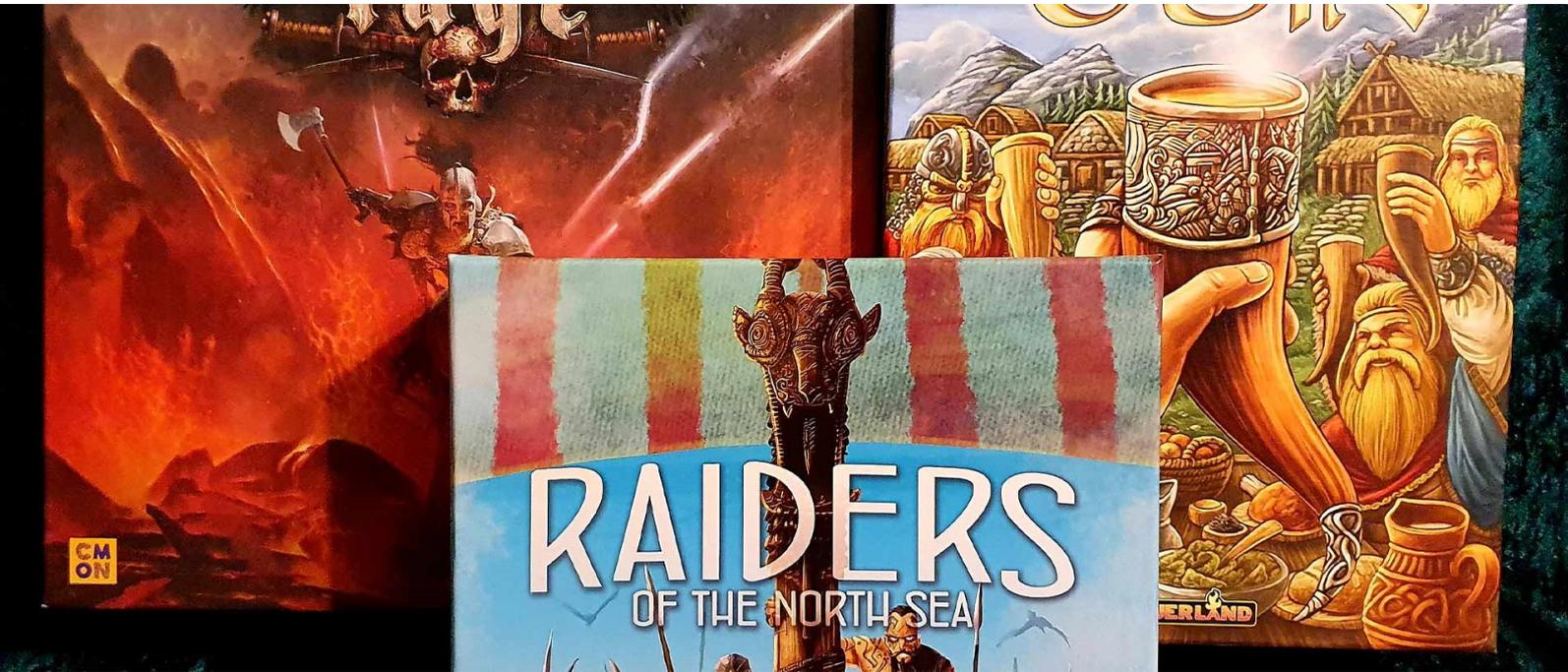




## Wikinger im modernen Brettspiel

von Anna Klara Falke und Lukas Boch



Unter den modernen populärkulturellen Medien, die das Thema Wikinger behandeln, darf das Medium der Brettspiele heutzutage nicht mehr ausgelassen werden.<sup>1</sup> Während zu digitalen Spielen bereits eine stark wachsende Forschung existiert<sup>2</sup>, gibt es trotz der steigenden Beliebtheit von Brettspielen bisher in diesem Bereich kaum Forschung (vgl. etwa Bernsen / Meyer 2020). Dabei sind Brettspiele genau wie digitale Spiele ein Zeugnis ihrer Entstehungszeit, in dem sich Vorstellungen und Normen einer Gesellschaft widerspiegeln – die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Medium erscheint daher lohnenswert. Ein möglicher Ansatz, wie eine historische Auseinandersetzung mit Brettspielen erfolgen kann, wird im Folgenden gegeben und anhand von drei Spielen mit Wikinger-Setting exemplarisch angewandt.

<sup>1</sup> Dass Brettspiele in der heutigen Gesellschaft eine immer größer werdende Beliebtheit und Verbreitung erlangen, zeigt sich unter anderem daran, dass mittlerweile jedes Jahr zur ›SPIEL‹ in Essen, der größten Messe für analoge Spiele, um die 1500 Neuerscheinungen präsentiert werden. 2020 musste die ›SPIEL‹ digital stattfinden, trotzdem konnten dank einer eigens dafür programmierten Internetseite mehr als 400 Aussteller:innen aus 41 Ländern sowie hunderttausende Menschen zum Spielen zusammengebracht werden.

<sup>2</sup> Im deutschsprachigen Raum ist dabei der ›Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele‹ hervorzuheben und ein guter Anlaufpunkt für Interessierte, vgl. <https://gespielt.hypothesos.org/tag/akgwds> (Stand: 02.12.2020).



## Geschichtsbilder in Brettspielen

Bevor im Folgenden drei Spiele mit Wikinger-Setting genauer vorgestellt werden, müssen zunächst einige grundlegende theoretische Überlegungen zum Medium des Brettspiels erläutert werden. Am Anfang steht die Frage nach der Sinnhaftigkeit einer wissenschaftlichen Beschäftigung mit der Darstellung von Geschichte in Brettspielen.

Grundlegend für unsere aktuelle Forschung<sup>3</sup> ist das Konzept der Geschichtskultur, das ursprünglich auf den Historiker und Kulturwissenschaftler Jörn Rüsen zurückgeht (Vgl. Rüsen 1994). Demnach vermitteln alle Medien, die ein irgendwie geartetes historisches Setting bedienen, ein bestimmtes Bild von Geschichte. Dabei ist völlig unerheblich, ob dieses Bild dem Stand der historischen Forschung entspricht. Dieses vermittelte Geschichtsbild hat direkten Einfluss auf die Vorstellungen der Menschen von Geschichte bzw. auf ihr Geschichtsbewusstsein<sup>4</sup> – daher ist es lohnend, sich wissenschaftlich mit diesen Geschichtsbildern auseinanderzusetzen, auch um mögliche Klischees und Stereotypen aufzudecken.

Bei unserer Untersuchung von Geschichtsbildern in Brettspielen geht es also nicht vornehmlich darum, zu prüfen, ob Geschichtsbilder „triftig“, d. h., im Sinne der historischen Forschung, dargestellt werden, sondern welche Bandbreite von Inszenierungen existiert und welche Aussagen über eine Epoche damit verbunden werden. Doch wie kann man Brettspiele mit historischem Setting und die darin vermittelten Geschichtsbilder überhaupt untersuchen?

### Definition

An erster Stelle steht eine Definition des Mediums Brettspiel. Für diesen Beitrag wird ein Brettspiel grundlegend als ein analoges Spiel definiert, in dem ein/e oder mehrere Spieler:innen nach definierten Regeln zusammen oder gegeneinander bestimmte Ziele erreichen müssen. Das Spezifische am Brettspiel ist der Spielplan, der es von einem Kartenspiel wie ›Doppelkopf‹ bzw. von einem reinen Würfelspiel wie ›Kniffel‹ unterscheidet.

