

## Spiel mit der Antike. Das Bild der Antike in modernen Brettspielen

**Vom 25. Mai bis 1. Oktober 2017 präsentiert das Stadtmuseum im Fembo-Haus die Sonderausstellung „Spiel mit der Antike. Das Bild der Antike in modernen Brettspielen“. Die vom Schweizer Spielmuseum, La Tour-de-Peilz, 2014 konzipierte Ausstellung zeigt etwa 60 ausgewählte Spiele, die die Antike zum Thema haben.**

Die griechische und römische Antike stellt für Spieleverlage, Spieleautoren und das spielende Publikum ein Themenfeld von außerordentlichem Interesse dar. Die große Mehrheit der Spiele mit antiker Szenerie sind allerdings erst in den letzten zwei Jahrzehnten erschienen. Doch welches Bild der Antike vermitteln diese Spiele? Orientieren sie sich an den Ergebnissen der archäologischen Forschung oder eher an Fernsehserien und Kinofilmen? Was denken die Archäologen darüber?

Diese Fragen untersuchte ein vom Schweizer Nationalfonds gefördertes Projekt mit dem Titel „Veni, vidi, ludique“, in dem drei Schweizer Museen und die Universität Fribourg zusammenarbeiteten. Die als Ergebnis dieser Forschungen vom Schweizer Spielmuseum erarbeitete Ausstellung wird nun erstmals auch in Deutschland gezeigt. Als Träger des Deutschen Spielearchivs sind die Museen der Stadt Nürnberg prädestiniert dafür, diese Ausstellung zu präsentieren. Denn für die Umsetzung in Nürnberg konnte man neben den Leihgaben des Schweizer Spielmuseums auch auf die reichhaltigen Bestände des Deutschen Spielearchivs zurückgreifen.

Von den rund 700 veröffentlichten Spielen zur Antike stammen etwa 450 aus den letzten 15 Jahren. Das Thema Antike gab es in Spielen aber auch schon um 1800, als Kenntnisse zur griechischen und römischen Geschichte spielerisch vermittelt werden sollten. Im späten 19. und in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts ging es den Spieleverlagen jedoch eher um Aktualität: Themen und Ereignisse von öffentlichem Interesse wie Kriege, Expeditionen, Reisen und Wirtschaft wurden bevorzugt.

Viele Spiele zur Antike gehören zu den „Conflict Simulation Games“ (CoSims), die seit den 1950er Jahren historische Schlachten möglichst detailgetreu nachspielen. Von den CoSims abgesehen, wurde die Antike erst in den 1970er Jahren für den Spielmarkt entdeckt. Spieleautoren und -verlage begannen sich für historische und phantastische Szenarien zu interessieren. Informative Begleittexte erläuterten den für die Spieler noch ungewohnten geschichtlichen Hintergrund.

### Kontakt:

#### Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Hirschelgasse 9-11  
90403 Nürnberg  
Telefon: 09 11 / 2 31-54 20  
Fax: 09 11 / 2 31-1 49 81  
presse-museen@stadt.nuernberg.de

#### Stadtmuseum im Fembo-Haus

Burgstraße 15  
90403 Nürnberg  
Telefon: 09 11 / 2 31-25 95  
Fax: 09 11 / 2 31-25 96  
stadtmuseum-fembohaus@stadt.nuernberg.de

[www.museen.nuernberg.de](http://www.museen.nuernberg.de)

In neueren Spielen wird die Antike weniger als Teil unserer eigenen Geschichte wahrgenommen denn als exotisches Fantasy-Szenario wie „Star Wars“ oder „Der Herr der Ringe“. Dies macht sich auch in der Graphik bemerkbar, die sich nicht nur an antiken Vorbildern orientiert, sondern auch den Stil zeitgenössischer Comics aufgreift. Als Inspiration dienen auch Filme wie „Ben Hur“ (1959) und neuere TV-Serien wie „Rom“ (2005) und „Spartacus“ (2010). Entsprechend frei gehen viele Spieleautoren und Illustratoren mit der Antike um.

### **Gliederung und Themen der Ausstellung**

In den Spielen werden die unterschiedlichsten Aspekte der antiken Geschichte aufgegriffen und zum Anlass für neue Spielideen genommen. Die Ausstellung gliedert sich entsprechend in acht Hauptkapitel und einen „Abgesang“:

- I. Lehrreich ja, aber unterhaltsam? Die Antike in Spielen um 1800
- II. „Schaufel, Hacke, Kelle, Pinsel ...“ – Archäologische Ausgrabungen
- III. „Bei den Göttern des Olymp!“ – Die Mythologie
- IV. „Pecunia non olet“ – Geld stinkt nicht, oder doch? Der Handel
- V. Stein auf Stein – Architektur und Infrastruktur
- VI. „Panem et Circenses“ (Brot und Spiele) – Zirkus und Arena
- VII. „Auch Du, mein Sohn Brutus?“ – Die Politik
- VIII. „333 – vor Issos Keilerei“ – Die großen Kriege und Schlachten
- IX. Abgesang: Der Untergang von Pompeji

Im 18. und frühen 19. Jahrhundert wurden Gänse- und Kartenspiele zur antiken Mythologie und Geschichte herausgebracht. In der Folge der Aufklärung verfolgte man damit einen neuen pädagogischen Anspruch. Das Thema archäologischer Ausgrabungen bietet eigentlich komplexe Möglichkeiten für neue Spielideen, dennoch gibt es nur wenige Spiele, die dies umsetzen. Spiele zu mythologischen Themen orientierten sich bis in die 1990er Jahre meist an einer Erzählung wie etwa der Odyssee, während seither auch die Götterwelt als Ganzes thematisiert wird, mit oft aufwändigen Illustrationen von großer graphischer Suggestivkraft.

