommt unaufdringlich daher. 65 Karten und ein paar Pappspielemente in einer kleinen quadratischen Box, mit zarten Farben, von denen sich nur das Beige-Grau des Himmels, das Blau der Uniformen, und die Rosa-Töne der Gesichter einprägen. Doch die Schreibschrift des Titels ist aus Stacheldraht; und damit hängen wir bildlich am Haken und gedanklich auch: unsere Ausgabe ist zweisprachig französisch-deutsch, und fragt uns im Untertitel nachdenklich „L'amitié, plus forte que la Guerre?“ [dt. Ist Freundschaft stärker als der Krieg?].

Die Freunde, um die es hier geht, sind die „Poilus“ selber, die Haarigen, Strubbeligen, Unrasierten, ein einschlägiger Begriff für die französischen Frontsoldaten des Ersten Weltkriegs, der durch das deutsche „Die Grauen“ kaum eingefangen wird – dem aber auch das vertraute „Landser“ nicht gerecht werden würde. Cronier verweist auf die Verwendung des Begriffs *poilus* vor dem frühen 20. Jahrhundert, bei der es weniger um die Haarigkeit [frz. *hirsutisme*] an sich ging, sondern eher – metonymisch? – um Männlichkeit [frz. *virilité*], sprich, um wackere Männer „mit den Haaren an der richtigen Stelle“.¹ Dieser Bezug zu Männlichkeit, zu martialischen ganzen Kerlen, um es vorwegzunehmen, fällt in

¹ Cf. Emmanuelle Cronier: „Les Poilus“. In: Marie-France Auzépy/Joël Cornette (Hg.): *Histoire du poil*. Paris: Belin 2017, 261-282, 261.

dem kooperativen Spiel von Fabien Riffaud und Juan Rodriguez (Sweet Games, 2015) völlig weg.

Jeder Spieler schlüpft in die nur visuell unterschiedliche Haut eines *Poilu*; und wir als Spieler und Autoren dieses Textes schreiben daher im Weiteren in Anlehnung an diese Verkörperung als ein unaufgelöstes „wir“, wo auch gelegentlich der *Poilu* mitgedacht ist, in dessen Haut wir schlüpfen. Indem wir das Spiel beschreiben, sprechen wir immer auch – latent autoethnographisch – über unser Spielerlebnis, und können beides nicht von der Zumutung trennen, die Leiden des Frontsoldaten immer mitdenken zu müssen. „Wir“, also, wir sind die unzertrennlichen Freunde aus einem ungenannten französischen Dorf, die gemeinsam zur Generalmobilmachung den Einberufungsbescheid erhalten hatten. „Ohne auch nur die mindeste Idee von der Hölle zu haben, die sie erwartet, geben sich die Freunde ein Versprechen: Sie werden in dem, was auf sie zukommt, zusammenhalten und gemeinsam zurückkehren“ (Regelheft, S. 1). Die Umsetzung dieses Versprechens, und nichts Anderes, ist das Spiel.

Die deutsche Geschichte hat den Zweiten Weltkrieg bekanntlich vielschichtig aufgearbeitet, doch der Erste Weltkrieg hat deutlich weniger Aufmerksamkeit empfangen.² Es blieb zwischen diesen beiden Konflikten nur wenig Zeit, als auf den einen grauenvollen Krieg des 20. Jahrhunderts schon bald der nächste folgte – noch grauenvoller und eine Eskalation auf allen Ebenen, die den Ersten Weltkrieg mit seinen Grabenkämpfen und jahrelang festgefahrenen Fronten geradezu provinziell erscheinen ließ. Dabei hatte schon der erste große Krieg des 20. Jahrhunderts extreme Gewalt entfesselt, rücksichtslose Kampfmaschinerien und eine neue Qualität des gegenseitigen „Verschleiß“. Technische Errungenschaften wie Panzer, Flugbomber und Giftgas sorgten für eine totale Anonymisierung des Tötens; Gegner wurden entmenschlicht, weil sie in großen Mengen und auf weite Entfernung getötet werden konnten. „Menschliches Material“ wurde zu einer Ressource in einem gewissenlosen Ringen um Abnutzung.