Dabei muss allerdings festgehalten werden, dass auf der größten Webseite, die sich mit analogen Brettspielen beschäftigt, dem ›BoardGameGeek‹, auch Kartenspiele besprochen werden.<sup>5</sup> Im Deutschen gibt es zudem den Begriff Gesellschaftsspiel, der den Vorteil hat, dass

<sup>3</sup> Vgl. hierzu das Projekt ›Boardgame Historian‹. Mehr unter <https://bghistorian.hypotheses.org/> (Stand: 01.12.2020).

<sup>4</sup> Auch wenn es hier immer noch an empirischen Untersuchungen fehlt, hat jüngst Giere 2019 einen ersten Beitrag für das Medium des Videospieles geliefert.

<sup>5</sup> <https://boardgamegeek.com/> (Stand: 25.11.2020). Bei dieser Seite handelt es sich um die weltweit größte Onlinecommunity für analoge Spiele.



auch Karten- und reine Würfelspiele mitgedacht werden.<sup>6</sup> Neben dieser allgemeinen Definition ist noch herauszustellen, dass jedes Brettspiel ein Setting, sprich eine Thematik, sowie ein Regelwerk aufweist. Das Setting kann ganz abstrakt sein, aber eben auch historische Themen abbilden.

### **Komponenten eines Brettspiels**

Ein Brettspiel besteht aus verschiedenen Komponenten, die jeweils auf ihre Art zur Vermittlung des Settings und damit einhergehend eines Geschichtsbildes beitragen können. Um die Fülle der unterschiedlichen Komponenten zu gliedern, folgt eine Auflistung von wichtigen Elementen, die gerade für die hier durchgeführte Untersuchung von Bedeutung sind.

#### **1. Die Box**

Jedes Brettspiel besitzt eine eigene Box oder Schachtel. Deren Aufgabe ist es einerseits, das Spielmaterial aufzubewahren. Andererseits ist die Box aber auch die Komponente eines Brettspiels, die potentielle Käufer:innen als erstes sehen und somit die Kaufentscheidung maßgeblich beeinflusst – die Box sollte also ansprechend gestaltet werden.

Neben dem Titel des Spiels findet sich daher auf dem Deckel der Box in den meisten Fällen ein Coverbild, das das Setting des Spiels in Szene setzt. Über das Cover einer Box lassen sich bereits Rückschlüsse über das im Spiel vermittelte Geschichtsbild ziehen. Je nach Farbgebung und verwendeten Motiven sowie Stil des Covers wird dem / der Käufer:in somit direkt ein Eindruck von dem Spiel vermittelt. Die Unterseite oder der Boden der Box zeigt meist ein Bild des aufgebauten Spiels bzw. des Materials, um einen ersten Eindruck des Inhalts zu vermitteln. Zudem findet sich hier eine kurze Beschreibung des Spiels und des Settings.

#### **2. Das Spielmaterial**

In der Box befindet sich das Spielmaterial, das zum Spielen benötigt wird. Auch wenn sich Spiele in Bezug auf ihre Ausstattung stark unterscheiden, lassen sich doch grundlegende Komponenten festhalten, die immer wieder auftauchen:

- **Das Spielbrett oder der Spielplan**

Der Plan oder das Brett lässt ein Spiel erst zum Brettspiel werden. Die Pläne existieren in einer unübersehbaren Fülle an verschiedenen Variationen. Pläne können von abstrakten Organisationsflächen für das Spielmaterial bis hin zu detaillierten Karten von dem jeweiligen

---

<sup>6</sup> Ein erster Versuch einer generellen Definition findet sich bei Bernsen / Meyer 2020, S. 238.



Setting eines Spiels verschiedenste Dinge darstellen und abbilden. Das Spielbrett wird dabei in der Regel von allen Spieler:innen bespielt und ist somit eigentlicher Ort der Interaktion.

- **Spielertableau**

Einige Spiele beinhalten zusätzlich zum Brett oder Spielplan in der Mitte des Tisches für jede/n Spieler:in ein eigenes Tableau. Dieses kann ähnlich wie das Spielbrett gestaltet sein. Der Unterschied zum Spielplan in der Mitte ist allerdings, dass das Spielertableau ausschließlich von einem/r Spieler:in selbst genutzt wird.

- **Spielfiguren**

Spielfiguren können in unterschiedlichsten Formen erscheinen. Bspw. können die Soldaten oder Arbeiter:innen eines / einer Spielers:in mit einfachen Holzscheiben oder durch detaillierte Plastikfiguren, die mittels eines 3D-Druckers hergestellt wurden, dargestellt werden. Besonders bekannt sind die Meeple<sup>7</sup>, welche als erstes im Spiel ›Carcassonne‹ auftraten und seitdem in vielen weiteren Spielen Verwendung finden. Der Meeple hat sich mittlerweile als eine Art Symbol der Brettspielszene<sup>8</sup> etabliert.

- **Marker**

In vielen Spielen können die Spieler:innen Ressourcen sammeln. Diese werden durch Marker dargestellt. Auch hier geht die Bandbreite der Darstellungen stark auseinander: Es kann sich um einfache Plättchen aus Pappe handeln oder aber um detailliert ausgearbeitete 3D-Objekte. In vielen Spielen wird bspw. Silber / Geld / Gold durch Münzen dargestellt.

- **Plättchen**

Zusätzlich zu den Markern kann es Plättchen geben, welche an oder auf das Spielfeld gelegt werden, um dieses zu erweitern oder zu verändern. Es gibt sogar Spiele, die durch das Zusammensetzen von Plättchen erst ein Spielfeld erschaffen.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Als Namensgeberin der Meeple gilt Alison Hansel. Bei einer Partie ›Carcassonne‹ soll sie im Jahre 2000 die Worte „me“ und „people“ zusammengezogen haben. Vgl. <https://boardgamegeek.com/thread/-119726/why-are-they-called-meeples> (Stand: 25.11.2020).

<sup>8</sup> Sei es auf den Profilbildern von Brettspiel-Accounts auf YouTube oder den sozialen Netzwerken oder als Maskottchen von Messen oder Podcasts.

<sup>9</sup> Vgl. als gutes Beispiel ›Carcassonne‹.



- **Karten**

Viele Brettspiele beinhalten zusätzlich zu den Spielfiguren und Markern noch Karten, die entweder Ressourcen oder bestimmte Aktionen abbilden. Der Vorteil an Karten ist dabei, dass sie leicht vor Mitspieler:innen geheim gehalten werden können und so eine strategische Tiefe in Regelwerken eröffnen.

- **Textbeigaben**

Jedes Brettspiel besitzt ein eigenes Regelwerk, das überhaupt erst den Rahmen für das Spiel definiert. Abgedruckt sind diese Regeln in den meisten Fällen in einem gesonderten Heft. Dieses Regelheft enthält zudem zu Beginn häufig einen kurzen Text, der das Setting des Spiels erläutert. Je nach Spiel können im Regelheft beizeiten sogar noch weiterführende Informationen zu dem Setting des Spiels beigefügt sein.

