

# ZWISCHENRUF

---

## Biblische Brettspielwelten – Wenn der Platz am Tisch des letzten Abendmahls Siegespunkte garantiert

---

Deutschland gilt international als Brettspielnation. Autoren wie Klaus Teuber haben in den 90er Jahren das German Game geprägt und damit dem modernen Brettspiel den Weg geebnet. Seit 1979 wird der Kritiker-Preis »Spiel des Jahres«, der als Oscar der Szene gilt, verliehen und jedes Jahr erscheinen zur SPIEL in Essen, der weltweit größten Messe für analoge Spiele, tausende Neuheiten. Vermehrt finden sich hierunter Spiele, die explizit biblische Themen nutzen und aufgreifen. Dieser Umstand sollte Theolog:innen hellhörig machen, da diese Spiele als Teil der Kirchengeschichtskultur einer breiten Öffentlichkeit die Auseinandersetzung mit biblischen Inhalten in einer zunehmend entkirchlichten Gegenwart ermöglichen und die Vorstellungen der Spielenden prägen und verändern.

Im Sommersemester 2024 wurde in Kooperation zwischen dem Seminar für »Historische Theologie und ihre Didaktik« und dem Institut für »Biblische Exegese und Theologie« an der Universität Münster ein Hauptseminar über den Zusammenhang von Spiel und Bibel veranstaltet. Ziel des Seminars war es, den Studierenden eine theoretische und praktische Auseinandersetzung mit modernen Brettspielen zu ermöglichen. Zentral war die Frage nach der Umsetzung des Stoffes und welche Narrative dadurch verbreitet werden.

Moderne Brettspiele können nach der Theorie der Kirchengeschichtskultur als Produkte der Populärkultur beschrieben werden, die vor allem für den Verkauf entwickelt wurden. Das bedeutet gleichzeitig, dass der Inhalt dieser Spiele nicht vornehmlich dem Standard wissenschaftlichen Arbeitens entspricht, sondern sich an die Sehgewohnheiten der Spielenden anschließt, um diese zum Kauf zu bewegen. Das macht diese Spiele für Wissenschaftler:innen interessant, da man über deren Analyse mehr über die Präsenz eines Themas abseits universitärer Diskurse erfahren kann. Bei der Vorbereitung auf das Seminar wurde deutlich, dass der Stoff der gesamten Bibel genutzt wird, um Regeln und Spielkomponenten mit Leben zu füllen.

Im Bereich des Alten Testaments finden sich mit *Die Siedler von Kanaan* (2009) und *Die Baumeister des Königs* (2003) gleich zwei Adaptionen sehr erfolgreicher

Brettspielklassiker, nämlich *Catan* (1995) und *Carcassonne* (2005). Dabei werden die Regeln jeweils nur marginal angepasst und die Spielwelt biblisch eingekleidet. Anhand der Analyse von »Die Siedler von Kanaan« haben die Studierenden Spielewissenschaft mit moderner Exegese kombiniert und das Narrativ des Spiels unter Verwendung der verschiedenen Landnahmetheorien kritisch hinterfragt. *Kings of Israel* (2014) ist hingegen ein kooperatives Spiel, in dem die Spielenden die Rolle von Propheten übernehmen und gemeinsam versuchen, Israel vor dem »Sündenfall« zu bewahren. Letzteres Spiel besticht durch eine enge Einbindung von biblischen Ereignissen in das Spielmaterial und den Spielverlauf. So sind die Spielrunden nach den Regierungszeiten der Könige unterteilt. Je nachdem, ob es sich um die Regierungszeit eines »guten« bzw. »bösen« Königs handelt, werden die Spielenden mit zusätzlichen negativen Ereignissen konfrontiert und der »Götzendienst« – dargestellt durch die Miniatur eines goldenen Kalbes – breitet sich schnell weiter aus. Die Spielenden müssen diesem Umstand unter anderem mit dem Bau von Altären und Opfern entgegenwirken. Deutlich wurde hierbei, dass Spiele genau wie andere Medien argumentieren, dabei aber nicht nur visuelle und sprachliche Kommunikationskanäle nutzen, sondern auch durch das Regelwerk Aussagen treffen.