Das Attentat von Sarajevo im Juni 1914 führte zügig zu einer europäischen Krise, die von manchen anscheinend bereits herbeigesehnt wurde: Schon Anfang

² Auch in Spielen scheint dieses Ungleichgewicht bis heute zu bestehen – in der Datenbank von BoardGameGeek finden sich aktuell 1106 Spiele zum Thema „World War 1“ (<https://boardgamegeek.com/boardgamecategory/1065/world-war-i> [13.01.2022], verglichen mit 6487 zu „World War 2“ (<https://boardgamegeek.com/boardgamecategory/1049/world-war-ii> [13.01.2022])). Die vermutlich vielschichtigen Gründe für dieses Ungleichgewicht erwarten noch nähere Betrachtung.

August erfolgte die deutsche Kriegserklärung an Frankreich – übermittelt ohne einen echten Kriegsgrund, aber angenommen mit viel Genugtuung. Die deutsch-französische „Erbfeindschaft“ saß seit 1870/71 tief und beide Seiten zogen enthusiastisch an die Fronten. Doch statt bunter Prunkuniformen und wehender Fahnen ging alles schnell unter im Einheits-Erdfarbton. Infanteristen waren keine edlen Krieger, sondern verlorene Seelen, die innerlich und äußerlich „verlotterten“. Wie auch immer das Wort *Poilus* früher verstanden wurde: heute verweist es nachvollziehbar auf die Verwahrlosung des Individuums, das verloren im Feld zwischen Ironie und Zynismus irrt, hoffend auf Erlösung durch die stoische Besinnung auf soldatische Qualitäten.

Soldaten und Zivilisten erlebten einen grauenvollen Krieg, der Traumata auslöste und unauslöschbare Erinnerungen prägte; zugleich wurden ganze Landschaften in Flandern und Frankreich in einen formlosen Matsch ohne Leben und Farben verwandelte.

Das Spiel *Les Poilus* stellt uns nun eine Handvoll „normaler“ Männer vor und zeigt uns die Welt, in der sie agieren: Verlassene Ruinen, triste Landschaften, ein kummervoller Himmel mit ab und zu mitleidsvoll hinabschauenden Sternen. Blühende Natur, einst voller Leben, wurde ersetzt durch totes Geröll, ölige Pfützen, Büsche aus Stacheldraht und gequälte Platanen. Kein Leben weit und breit. Manche Spieler mögen sich an die Comics *Grabenkrieg* und *Elender Krieg* von Jacques Tardi erinnert fühlen: schmutzig und einfach der Zeichenstil, aber genau richtig, um die bleierne Stimmung inmitten von Not, Schmutz und Schmerzen zu transportieren.³ Die Illustrationen in *Les Poilus* stammen vom französischen Zeichner Tignous, der im Januar 2015 beim Terrorangriff auf die „Charlie Hebdo“-Redaktion ums Leben kam. Tignous verzichtet im Gegensatz zu Tardi auf Blut, Schockeffekte und Skelette – und er entzieht dem Spiel auch nicht seine Farbigkeit. Er will, so meinen wir, nicht ausschließlich das Grauen visualisieren, sondern auch – neben der demoralisierenden Ödnis und Wiederholung – durch subtile graphische Elemente einen Funken Hoffnung transportieren. Das Grauen, das durchaus Teil des Spielgefühls ist, stellt sich somit in erster Linie durch den Akt des Spielens selber ein und den Druck auf jeden Einzelnen: Ständig, jede Runde, wieder und wieder, muss man seinen Beitrag zum kooperativen Spiel

³ Cf. Jacques Tardi: *C'était la guerre des tranchées*. Brüssel: Casterman. Dt.: *Grabenkrieg*. Zürich: Edition Moderne 1993 und Ders.: *Putain de guerre !*. Dt.: *Elender Krieg*. Zürich: Edition Moderne 2008.

leisten, damit die Freunde nach Hause zurückkehren können. Der Mythos vom sauberen oder gerechten Krieg wird hier noch während des Spiels begraben; und dass größere Narrative, Legitimationsbemühungen oder gar eine Schuldfrage für die Soldaten im Krieg keine große Rolle mehr spielen, wird sowohl visuell als auch durch die Spielmechanik bald klar. Auch wenn jeder seine Aufgaben besser oder schlechter erfüllen kann, wird sich kein Spieler als wahrer Held auszeichnen und über die anderen erheben können – alle stecken gleichermaßen im figurativen und wortwörtlichen Dreck.