So finden sich im Regelheft zu ›Die Staufer‹ Erklärungen zu der Zeit des Mittelalters und wissenschaftliche Literaturtipps, mit deren Hilfe sich interessierte Spieler:innen weitere Informationen zur Zeit der Staufer aneignen können. Weiterführende Informationen können aber auch in einem gesonderten Heft zusätzlich zum Regelheft beigelegt werden.

Diese Zusammenstellungen der verschiedenen Spielmaterialien erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.<sup>10</sup> Für die in diesem Artikel vorgestellten Spiele und dem Ziel, das Wikingerbild der verschiedenen Spiele zu skizzieren, reicht die Terminologie aber aus.

### 3. Regelwerk

Doch damit nicht genug: Das Spezifische an Brettspielen im Unterschied zu Filmen oder Büchern ist, dass man als Spieler:in selbst aktiv handeln muss. Die Grenzen dieses aktiven Handelns werden durch das Regelwerk definiert, und obwohl jedes Spiel nach anderen Regeln funktioniert, gibt es doch bestimmte Mechanismen, die immer wieder auftreten.<sup>11</sup>

Ein Beispiel für einen Mechanismus ist der sogenannte Worker-Placement-Mechanismus. Hierbei führen Spieler:innen ihre Aktionen durch das Einsetzen von Spielfiguren (den Workers) auf bestimmte Felder durch. Die Art der Aktionen unterscheidet sich dabei je nach Spiel, aber die grundlegende Idee findet sich in einer ganzen Reihe von

---

<sup>10</sup> Diese Definition beruht auf dem Vortrag von Lukas Boch auf der diesjährigen ›SPIEL.Digital‹ mit dem Titel „Das Mittelalter im modernen Brettspiel. Potenziale für die historische Forschung und die Spielebranche?“. Ein differenziertes Schema ist aktuell in Arbeit und soll demnächst publiziert werden.

<sup>11</sup> Eine Sammlung von verschiedenen Mechanismen mit Beispielen für deren Verwendung findet sich neuerdings in gedruckter Form bei Engelstein / Shalev 2020.



Spielen. Bei der Komponente Regelwerk gilt es zu untersuchen, inwiefern der / die Autor:in es schafft, das Setting des Spiels im Regelwerk abzubilden.<sup>12</sup>

### Die Analyse eines Geschichtsbildes in Brettspielen

Mithilfe der aufgeführten Komponenten (Box, Spielmaterial und Regelwerk) hat der / die Autor:in<sup>13</sup> des Spiels die Möglichkeit, das Setting authentisch<sup>14</sup> wirken zu lassen. Überraschend häufig wählen Autor:innen dabei ein historisches Setting.<sup>15</sup> Für eine umfassende Analyse der Geschichtsbilder in Brettspielen scheint es daher unumgänglich, alle aufgeführten Komponenten zu berücksichtigen. Im Folgenden werden drei Brettspiele, die sich mit der Thematik Wikinger beschäftigen, nach den vorgestellten Komponenten untersucht, um das in ihnen vermittelte Bild der Wikinger herauszuarbeiten. Da es eine Fülle an verschiedenen Brettspielen zum Thema Wikinger gibt<sup>16</sup>, aber unmöglich alle hier im Detail untersucht werden können, musste eine Auswahl getroffen werden:

Dabei fiel die Wahl auf ›Blood Rage‹, ›Ein Fest für Odin‹ und ›Räuber der Nordsee‹. ›Blood Rage‹ war das erste Brettspiel, welches als Großprojekt über die Plattform ›Kickstarter‹ finanziert werden konnte, zudem erhielt das Spiel eine Vielzahl an Preisen.<sup>17</sup> ›Ein Fest für Odin‹ stellt im Unterschied zu den meisten Spielen mit Wikinger-Setting bewusst das Alltagsleben der Wikinger dar und qualifiziert sich allein dadurch für diese Untersuchung. ›Räuber der Nordsee‹ wurde 2017 zum Kennerspiel des Jahres nominiert, und der Autor Shem Phillips hat in seinem Verlag ›GarphillGames‹<sup>18</sup> eine große Menge an Spielen mit historischen Settings veröffentlicht. Es werden lediglich die Grundspiele untersucht – zu jedem einzelnen der drei Spiele gibt es mindestens eine Erweiterung.

<sup>12</sup> Bernsen / Meyer 2020, S. 247-248, 250 betonen Beispiele der Austauschbarkeit des Themas bei Spielen, bei denen keine Verbindung von Regelwerk und Setting zu finden ist. Das historische Setting wird hier als Mittel genutzt, um abstrakte und komplizierte Spielregeln einfacher zu erklären und insgesamt interessanter zu gestalten.

<sup>13</sup> Ein Interview mit Reiner Stockhausen, dem Autor von ›Orléans‹, zeigt eindrücklich, wie Autor:innen sich der historischen Thematik annähern können, vgl. Boch 2020.

<sup>14</sup> Der Begriff der Authentizität ist höchst problematisch: Während er in der Vergangenheit als Beleg für eine wahre oder richtige Darstellung verwendet wurde, hat sich mittlerweile in der Geschichtswissenschaft die Erkenntnis durchgesetzt, dass Authentizität immer subjektiv ist. Ob etwas für eine Person authentisch ist, hängt maßgeblich mit der eigenen Sozialisation bzw. dem eigenen Kenntnisstand über den jeweiligen Gegenstand zusammen. Zum Aspekt der Authentizität in digitalen Spielen vgl. Salvati / Bullinger 2013, S. 153-163, hier vor allem S. 157-158.

<sup>15</sup> Vgl. zur Beliebtheit eines historischen Settings Bühl-Gramer 2014 sowie Bernsen / Meyer 2020, S. 239.

<sup>16</sup> Allein dieses Jahr neu herausgekommen sind u. a.: ›Pax Viking‹, ›Vikingjarl‹ und ›Shadows of Brimstone: Gates of Valhalla‹.

<sup>17</sup> Eine Auflistung findet sich unter <https://boardgamegeek.com/boardgame/170216/blood-rage> (Stand: 10.11.2020).

<sup>18</sup> Einen guten Überblick kann man sich auf der Webseite des Verlages verschaffen: <https://garphill.com/> (Stand: 22.11.2020).



Bei der Analyse der Brettspiele werden zunächst die Spiele einzeln vorgestellt, sprich das Setting sowie grundlegende Regeln erläutert. Auf dieser Grundlage wird die Umsetzung des Settings und damit das vermittelte Geschichtsbild untersucht. Dabei wird die Umsetzung des Geschichtsbildes in der Box des Spiels (1), dem eigentlichen Spielmaterial (2) und dem Regelwerk (3) je separat analysiert. Zum Schluss geben der Verfasser und die Verfasserin dieses Beitrags ihre persönlichen Einschätzungen zu den Spielen.

### Analyse des Wikingerbildes in den Spielen ›Blood Rage‹, ›Ein Fest für Odin‹ und ›Räuber der Nordsee‹

#### Blood Rage

<b>Autor</b>	Eric M. Lang
<b>Künstler</b>	Henning Ludvigsen / Mike McVey / Adrian Smith
<b>Verlag</b>	Cool Mini Or Not / Guillotine Games
<b>Spieleranzahl</b>	2-4
<b>Spielzeit</b>	60-90 Min.
<b>Genre</b>	Strategie
<b>Spielmechanismus</b>	Draft, Areacontrol
<b>Erscheinungsjahr</b>	2015
<b>Altersempfehlung</b>	ab 14 Jahren



Bildnachweis: © Anna Klara Falke, ›Blood Rage‹.