Eine besonders imposante Brettspieladaption einer biblischen Geschichte ist *The Flood* (2024), dessen Entwicklung mit über 250.000 Dollar von Einzelpersonen über die Crowdfunding Plattform Kickstarter finanziert wurde: Die Geschichte der Sintflut wird in eine monumentale Spielerfahrung mit vielen Miniaturen und ausuferndem Material verpackt, das den gesamten Tisch in Anspruch nimmt. Die Spielenden müssen Glaubenspunkte erlangen und Ressourcen sammeln, um die eigene Arche als erstes fertig zu stellen. Gott greift während des Spiels durch Blitze in das Spielgeschehen ein.

Auch die Geschichten des Neuen Testaments finden Einzug in Brettspielwelten. Viele Spiele beschäftigen sich mit der Frage der Verbreitung des frühen Christentums, so zum Beispiel *Comissioned* (2016), *The Acts* (2018) oder *The Acts of the Evangelists* (2022). Häufig besteht hier das Ziel darin, möglichst viele Gebiete bzw. die dort lebenden Menschen zum Christentum zu bekehren. Hier bietet sich die Möglichkeit, das jeweilige Missionsnarrativ kritisch zu hinterfragen. Schließlich war Mission auch in der Antike keine Einbahnstraße, sondern veränderte das Leben der neuen Christ:innen, die ihrerseits die spätere Weltreligion prägten. Besonders viel Aufmerksamkeit zog zuletzt das Expertenspiel *Ierusalem Anno Domini* (2023) auf sich, das die Geschichte des letzten Abendmahls thematisiert und sogar im *Spiegel* besprochen wurde. Im Spiel gilt es, seine Gefolgsleute möglichst nah am Abendmahlstisch zu platzieren. Je näher an Christus, desto bes-

ser. Das Spiel nimmt sein Thema ernst und so gilt es, Gleichnisse zu »sammeln«. Das Spiel zeichnet sich durch komplexe Verwebungen von Mechanismen und Thematik aus. In der Anleitung finden sich Zitate aus den Evangelien. Ein Platz neben einem der zwölf Jünger gewährt extra Punkte; wer am Ende aber nahe an Judas sitzt, verliert einen Siegespunkt. Der Autorin war es dabei wichtig, dass das Spiel nicht missionieren, sondern vielmehr Interesse an den biblischen Geschichten erzeugen soll.

Moderne Brettspiele mit Bibelthema erlauben das Eintauchen in eigene Spielwelten und behandeln unterschiedliche Facetten der Heiligen Schrift. Die Möglichkeit, innerhalb der Regeln des Systems zu agieren, erzeugt dabei eine andere Art der Involvierung, als es mit Büchern oder Filmen möglich wäre. Dadurch bieten diese Spiele eine einzigartige Gelegenheit, mit Menschen über das Buch der Bücher ins Gespräch zu kommen, die mit dem christlichen Glauben ansonsten keine Berührungspunkte haben. Gleichzeitig können die Spiele als Quellen für verbreitete biblische Narrative in der Popkultur erforscht werden. Umso wichtiger erscheint es daher, dass sich auch Theolog:innen mit diesen Medien auseinandersetzen, um sprachfähig zu bleiben. Dies erkennen auch etablierte Institutionen. So baut das Bibel Museum Bayern in Nürnberg aktuell eine Sammlung zu Bibelspielen auf, die in deren Vermittlungsarbeit integriert werden.



---

### Lukas Boch M.ED.

Kirchenhistoriker und Spieleforscher, ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Historische Theologie und ihre Didaktik an der Universität Münster. Dort promovierte er über die Kirchengeschichte des Mittelalters im modernen Brettspiel als Teil populärer (Kirchen-)Geschichtskulturen. Er ist Gründungsmitglied des Projekts »Boardgame Historian«: [www.boardgamehistorian.de](http://www.boardgamehistorian.de); Mitglied des »Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele« (AKGWDS) und mitverantwortlich für die Website »Mittelalter Digital«: <https://mittelalter.digital>.  
E-Mail: [lukasboch@uni-muenster.de](mailto:lukasboch@uni-muenster.de)

---