2 Die Spieler als „Zottelige“

Das Spiel lässt sich letztlich als eine narrative Simulation charakterisieren. Die *Poilus*, verkörpert durch uns Spieler, erreichen keine *milestones* durch das Überwinden von Feinden, tragen nicht zu Raumgewinn auf einem Spielplan bei (oder gar *area control*) oder erhalten Siegpunkte durch abstrakte Transformation von Ressourcen in andere Ressourcen. Vor allem ersteres ist hervorzuheben: Als Frontsoldaten, in den Schützengräben und hinter Stacheldraht sehen – geschweige denn treffen – wir den Feind noch nicht mal. Keiner gibt auch nur einen Schuss ab. Es gibt, genau betrachtet, damit auch keinen äußeren Konflikt, sondern nur einen inneren – das Hadern mit der Sinnlosigkeit des Krieges. Was es gibt im Außen, was es als einziges gibt, ist geteiltes Leid, dem wir mit Kooperation begegnen. Wir müssen nur überleben, jeder Einzelne. Übersetzt in die Spielmechanik ist das unspektakulär: Wir spielen unsere Karten aus, Runde für



Abb. 1: Bedrohungskarten (G. Heinecke).

Runde für Runde, und jede Karte ist eine Bedrohung. Die Gefahren, die drohen, uns zu überwältigen, sind Nacht, Regen, Schnee, Granate, Giftgas, und der gefürchtete Appell der Trillerpfeife, die den Angriff auf das Niemandsland befiehlt – zu viele Kar-

ten von einer Sorte, und unser Fortschritt (sprich: das Abarbeiten des Kartenstapels, auf dessen Boden der Frieden wartet) ist dahin.

Das Grauen droht subtil durch die Witterungen als auch direkt durch physische Belastung. Spieler erhalten belastende Traumata und Psychosen, die alles nur noch schwerer machen.

Wie ein unermüdlicher Totengräber schaufelt indes das Schicksal immer wieder neue Bedrohungskarten nach, die es auszuhalten gilt. Das Spielziel ist, mehr dieser Karten wegzuschaffen, als nachkommen, bevor das Grauen alle übermannt und die tödliche Sinnlosigkeit des Krieges triumphiert.

Wer sich früh zurücklehnt oder zu vorsichtig spielt, um die Möglichkeit schwerer Schläge für sich selbst zu minimieren, und dabei die anderen machen lässt, gefährdet alle. Zu viele schwere Schläge überwältigen uns individuell; und wenn einer von uns nicht mehr kann, haben wir alle verloren. Also gilt es zu kooperieren, mitzumachen und auch ein bisschen auf sein Glück zu hoffen und sich auf die Standhaftigkeit der Anderen zu verlassen. Das erzeugte bei uns am Tisch gedrückte Stille und eine angespannte Atmosphäre.

Kann man keine Karten mehr spielen, ohne die Katastrophe zu riskieren, muss man sich zurückziehen – ein persönliches Eingeständnis, dass man dem Druck und der Belastung nicht mehr standhalten kann, und die anderen in einer unbequemen Mischung aus Selbstschutz und Verfolgen der Mission allein im Schützengraben zurücklässt. Doch selbst, wenn sich ein Soldat zurückziehen muss, kann er immer noch einem anderen Rückhalt geben, und wer in einer Runde am meisten Rückhalt erfährt (ohne, dass wir uns hier beraten können), erhält sein Glück zurück oder lernt, mit schweren Schicksals-Schlägen umzugehen. Sich zurückziehen fällt nie leicht; das Gefühl, die anderen (die Spieler? die *Poilus?*) im Stich zu lassen, stellt sich unvermeidlich ein.