### Setting

›Blood Rage‹ (dt. Blutrausch) bedient sich dem Setting der nordischen Mythologie. Das Ende der Welt – Ragnarök – ist im vollen Gange. Jede/r Spieler:in übernimmt die Rolle eines Wikingerstammes und muss sich in den letzten Tagen der Welt seinen Platz in Walhall erkämpfen. Dabei haben die Spieler:innen die Möglichkeit, zusätzlich zu ihren sterblichen Krieger:innen auch Ungeheuer aus der Sagenwelt ins Feld zu führen, bspw. einen Zwerg oder einen Feuerriesen.

### Wie funktioniert es?

Eine Partie ›Blood Rage‹ geht über insgesamt drei Runden, die als Zeitalter bezeichnet werden. Wer am Ende des letzten Zeitalters auf der Ruhmesleiste am weitesten vorne liegt, gewinnt das Spiel. Jedes Zeitalter besteht hierbei aus sechs Phasen. Zu Beginn jeder Runde draften<sup>19</sup> die Spieler:innen ihre Karten, mit denen sie in den folgenden Zügen ihre Aktionen ausführen können. Die Karten bestimmen dabei maßgeblich die Möglichkeiten in den nachfolgenden Zügen.



Kampfkarten (rot), Auftragskarten (grün), Aufwertungen (schwarz) (Bildnachweis: © Lukas Boch).

So gibt es Kampfkarten (für Effekte während Kampfhandlungen, bspw. Erhöhung der eigenen Stärke), Auftragskarten (Aufträge, die Ruhmespunkte bringen, wenn sie am Ende eines Zeitalters erfüllt sind), Aufwertungen (Verbesserungen der eigenen Spielfiguren) und

<sup>19</sup> Unter Draften versteht man einen Mechanismus, bei dem man aus einer Auswahl von Karten jeweils eine Karte zieht und dann die übrigen Karten an den / die nächste/n Spieler:in weitergibt. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis jede/r Spieler:in eine bestimmte Anzahl an Karten gezogen hat.



Monsterkarten (die Möglichkeit, zusätzlich einzigartige Monster zu rekrutieren). Die Karten sind jeweils einem der nordischen Götter zugeordnet. Während Karten von Thor besonders hohe Unterstützung in Kämpfen bieten, erlauben Karten von Loki, dass man zusätzliche Punkte für das Sterben eigener Figuren erhält.

Nach dem Draft folgt die Phase der Aktionen: Es gibt verschiedene Aktionen, die immer eine bestimmte Anzahl an Wutpunkten kosten. Wenn die Wutleiste aufgebraucht ist, können keine weiteren Aktionen durchgeführt werden. Neben dem Ausspielen von Karten und dem Bewegen eigener Figuren kann man zudem einen Kampf beginnen. Dafür wird die Stärke der im jeweiligen Gebiet positionierten Figuren der Spieler:innen zusammengezählt und zusätzlich durch Handkarten ergänzt, die während des Kampfes ausgespielt werden dürfen. Wer die höchste Stärke hat, gewinnt – die Figuren der übrigen Spieler:innen gehen alle nach Walhall.

In der dritten Phase werden alle Handkarten bis auf eine abgeworfen. Daran anschließend werden die Aufgabenkarten aufgedeckt und überprüft, ob die Anforderungen erfüllt wurden und entsprechend Belohnungen verteilt. In Phase Fünf fällt eines der neun Gebiete Ragnarök zum Opfer: Alle Figuren, die sich in dem entsprechenden Gebiet befinden, kommen nach Walhall und geben je nach Zeitalter eine bestimmte Anzahl an Siegespunkten. Für den Rest des Spiels ist das zerstörte Gebiet nun nicht mehr bespielbar. Walhall ist die sechste und letzte Phase eines jeden Zeitalters: Alle Figuren, die sich in Walhall befinden, kommen zurück in den Vorrat der Spieler:innen.

### **Analyse des Settings und des damit verbundenen Geschichtsbildes**

**Box:** Bereits das Cover der Box samt Titel fasst das Setting gut zusammen: Ein bärtiger muskelbepackter Krieger in Rüstung, Schild und Axt läuft dem / der Betrachter:in entgegen, während hinter ihm die Landschaft von Rauch und aufbrechender Lava verdeckt wird. Auch die Beschreibung des Spiels auf der Rückseite der Box zeichnet ein eindeutiges Bild: „Während Ragnarök das Land verschlingt, machen die Wikinger, was sie am besten können: Invadieren und plündern und in epischen Schlachten kämpfen und sterben.“ In dem Spiel werden demnach eindeutig der kriegerische und mythologische Aspekt des Wikingerlebens thematisiert – besonders der ehrenvolle Tod, der nach Walhall führt.

**Spielmaterial:** Das Spielmaterial von ›Blood Rage‹ ist äußerst aufwendig gestaltet. Das gilt sowohl für den detaillierten Spielplan, der sich am Aufbau des aus der Edda überlieferten Kosmos der nordischen Götterwelt orientiert, inklusive des Weltenbaums Yggdrasil im Mittelpunkt, als auch für die insgesamt 49 sehr detaillierten 3D-Plastikfiguren. Bei der Auswahl



der Monster haben die Entwickler des Spiels darauf geachtet, sich an der nordischen Sagenwelt zu orientieren.



Verschiedene 3D-Miniaturen aus ›Blood Rage‹ auf dem Spielplan.  
Troll (ganz links), Valkyre (ganz rechts) (Bildnachweis: © Lukas Boch).

So gibt es Trolle, Zwerge aber auch Walküren. Die Figuren können von der Qualität mit denen von sogenannten Tabletop-Strategiespielen<sup>20</sup> mithalten und werden dementsprechend auch von Fans des Brettspiels aufwendig bemalt. Bei der Darstellung ist außerdem hervorzuheben, dass jeder der vier Stämme unterschiedliche Krieger besitzt und nicht alle den gleichen Standardkrieger ins Feld führen.

**Regelwerk:** ›Blood Rage‹ gelingt es auf vielfältige Weise, Regelwerk und ein ganz spezifisches Wikinger-Setting zu verbinden. Die Aktionen in Phase Zwei bezahlen die Spieler:innen bspw. mit Wutpunkten – hiermit schließt man an das Bild der in Raserei verfallenden Wikinger an, deren einziges Ziel es ist, Ruhm in den letzten Tagen der Welt zu erlangen. Auch die Idee eines immer kleiner werdenden Spielfelds wird sehr stimmig mit dem voranschreitenden Untergang der Welt, Ragnarök, erklärt. Am beeindruckendsten ist allerdings der Einsatz von Walhall.

<sup>20</sup> Bei Tabletop-Strategiespielen treten Spieler:innen mit selbst zusammengebauten und bemalten Miniatur-Armeen gegeneinander an. Von Brettspielen unterscheiden sich das Genre Tabletop dadurch, dass man die Figuren auf selbst gestalteten Schlachtfeldern gegeneinander ins Feld führt, zum Bewegen nutzt man dabei Maßbänder. Es gibt also kein Spielbrett im eigentlichen Sinne. Die historischen Vorläufer der Tabletop-Strategiespiele sind die sogenannten Wargames oder zu Deutsch Kriegsspiele, die ursprünglich vom preußischen Militär zur Ausbildung ihrer Offiziere genutzt wurden. Für eine der wenigen wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Thema vgl. Hilgers 2008.