Erfolgreich sind wir nur, wenn wir hoffentlich kalkulierte Risiken eingehen, durch persönliches Engagement und Tapferkeit. Aber ohne all dies zu heroisieren; es gibt dafür weder einen Orden noch Fronturlaub. Nur die Aussicht, gemeinsam alles zu ertragen und am Ende gemeinsam heim zu kehren, ist der Lohn – denn sobald einer fällt, haben alle verloren. Dann endet das Spiel in einem kalten Grab mit ein paar Namen auf einem Denkmal.



Abb. 2: Schwere Schläge (G. Heinecke).

Unsere Ausgabe des Spiels enthält – unseres Erachtens unnötiger oder vielleicht sogar abträglicher Weise – ein zweites Set an Soldaten, die „typisch deutsche“ Namen tragen, und von denen jeder Einzelne augenscheinlich von einem anderen Zeichner gestaltet wurde. Natürlich stand Tignous nicht mehr zur Verfügung, aber was kann hier die Absicht gewesen sein? Sollen sich „deutsche Spieler“ eher in zweidimensionale Soldaten mit „deutschen“ Namen hineinversetzen können? Diese eventuell als Immersionshilfe gedachte Geste geht dahingehend nach hinten los, dass es als zentrales Element des Spielkonzepts verstanden werden muss, dass alle Fußsoldaten letztlich eins sind, wenn sie erst an die Front geworfen werden. Dass hier eine nationale Differenz aufgebaut wurde und die graphische Einheit des Spiels aufgegeben wurde, blieb uns völlig unverständlich. Natürlich kann man auch hier ein didaktisches Moment vermuten, das uns aber eher bemüht und der eigentlichen Botschaft des Spiels gegenläufig erschien.

Jede Runde spielt sich repetitiv, was die lähmende Abstumpfung der Soldaten und ihr Vergessen von Tageszyklen verdeutlicht: Tag, Nacht, Schnee, Regen, Sonne – alles wird abstrakt, unwirklich und verschwimmt. Immer wieder stellen wir uns diesen Bedrohungen, und warten mit gespanntem Bangen, welche davon die anderen auswählen und ausspielen. Einmal nur haben wir einen Glücksbringer, der uns vor einer Bedrohung schützt – ein Einbruch von Individualität, von Irrationalität, von Mystik, der einmal mehr auf die unerklärliche Beliebigkeit von Leben und Sterben in den Gräben verweist.⁴ Gelegentlich können wir feurige Reden halten, um anderen die Angst vor Nacht oder Granaten zu nehmen, um Hoffnung zu wecken.



Abb. 3: Aufrufe (G. Heinecke)

⁴ Glück in der spielerischen Gegenwart wird abstrakt durch ein Kleeblatt symbolisiert; anschaulicher – aber evtl. nicht dem auf die Generik der soldatischen Erfahrung zielenden Design angemessen – wären Gegenstandsmarker mit persönlicher Bindung an Heimat oder Familie gewesen, die plausibel als Anker für psychische Stabilität dienen, wie das Bild der Geliebten, Brief, Tagebuch, Schmuckstück, o. Ä.

Dieser mechanisch einfache Spielverlauf ist schlichtweg aufreibend. Das Spiel



Abb. 4: Taube/ Friedenskarte – Spielsieg (G. Heinecke).

zehrt an den Spielern, indem es uns immer wieder zwingt, uns den Bedrohungen zu stellen, bis im gemeinsamen Kartenstapel die Friedenskarte auftaucht: ganz ohne Worte, eine Friedenstaube über dem Stacheldraht. Wir verlieren, wenn wir stattdessen unsere Kräfte schlecht einteilen und dann das Kriegerdenkmal aufgedeckt wird, in das unsere Namen schon eingemeißelt sind.



Abb. 5: Kriegerdenkmal – Niederlage (G. Heinecke)



Das Denkmal in Mittelzell (Insel Reichenau) gedenkt - möglicherweise in Ermangelung von Gefallenen - den örtlichen „Teilnehmern“ am deutsch-französischen Krieg 1870-71 (Foto: F. Girke).

In unseren Spielen war es so, dass wir es kaum fassen konnten, wenn wir es ausgestanden und den Zyklus der Bedrohungen überwunden hatten:

Der Krieg ist vorbei, ohne dass wir einen Schuss abgefeuert haben.