Walhall existiert in ›Blood Rage‹ als eigene Zone abseits des eigentlichen Spielfelds. Stirbt während einer Runde eine Figur, sei es in der Schlacht oder während der Phase Ragnarök, kommen dir Figuren nicht direkt zurück in den Vorrat des /der Besitzers:in, sondern werden zunächst in Walhall gesammelt. Erst in der sechsten und letzten Phase eines Zeitalters kehren alle Figuren aus Walhall zurück in den Vorrat ihrer Besitzer:innen. Während einer Partie kann man durch Aufrüstungskarten extra Siegespunkte erlangen, wenn Figuren in der Phase Walhall zurück in den Vorrat der Spieler:innen kommen.

Durch diesen Mechanismus kann es passieren, dass man, anstatt Kämpfe gewinnen zu wollen, lieber möglichst viele eigene Krieger nach Walhall schickt (also sterben lässt), um viele Siegespunkte zu erlangen. Dieser äußerst ungewöhnliche Mechanismus in einem Eroberungsspiel wird durch die Idee von Walhall plausibel gemacht.

### **Fazit**

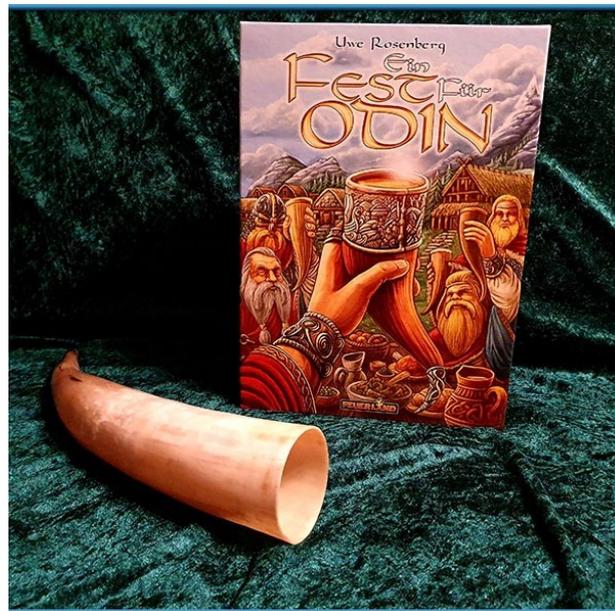
›Blood Rage‹ gelingt es wie keinem anderen Brettspiel, den Stereotyp des blutrünstigen Wikingers, dessen einziges Lebensziel darin besteht, durch einem ruhmreichen Tod nach Walhall zu kommen, zu erzeugen. Wichtig ist, dass das Spiel nicht für sich beansprucht, historisch zu sein. ›Blood Rage‹ nimmt vielmehr die Geschichten der norwegischen Sagas mit all ihren Mythen und Helden und schafft es, dieses Bild in ein passendes Regelwerk zu übertragen. Das aber macht ›Blood Rage‹ richtig gut. Positiv ist auch zu bewerten, dass das Spiel verschiedene Möglichkeiten zum Sieg bereithält. Man muss sich nicht unbedingt darauf konzentrieren, möglichst viele Schlachten zu gewinnen. Ganz im Gegenteil, auch mit anderen Taktiken, bspw. bewusst Schlachten zu verlieren, um möglichst viele Figuren nach Walhall zu bringen, kann man das Spiel am Ende gewinnen.

Wer also ein spannendes Eroberungsspiel sucht und Gefallen findet an norwegischen Mythen und Sagas sowie stereotypischen Wikingern aus filmischen Umsetzungen à la ›Vikings‹ oder ›Pathfinder‹ ist mit ›Blood Rage‹ gut beraten. Wenn man sich allerdings für die historischen Wikinger interessiert, sollte man lieber die Finger von ›Blood Rage‹ lassen.



## Ein Fest für Odin

<b>Autor</b>	<b>Uwe Rosenberg (Almanach: Gernot Köpke)</b>
<b>Künstler</b>	<b>Dennis Lohausen</b>
<b>Verlag</b>	<b>Feuerlandspiele</b>
<b>Spieleranzahl</b>	<b>1-4</b>
<b>Spielzeit</b>	<b>30 Min. / Spieler</b>
<b>Genre</b>	<b>Strategiespiel</b>
<b>Spielmechanismus</b>	<b>Worker-Placement, Puzzle</b>
<b>Erscheinungsjahr</b>	<b>2016</b>
<b>Altersempfehlung</b>	<b>ab 12 Jahren</b>



Bildnachweis: @ Anna Klara Falke, »Ein Fest für Odin«.

### Setting

Der Autor selbst beschreibt das Spiel als eine „Saga in Form eines Gesellschaftsspiels“ (Regelwerk, S. 1): Die Spieler:innen reisen in die Welt der Wikinger. Neben dem Handeln, Jagen und Plündern, um an wichtige Rohstoffe und Schätze zu gelangen, spielen dabei auch der Bau von Häusern und die Eroberung neuer Inseln eine wichtige Rolle. Aber auch das tägliche Leben wird nachgestellt, denn Runde für Runde muss ein Festmahl für Odin angerichtet werden, um die Bevölkerung zufrieden zu stellen. Gewonnen hat am Ende die Person, deren Besitz am meisten wert ist.



## Wie funktioniert es?

Das Spiel verläuft über sechs bzw. sieben Runden, die wiederum in jeweils zwölf Phasen unterteilt sind. In der Hauptphase, der Phase Aktionen, setzen die Spieler:innen reihum ihre Spielfiguren auf jeweils ein Aktionsfeld – die Anzahl der Wikinger kann hierbei variieren.<sup>21</sup> Wichtig ist, dass jedes Aktionsfeld nur einmal genutzt werden darf. Pro Runde erhält man einen Wikinger hinzu, d. h., dass sich mit fortschreitender Rundenzahl auch die Möglichkeiten der Spieler:innen erhöhen.

Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Aktionen, mit denen bestimmte Waren erhalten oder getauscht werden können – dabei muss man, um bestimmte Aktionen ausführen zu können, zunächst ein Handelsschiff – Knorr – in seinem Besitz haben. Außerdem kann man Überfälle durchführen, plündern und jagen, wofür teilweise ein Drachenschiff, also ein Kriegsschiff, benötigt wird. Beim Jagen oder dem Kampf ist es zeitweise von Nöten, zu würfeln, um die Aktion erfolgreich durchführen zu können. Das Würfelergebnis kann durch die Ausrüstung des Schiffs und durch das Ablegen von Waffenkarten oder passenden Ressourcen beeinflusst werden.<sup>22</sup>



Der Aktionsplan von ›Ein Fest für Odin‹ (Bildnachweis: © Lukas Boch).

Mit den Schiffen können Wikinger außerdem auch auswandern: Dadurch verliert man keine Spielfiguren, aber die benötigten Ressourcen für das Festmahl werden verringert. Zudem

<sup>21</sup> ›Ein Fest für Odin‹ bedient sich hierbei dem klassischen Worker-Placement-Mechanismus.