Der Krieg ist vorbei, ohne dass wir einen Gegner gesehen haben.

Der Krieg ist vorbei, ohne dass wir dazu beigetragen haben.

Der Krieg ist vorbei, und es fühlt sich wie Zufall an, dass man überlebt hat.

Der Krieg ist vorbei, und wir wissen noch nicht mal, ob unsere Seite „gewonnen“ hat oder nicht.

Aber unsere *Poilus* können wieder nach Hause, in ihr Dorf, und müssen keiner Familie erklären, dass einer der Söhne, einer der Freunde, auf dem Feld der Ehre – selten ist die Obszönität dieses Bilds offenkundiger gewesen – geblieben ist.

Doch sie kehren nicht unbelastet zurück: Zwar haben sie niemanden verloren, aber die Schäden am Menschen bleiben: Angstzustände, Stummheit, Versehrtheit, eine veränderte Persönlichkeit sind die Narben an Körper und Seele, die nicht Wenige mitbringen. Damit teilen die Charaktere, die anfangs nur Namen und Bilder waren, am Ende das Schicksal tausender Kriegsveteranen des Ersten Weltkriegs. Die Spieler haben eine intensive halbe Stunde mit sich selbst, ihren Mitspielern und diesen jugendlichen Kerlen durchgemacht, jungen Männern wie Félix, Charles oder Lazare – die in ihrer Obhut waren und die sie am Ende zurücklassen müssen.

Das Bild auf der letzten Seite des Regelhefts zeigt dieselbe Truppe: sechs junge Männer, aber nun in Zivil, rasiert, und lässig und scheinbar unversehrt auf und hinter einer Bank drapiert. Man kann jedoch kaum umhin, in den weichen rosanen Gesichtern nach Spuren des Schreckens zu suchen. Wie die Widmung leise festhält: „Einige der Personen in diesem Spiel gab es wirklich; einige sind die Großväter von Leuten, die an diesem Spiel mitgearbeitet haben. ‚Die Grauen‘ [frz. *Les Poilus*] ist eine Verneigung vor allen Menschen, die diese tragische Zeit erleben mussten.“ (Regelheft, S. 2) Dabei reicht zum Spielen unseres Erachtens ein minimales historisches Wissen völlig aus – natürlich hilft eine erinnerte Lektüre von Erich Maria Remarques *Im Westen nichts Neues* (1928), und sei es noch aus der Schulzeit, ein wenig dabei, sich auf das Konzept des Spiels einzulassen. Aber der Kontext der Schützengräben zwischen Deutschland und Frankreich im Ersten Weltkrieg ist sicher auch so als kulturgeschichtlicher Topos vertraut. Man könnte sogar noch weiter gehen: auch die Menschen, deren Leiden wir hier emulieren (simulieren?), verfügten eventuell nicht über ein hinreichendes Verständnis der größeren politisch-historischen Zusammenhänge. *Les Poilus* transportiert (oder sogar: erzeugt) somit seinen eigenen Kontext, der sich im Spielen entfaltet, wenn man merkt, dass es in jenem Leben nichts mehr anderes gibt als Nacht, Regen, Schnee, Granate, Giftgas und die verhasste Pfeife. Das Regelheft ist dahingehend sehr bewusst gestaltet, indem es zur Kontextualisierung lediglich fragmentarische Texte – „Karten“ – aus realer Feldpost reproduziert und keinen historischen Abriss beispielsweise der Verschiebung der Front an der Somme liefert.

Les Poilus ist ein Kriegsspiel ohne Krieger, auch wenn die Figur des Soldaten auf dem Kriegerdenkmal entschlossen nach vorne blickt. Die Verneigung in der Widmung ist daher auch keine Anerkennung von Heldenmut oder soldatischem

Talent; sie – und in der Tat das gesamte Spiel – kann nicht mehr sein als eine Anerkennung von menschlichem Leid, und Ausblendung von Kontext, Schuld, Verantwortung, und Geschichte.