<sup>22</sup> Beim Plündern benötigt man Steine und Schwerter, beim Jagen hingegen Bögen, Fallen und Holz.



können mit den Schiffen weitere Inseln entdeckt werden. Durch das Ziehen und Auspielen von Ausbildungskarten können weitere Siegpunkte generiert werden.

Das Ziel ist es, im Heimatplan möglichst viele Felder mit grünen und blauen Warenmarkern sowie Schätzen zu belegen – hier tritt der Puzzle-Mechanismus auf, da die Marker unterschiedlich geformt sind und möglichst geschickt platziert werden müssen. Ein wichtiger Aspekt ist zudem die Tiervermehrung: Es können Tiere gehalten werden, die sich vermehren und weitere Vorteile sowie Siegespunkte einbringen. Gelbe und rote Nahrungsmarker müssen für das Festmahl, welches am Ende jeder Runde stattfindet, bereit gehalten werden, wobei zu beachten ist, dass die roten Marker einen ungesunden Lebensstil widerspiegeln und nicht in zu großer Menge für das Festmahl genutzt werden sollten.



Das Spielertableau. Ziel ist es, den zu Beginn leeren Plan (links) möglichst effektiv zu füllen (rechts). Dabei müssen bestimmte Regeln beachtet werden (Bildnachweis: © Lukas Boch).

### Analyse des Settings und des damit verbundenen Geschichtsbildes

**Box:** Die Box zeigt eine Gruppe Wikinger beim Festmahl: Sie sitzen um einen reich gedeckten Tisch und haben ihre Trinkhörner erhoben. Die klassischen Hörnerhelme sind hier nicht vorhanden, allerdings werden die Wikinger in einer stark romantisierten Form abgebildet: Alle tragen prachtvolle Bärte und aufwendige Gewänder. Damit wird das Setting des Spiels, jede Spielrunde ein Festmahl anzurichten, deutlich visualisiert.

Im Hintergrund sind einige Holz- und Steinbauten erkennbar sowie ein Wald und Gebirge. Die Darstellung zweier Raben liefert einen Anhaltspunkt an Hugin und Munin, die zwei Raben des Gottes Odin, und somit einen Verweis auf die nordische Mythologie. Im Vordergrund ist ein Trinkhorn mit einer Verzierung abgebildet: Darauf erkennt man Krieger,



die ein neues Land erobern. Somit ist eine Anspielung an das Plündern und Erobern gegeben – aber der Fokus ist deutlich auf das friedvolle Beisammensein und das Alltagsleben gelegt.



›Ein Fest für Odin‹, aufgebaut für eine Partie zu viert (Bildnachweis: © Anna Klara Falke).

**Spielmaterial:** Mit einem Gewicht von etwa 3 kg wird eine ganze Fülle an Material geboten. Durch beigelegte Ordnungskästen und kleine Klarsichttüten stellt das Sortieren des Materials aber kein Problem dar. Nur wenige Ressourcen, nämlich Holz, Erz und Stein, sind durch 3D-Objekte wiedergegeben. Auch die Wikinger sind kleine Holzfiguren, die jedoch kein Charakteristikum der Wikinger darstellen. Alles Weitere ist durch Marker und Plättchen angezeigt.

Die Handelsschiffe tragen blau-weiße Segel, während die Kriegsschiffe rot-weiße Segel besitzen. Die Waren- und Nahrungsmarker zeigen eine Vielzahl unterschiedlicher Objekte, bspw. Runensteine, Trinkhörner, Kohl, Schmuck und Pelz. Die Schätze zeigen wertvolle Objekte, wie etwa eine Kriegsaxt, ein goldenes Kreuzifix und die englische Krone. Das Geld ist durch gräuliche Plättchen wiedergegeben, auf denen ein Schiff abgebildet ist.

Bereits im Regelheft gibt der Autor tiefe Einblicke in sein Verständnis der Wikinger und dem spezifischen Setting. So klärt der Autor über die Ursprünge des Wortes Wikinger auf (Vgl. hierzu Stankovitsová 2020) und bemüht sich um eine Differenzierung des Begriffs: „Wenn die Nordmänner der damaligen Zeit einen Raubzug begannen, sagten sie, dass sie zu einem „Viking“ aufbrachen. Die Vorfahren der heutigen Skandinavier waren aber nicht nur Seeräuber, sondern auch Entdecker und Staatengründer.“ (Regelwerk, S. 1)



Die im Spiel enthaltenen Waren. Orange Vegetarisch, Rot Fleisch, Grün Handwerk, Blau Handelswaren  
(Bildnachweis: @ Lukas Boch).

Doch damit nicht genug: Es gibt zusätzlich einen Anhang als Nachschlagewerk, in dem eine Karte der eroberten Gebiete der Wikinger abgebildet ist. Das wirklich Besondere ist aber, dass neben dem eigentlichen Autor Uwe Rosenberg hier ein weiterer Autor, nämlich Gernot Köpke, auftritt – dieser hat sich durch Internetrecherchen intensiv mit der Wikinger-Thematik auseinandergesetzt und einen umfassenden ›Almanach‹ als Ergänzung beigesteuert. Darin werden Begriffe, die in dem Spiel genutzt werden, erklärt und historisch eingeordnet. Hier finden sich auch Zitate aus historischen Quellen, die einen Eindruck des Settings vermitteln.

**Regelwerk:** Einige Aspekte des Settings wurden hier auch in dem Regelwerk umgesetzt. Grundlegend ist der Mechanismus, erst Schiffe bauen zu müssen, um mit deren Hilfe neue Inseln zu erobern und auf Plünderzüge zu gehen: Ein Mechanismus, der eben besonders gut zur Wikinger-Thematik passt. Dazu gehört auch die Funktion des Auswanderns, die ebenfalls nur mit Schiffen möglich ist.

Interessant ist hier auch, dass die Vorliebe des Autors für Bohnengerichte insofern umgesetzt wurde, als diese sich in der Nahrung für das Festmahl der Wikinger wiederfinden: In dem Regelheft findet sich eine Anmerkung des Autors, dass Wikinger auf eine ausgewogene Ernährung achteten (Regelwerk, S. 10). In populärkulturellen Medien findet sich dagegen häufig der Stereotyp, dass Wikinger sich größtenteils mit Fleisch ernährten und lediglich Met tranken. Damit bricht das Spiel: Fleisch und Met sind nur zwei Lebensmittel der überaus reichhaltigen Ernährung, die im Spiel verfügbar ist. Generell sind die Agrarprodukte in dem Spiel leichter zu beschaffen als die Tierprodukte.



## Fazit

›Ein Fest für Odin‹ zeigt eindrücklich, dass man durch Brettspiele auch ein differenziertes Bild historischer Zusammenhänge, hier anhand der Wikinger, erzeugen kann. Natürlich ist auch in ›Ein Fest für Odin‹ Plündern eine Aktion, um an Siegespunkte zu kommen. Gleichzeitig sind aber der Handel, die Jagd und die Seefahrt präsent. Die Idee, mit dem Spiel bestimmte Aspekte des Alltagslebens der Wikinger darzustellen und den Spieler:innen die Möglichkeit zu geben, bei Interesse einzelne Aspekte der Wikinger in dem beigelegten Almanach direkt nachlesen zu können, macht das Spiel für historisch Interessierte besonders spannend.