3 Was ist nun die Lektion?

„Eines der besten Spiele, das ich nie wieder spielen muss.“

Bei einem Spiel wie *Les Poilus* drängen sich einige Fragen auf, die sich bei anderen Spielen nicht stellen: Macht das Spaß? Wenn ja, warum? Warum spielen wir dieses Spiel? Was an diesem Spiel ist ein Spiel? Was bedeutet es, „gut“ in diesem Spiel zu sein? Will man, muss man „gut“ in diesem Spiel sein, oder „besser“ werden? Die Befassung mit diesen Fragen bringt uns den Themen dieses Bandes näher. So ist die grundsätzliche Rolle des *agon* im Spiel seit Huizingas *homo ludens* zwar eine Binse der Ludologie (beziehungsweise der Anthropologie); und doch, obwohl wir es hier mit einem Spiel zu tun haben, das vorgeblich „über“ den Krieg spricht, fehlt beispielsweise jegliches Gefühl, dass man jemanden oder etwas „überwinden“ muss.

Entsprechend nüchtern ist die Aufzählung von Spielmechanismen auch auf der einschlägigen Datenbank von BoardGameGeek: *Push your luck, Hand Management, Communications Limits, Move Through Deck, Cooperative Game, Variable Player Powers*.⁵ Man erlebt den Krieg also, indem man sein Glück auf die Probe stellt, mit beschränkten Mitteln Herausforderungen angeht (aber niemals bewältigt), und nie völlige Kontrolle über den Spielverlauf hat. Man erlebt ihn, aber man kämpft ihn nicht.

Hierin liegt das Potential des Spiels, was es von anderen 30-minütigen Kartenspielen abhebt: es ist intim, direkt, eindrucksvoll. Der Krieg wird hier nicht im großen Maßstab betrachtet; was die Generäle beschließen, wissen wir nicht, geht uns nichts an. Auch in anderen Spielen zentrale simulative Vorgänge wie Versorgung/Nachschub, Aufklärung, Taktiken etc. spielen keine Rolle, wenn wir mit/als *Poilus* in den Schützengräben liegen. Hier wird der Krieg zu einer persönlichen, gemeinsamen Erfahrung und Angelegenheit derjenigen, die vor Ort sind, anstelle einer technisch-mechanischen Herausforderung, bei der zwei (oder mehr) genialische Strategen ihre Fähigkeiten gegeneinander ausspielen. Das macht es neu und in unserer Erfahrung einzigartig, da in anderen Spielen, bei

⁵ Cf. „The Grizzled“. In: BoardGameGeek, <https://boardgamegeek.com/boardgame/171668/grizzled> (13.01.2022).

der die *action* auf der persönlichen Ebene fokussiert wird, doch zumeist der Kampf selber – und nicht das Leiden und Aushalten – im Vordergrund stehen, sowohl spielmechanisch als auch narrativ.

Unbequem war uns die para-ludische Hypothese, die sich dennoch aufdrängte, dass eigentlich wir der „Krieg“ oder „die kriegswahnsinnige Gesellschaft“ sind, dass die Spieler selbst es sind, welche die Charaktere in ihrem Dorf heimsuchen, ihr friedliches Idyll stören, sie dazu zwingen, mitzuspielen. Jedes Öffnen der Schachtel stellt eine erneute Generalmobilmachung dar. Nach 30 Minuten lassen wir die jungen Männer – ob gewonnen, ob verloren – versehrt und traumatisiert zurück, um uns anderen Dingen zuzuwenden. Dass es für *Les Poilus* Erweiterungen und einen optionalen Kampagnenmodus gibt, befremdete uns. Warum? Wozu? Nach zwei Partien war für die meisten von uns das Spiel – trotz durchweg positiver Reaktionen – sozusagen „durch“. Ein Eindruck in der Gruppe, direkt im Anschluss an unsere ersten Spiele von *Les Poilus*, war entsprechend, hier paraphrasiert: „Das war eines der besten Spiele, das ich nie wieder spielen muss“. Es ist nicht angenehm, es macht keinen Spaß in dem Sinne, dass man lacht und sich freut, nicht einmal über einen „Sieg“. Es strengt an. Das will es auch, denn es will uns etwas mitteilen; und damit fesselt es auch unsere Aufmerksamkeit, nicht trotz, sondern wegen seines repetitiven, an Höhepunkten völlig freien Verlaufs.