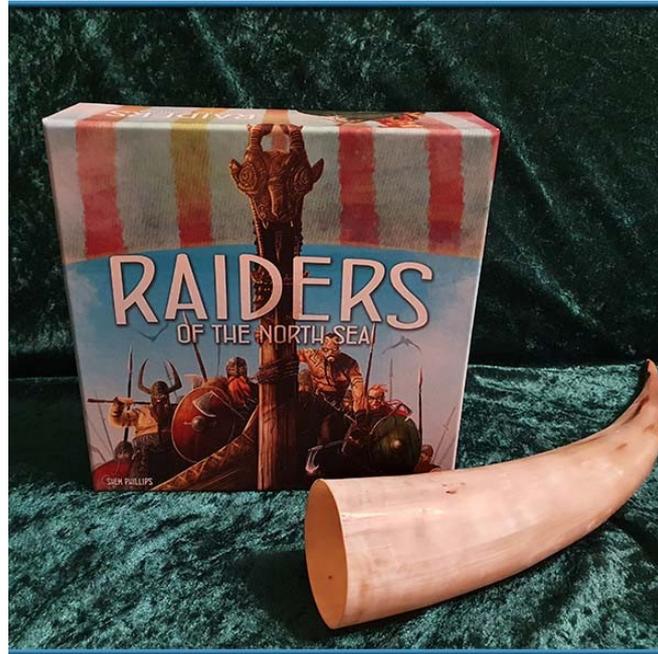
Die schier unendlichen Möglichkeiten, die das Spiel bietet, sind zu Beginn schwer zu überblicken – ein taktisches Vorgehen ist hier besonders wichtig, da man sich auf eine Vorgehensweise festlegen sollte. Dabei helfen einem die zusätzlichen Ausbildungskarten. Definitiv braucht man hier eine Runde, um in die Mechanismen einzusteigen, dann hat man aber ein sehr vielseitiges und gelungenes Spiel.

## Räuber der Nordsee

<b>Autor</b>	<b>Shem Phillips</b>
<b>Künstler</b>	<b>Mihajlo Dimitrievski</b>
<b>Verlag</b>	<b>Schwerkraft Verlag</b>
<b>Spieleranzahl</b>	<b>2-4</b>
<b>Spielzeit</b>	<b>60-90 Min.</b>
<b>Genre</b>	<b>Strategiespiel</b>
<b>Spielmechanismus</b>	<b>Worker-Placement</b>
<b>Erscheinungsjahr</b>	<b>2015</b>
<b>Altersempfehlung</b>	<b>ab 12 Jahren</b>

## Setting

Als Wikinger sammeln die Spieler:innen Proviant und heuern Mitglieder für ihre Mannschaft an, um Richtung Norden zu Raubzügen aufzubrechen. Ziel der Plünderungen sind Häfen, Außenposten, Klöster (wie könnte es anders sein?) und Festungen – neben Rohstoffen wie Gold, Stein und Nutztieren können sich dort auch Walküren befinden, die ein Mitglied der Crew kosten. Ziel ist es, den Wikingerfürsten am meisten zu beeindrucken: Dies gelingt durch Plünderungen und das Darbringen von Tribut.



Bildnachweis: @ Anna Klara Falke, »Räuber der Nordsee«.

### Wie funktioniert es?

Zunächst wird das Beutegut in einen Beutel gesammelt, um zufällig auf die zu plündernden Orte verteilt zu werden. Jedem/r Spieler:in steht zu Beginn eine Wikingerfigur zur Verfügung, die er / sie zunächst nur im Dorf für Aktionen einsetzen kann: Durch verschiedene Aktionen können bspw. Silber oder Proviant eingenommen werden, neue Handkarten für die Schiffscrew gezogen werden und ähnliches. Die Handkarten können auf zwei Arten eingesetzt werden: Bei der Ratshalle kann eine einmalige Ratshallenaktion, die sich je nach Handkarte unterscheidet, durchgeführt werden. Bei der Baracke ist es hingegen möglich, Wikingerkarten für die angegebenen Kosten für die eigene Crew anzuheuern. Im Langhaus werden Darbringungen erbracht, d. h., dass dort Beutegut gegen Siegpunkte getauscht wird. Nach jeder Aktion wird eine andere Wikingerfigur vom Spielplan genommen und auch die Aktion von diesem Ort ausgeführt – die gewählte Figur kann dann im nächsten Zug genutzt werden. Die Wikingerfiguren besitzen drei unterschiedliche Farben (schwarz, grau und weiß), die für unterschiedliche Aktionen genutzt werden können.

Wenn Crewmitglieder, Proviant und Silber gesammelt haben, kann das Plündern losgehen. Dabei ist entscheidend, wie stark die Crew ist – mehr Stärke bringt oft auch mehr Siegpunkte. Neben der Beute befinden sich Walkürenmarker in den Orten. Wenn ein Walkürenmarker aufgenommen wird, stirbt ein Crewmitglied, gleichzeitig rückt man aber auch auf der Walkürenmarkerleiste nach oben, was am Ende Siegpunkte bringt.



Während einer Partie ›Räuber der Nordsee‹ (Bildnachweis: © Anna Klara Falke).

### Umsetzung des Settings

**Box:** Das Cover von ›Räuber der Nordsee‹ informiert den / die mögliche/n Käufer:in des Spiels eindrücklich über das im Spiel enthaltene Setting. Auf einem Langschiff der Wikinger, das direkt durch den Drachenkopf und die rot-weiß gestreiften Segel zu erkennen ist, warten mehrere grimmig dreinblickende Nordmänner (und -frauen). Rundschilder, Speere und Äxte, blaue Tätowierungen und sogar Hörnerhelme – kein Klischee des populärkulturellen Wikingerbildes wird ausgelassen. Unterstrichen wird das Ganze durch den unverkennbaren Comicstil des Illustrators Mihajlo Dimitrievski.

**Spielmaterial:** Das Spielbrett von ›Räuber der Nordsee‹ ist zweigeteilt: Im Süden liegt eine Wikingersiedlung. Dort finden sich verschiedene Orte (darunter ein Langhaus und eine Schmiede), und über das Meer erreicht man eine Landschaft im Norden, in der sich verschiedene Orte zum Plündern finden, darunter Klöster und Festungen. Das Plündergut ist in Form kleiner Holzobjekte dargestellt. Diese unterscheiden sich in Form und Farbe.

Besonders schön sind die Münzen, welche tatsächlich aus Metall bestehen. Der Autor des Spiels hat sich beim Design von echten Münzfunden inspirieren lassen (vgl. Steinbach 2020). Die Handkarten zeigen bunt illustrierte Figuren: Die Wikinger sind größtenteils blau tätowiert, haben rote Haare und Bärte und sind oft muskelbepackt – es kommen aber auch hager dargestellte Figuren vor. Frauen sind ebenfalls vertreten, als Schildmaid, Bogenschützin oder beliebte Schmuckverkäuferin.



Oben: Crewmitglieder, v. l. n. r. Schildmaid, Berserker, Rächer. Unten: Münzen.  
(Bildnachweis: © Lukas Boch).

**Setting und Regelwerk:** Deutlich findet sich in diesem Spiel ähnlich wie bei ›Blood Rage‹ die Walhall-Mythologie in den Regeln wieder: Die Walküren bringen den Tod eines Crewmitglieds, doch haben einige Karten Sondereffekte, durch die das Sterben vorteilhaft ist. So kann bspw. der Berserker beim Tod immer wieder auf die Hand genommen werden. Interessant ist in diesem Kontext der Hinweis darauf, dass der Tod bei einem Raubzug erfolgen muss – also nur der Tod im Kampf bringt Vorteile.