Seine Besonderheit kann das Spiel – ob bei Sieg oder Niederlage – bereits in der ersten oder zweiten Runde entfalten: das Konzept, dass man an einem Krieg teilnimmt, und ihn nur durch Zusammenhalt und Aushalten der dauernden Belastung überstehen kann, dass das *big picture* völlig egal ist, wenn man im Schützengraben liegt, wirkte bei uns Spielern sofort, auch wenn man vielleicht ein wenig Zeit brauchte, das Erlebte zu artikulieren – ähnlich wie Kriegsveteranen beider Seiten stellenweise Jahre brauchten, um ihre Kriegserlebnisse zu artikulieren. Ist das Erleben des Stresses, des Frusts, des Drucks reproduzierbar, oder reduziert sich *Les Poilus* mit jeder neuen Runde nicht zunehmend tatsächlich auf *Push your luck*, *Hand management*, *Limited communications*? Vielleicht hängt dies mit einer persönlichen Toleranz für Puzzle zusammen; aber einige Spieler hatten das (gute) Gefühl, nach zwei Runden alles aus dem Spiel herausgeholt zu haben, was es da für uns zu holen gab. Die Intensität der ersten Runde, wo uns erst im Spielverlauf klar wird, was da für ein Elend auf uns zukommt, kann nicht erneut erreicht werden.

Im konkreten Gegensatz zum einschlägigen *Risiko*⁶ ist bei *Les Poilus* der hermeneutische Raum auf ein Minimum verengt: anstelle wie bei *Risiko* eine leere Landkarte durch die eigenen Handlungen völlig neu gestalten zu können, ist hier der Fokus so geschärft, dass jedes Spiel im Prinzip exakt dieselbe Geschichte erzählt, in ihrer gleichbleibenden Wiederholung von Nacht, Regen, Schnee, Granate, Giftgas und der verhassten Pfeife. Unser Titel spielt darauf an, dass diese Karten auch so verstanden werden können, dass sie die immer gleichen Inhalte der Feldpost-Karten aufzeigen – „wieder Nebel, wieder Regen, wieder Schnee“, aber auch: „Wir leben noch“. Natürlich darf man das im Spiel Erlebte nicht gleichsetzen mit tatsächlichen Kriegserfahrungen; aber *Les Poilus* ist unseres Erachtens sehr erfolgreich und effektiv darin, neue Perspektiven über Krieg und Spiel und unsere Rollen als Spieler zu eröffnen. Das Spiel zeigt Krieg von innen und unten, sozusagen, und deutet an, wie er das nicht-heroische Individuum transformiert. Durch Fokus auf die völlig unpersönliche Situation der *Poilus* deutet es aber doch die direkten Auswirkungen auf persönliche Schicksale an und problematisiert nachträglich angeheftete Siegesphantasien. Natürlich wissen wir nicht, wie es in den Schützengräben war, nur, weil wir ein paar Karten ausgespielt haben; aber wir verstehen, affektiv und empathisch, dass es ein kaum fassbares und andauerndes Elend für die Frontsoldaten bedeutete, und insgeheim hoffen wir, dass der Zusammenhalt tatsächlich manchen geholfen hat, den Krieg zu überstehen, so wie unseren Pappkameraden.

4 Referenzen

Riffaud, Fabien/Rodriguez, Juan: *Les Poilus*. Sweet Games 2015.

Cronier, Emmanuelle: „Les Poilus“. In: Marie-France Auzépy/Joël Cornette (Hg.): *Histoire du poil*. Paris: Belin 2017, 261-282.

Huizinga, Johan: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Versch. Ausgaben. 1938/39.

Leonhard, Jörn: *Die Büchse der Pandora. Geschichte des Ersten Weltkriegs*. München: C. H. Beck 2014.

„The Grizzled“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/boardgame/171668/grizzled> (13.01.2022).

⁶ Cf. den Beitrag von Bernd Schmid-Ruhe in diesem Band.