Die Walkürenmarker stellen dabei sogar eine Möglichkeit dar, das Spiel zu gewinnen: Für jedes Crewmitglied, das auf dem Raubzug durch einen Walkürenmarker stirbt, rückt man auf der Walkürenmarkerleiste vorwärts. Am Ende erhält man hier je nach Fortschritt auf der Leiste nochmal Siegespunkte.

### Fazit

Die Kombination der Nachstellung des eher alltäglichen Lebens, bei dem in dem eigenen Wikingerdorf zunächst für genügend Proviant und weitere Güter gesorgt werden muss, um dann erst nach gründlicher Vorarbeit zu Plünderungen aufbrechen zu können, funktioniert in ›Räuber der Nordsee‹ sehr gut. Zudem unterstützt der Aufbau des Spielplans das Setting in hervorragender Weise.

Beeindruckend sind die aufwendigen Münzrepliken, die dem Spiel beiliegen – obwohl sie für den Mechanismus des Spiels nicht relevant sind, helfen sie dabei, das Wikingersetting authentisch wirken zu lassen. Die Darstellung der Wikinger scheint sich stark an der Serie ›Vikings‹ zu orientieren. Dies wird besonders deutlich an der Gestaltung des Covers der Box.



## Resümee und Ausblick

Es konnte gezeigt werden, dass jedes der drei Spiele andere Schwerpunkte bei seinem Wikingersetting betont – sei es der mythologische Aspekt mit Walhall in ›Blood Rage‹, das Alltagsleben in ›Ein Fest für Odin‹ oder die Seefahrt und das Plündern in ›Räuber der Nordsee‹. Jedes der Spiele betont dabei andere Aspekte des Wikingerbildes, doch gelingt es allen durch die Verbindung der verschiedenen Spielkomponenten, ihre Inszenierung überzeugend wirken zu lassen.

Dabei ist hervorzuheben, dass sich die Autoren keinesfalls nur an historischen Quellen orientieren, sondern vielmehr auf Bilder zurückgreifen, die aus anderen populärkulturellen Medien wie bspw. Spielfilmen bekannt sind. Für das Spielempfinden ist es interessanter Weise in erster Linie nebensächlich, ob ein Spiel tief in die Klischeeschublade greift und auf diese Weise kokettiert oder – wie im Falle von ›Ein Fest für Odin‹ – einen Bildungsanspruch verfolgt, der bis ins Regelwerk greift.

Die Möglichkeiten, Geschichte zu inszenieren, sind – das konnte in diesem Rahmen lediglich skizziert werden – nahezu endlos. Inwiefern Gesellschaftsspiele tatsächlichen Einfluss auf das Geschichtsbewusstsein ausüben, bedarf der empirischen Untersuchung. In jedem Fall wird man Produzent:innen wie Rezipient:innen ein Maß an Abstraktionsvermögen zugestehen dürfen, sodass die Inszenierung von Klischees nicht als Ausdruck von Unwissenheit, sondern eher als lustvolles Spiel mit verbreiteten Vorstellungen zu verstehen ist.

## ZITIEREMPFEHLUNG

Anna Klara Falke / Lukas Boch, *Wikinger im modernen Brettspiel*, in: Mittelalter Digital 1, Ausgabe 2 (2020), S. 95-117.

## LITERATURVERWEISE

### Sekundärliteratur

Bernsen / Meyer 2020: Daniel Bernsen / Till Meyer, *Gesellschaftsspiele*, in: Felix Hinz / Andreas Körber (Hrsg.), *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*, Göttingen 2020, S. 238-260.



- Boch 2020: Lukas Boch, *Das Mittelalter im Brettspiel: Im Interview mit Reiner Stockhausen*, in: *Mittelalter Digital* 10/2020. Online abrufbar unter: <https://mittelalter.digital/artikel/das-mittelalter-im-brettspiel-im-interview-mit-reiner-stockhausen/1> (Stand: 23.11.2020).
- Bühl-Gramer 2014: Charlotte Bühl-Gramer, „Per Brettspiel in die Vergangenheit“. *Historische Realität in Spielwelten*, in: *Public History Weekly* 2:25 (2014), URL: <https://public-history-weekly.degruyter.com/2-2014-25/per-brettspiele-die-vergangenheit-historische-realitaet-spielwelten/> (Stand: 18.11.2020).
- Engelstein / Shalev 2020: Geoffrey Engelstein / Isaac Shalev, *Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms*, Boca Raton / London / New York 2020.
- Giere 2019: Daniel Giere, *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen: Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*, Frankfurt a. M. 2019.
- Hilgers 2008: Philipp von Hilgers, *Kriegsspiele. Eine Geschichte der Ausnahmestände und Unberechenbarkeiten*, München / Paderborn 2008.
- Rüsen 1994: Jörn Rüsen, *Was ist Geschichtskultur? Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken*, in: Klaus Fießmann (Hrsg.), *Historische Faszination. Geschichtskultur heute*, Köln u. a. 1994, S. 3-26.
- Salvati / Bullinger 2013: Andrew J. Salvati / Jonathan M. Bullinger, *Selective Authenticity and the Playable Past*, in: Matthew W. Kapell / Andrew B. R. Elliot (Hrsg.), *Playing with the Past. Digital Games and the simulation of History*, Bloomsbury 2013, S. 153-163.
- Stankovitsová 2020: Zuzana Stankovitsová, „*Wikinger*“ in der *altnordischen Literatur*, in: *Mittelalter Digital* 1, Ausgabe 2 (2020), S. 51-56.
- Steinbach 2020: Sebastian Steinbach, *Wikingerschätze – Ein Glücksfall für die Münzgeschichte*, in: *Mittelalter Digital* 1, Ausgabe 2 (2020), S. 57-65.



## MEDIENVERZEICHNIS

### Brettspiele

- ›Blood Rage‹: Eric M. Lang, ›Blood Rage‹, Asmodee 2016.
- ›Carcassonne‹: Klaus-Jürgen Wrede, ›Carcassonne‹, Hans im Glück 2000.
- ›Die Staufer‹: Andreas Steding, ›Die Staufer. Im Gefolge von Heinrich IV.‹, Hans im Glück 2014.
- ›Ein Fest für Odin‹: Uwe Rosenberg (Almanach: Gernot Köpke), ›Ein Fest für Odin‹, Feuerlandspiele 2016.
- ›Orléans‹: Reiner Stockhausen, ›Orléans‹, dlp games 2014.
- ›Pax Viking‹: Jon Manker, ›Pax Viking‹, Ion Game Design 2020.
- ›Räuber der Nordsee‹: Shem Phillips, ›Räuber der Nordsee‹, Garphill Games 2016.
- ›Shadows of Brimstone‹: C. Hill, ›Shadows of Brimstone: Gates of Valhalla‹, Flying Frog Productions 2020.
- ›Vikingjarl‹: Richard Mikalsen, ›Vikingjarl‹, SB Games AS 2020.

### Spielfilme

- ›Vikings‹: ›Vikings‹ (Kanada / Irland seit 2013; Idee: Michael Hirst).
- ›Pathfinder‹: ›Pathfinder. Fährte des Kriegers‹ (USA 2007; Regie: Marcus Nispel).