Spiele zu Themen um Handel und Wirtschaft befassen sich mit einzelnen Regionen oder Handelsrouten, der Schifffahrt auf dem Mittelmeer, aber auch dem Aufbau von Kolonien, bis hin zur Vermietung von Latrinen. Antike Architektur wird in Konstruktionsspielen zur Errichtung von griechischen Tempeln oder den Sieben Weltwundern umgesetzt, in neueren Spielen geht es auch um Optimierung und Management von Ressourcen und Infrastrukturen (das römische Straßensystem, die Wasserversorgung und die römische Stadt). Die Spiele über Gladiatorenkämpfe und Wagenrennen, zum Teil von Filmen wie „Ben Hur“ inspiriert, ziehen mit farbenprächtigen und dynamischen Illustrationen die Aufmerksamkeit auf sich, im Detail halten diese der kritischen Prüfung des Archäologen nicht immer Stand. Politische Themen werden in Spielen meist zur späten Römischen Republik, einer Zeit von Krisen, Intrigen und wechselnden Bündnissen, angesiedelt. In einzelnen Spielen werden aber auch Kämpfe um die Herrschernachfolge der Kaiserzeit thematisiert.

Zum Thema Krieg und zu den großen, heute noch geläufigen Schlachten der Antike gibt es seit den 1950er Jahren Konfliktsimulationsspiele (CoSims), die mit oft kleinteiligem Material und umfangreichen Regelwerken die Ereignisse nachvollziehen lassen. Als Schlusspunkt werden zwei Spiele zum Untergang Pompejis gezeigt, einer Katastrophe, deren symbolische Kraft schon von den Zeitgenossen gesehen wurde.

### **Broschüre zur Benutzung vor Ort**

In der Ausstellung liegt eine handliche Broschüre mit detaillierten Beschreibungen der Spiele zur Benutzung aus. Sie soll die Basisinformationen der Raumtexte und Objektbeschriftungen vor Ort vertiefen. Hier sind Informationen zu Spielideen und -gestaltungen, aber auch kritische Bemerkungen aus der Sicht des Historikers und Archäologen zu finden. Die Broschüre ist nicht verkäuflich.

### **Spielzone**

An die Ausstellungsräume schließt sich eine Spielzone an, in der selbst gespielt werden kann. Eine Spieletheke bietet zahlreiche Spiele zum Ausstellungsthema, die von den Besuchern ausprobiert werden können, an speziellen Spielnachmittagen auch unter fachkundiger Anleitung.

### **Dank**

Die Ausstellung entstand in Kooperation mit dem Schweizer Spielmuseum, La Tour-de-Peilz, Schweiz.

### **Idee und Konzeption, Texte und Übersetzungen**

P.D. Dr. Ulrich Schädler, Leiter des Schweizer Spielmuseums, La Tour-de-Peilz, Schweiz, in Zusammenarbeit mit Prof. Dr. Véronique Dasen, Universität Fribourg, und gefördert vom Schweizer Nationalfonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung.

### **Projektleitung Nürnberg**

Dr. Andreas Curtius, Kunstsammlungen der Stadt Nürnberg

### **Projektassistenz**

Dr. Torsten Lehmann, Christin Lumme, Deutsches Spielearchiv Nürnberg

### **Begleitprogramm**

Dominika Kolodziej, Stadtmuseum im Fembo-Haus, und Christin Lumme, Deutsches Spielearchiv Nürnberg

### **Graphische Gestaltung**

Martin Kühle, Nürnberg

### **Ausstellungsaufbau und Technik**

Martin Ammon, Peter Wild



## **BEGLEITPROGRAMM**

### **Vortrag**

#### **Die Welt der Spiele**

Dr. Reiner Knizia, München, Spieleautor  
Di, 13.06.2017, 18 Uhr

Dr. Reiner Knizia ist einer der erfolgreichsten Spieleerfinder weltweit. Über 600 Spiele hat er kreiert, die in über 2000 Ausgaben und mehr als 50 Sprachen veröffentlicht wurden. Seine Kreationen wurden mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet, darunter zweimal das Spiel des Jahres („Keltis“, „Wer war's?“) und fünfmal der Deutsche Spielepreis („Modern Art“, „Euphrat & Tigris“, „Tadsch Mahal“, „Amun-Re“, „Wer war's?“).

In seinem Vortrag „Die Welt der Spiele“ eröffnet Reiner Knizia einen unterhaltsamen Blick hinter die Kulissen eines Spieleerfinders, dessen große Leidenschaft die Geschichte und damit auch geschichtlich verankerte Spiele sind. Viele anschauliche Beispiele vermitteln auch dem Laien einen faszinierenden Eindruck, wie viel Aufwand und Genie es Bedarf, bis aus einer historischen Idee ein marktreifes Produkt entsteht, darunter „Ramses Pyramid“, „Amun-Re“ und „Ra“ im Alten Ägypten, „Euphrat & Tigris“ in Mesopotamien, „Samurai“ im historischen Japan oder auch die Spielesammlung mit Buch „Neue Spiele im alten Rom“.

### **Schaustück des Monats September 2017**

#### **Antike auf dem Spieltisch: Alexander Randolphs Brettspiel**

„Das Pferd von Troja“

Christin Lumme, Deutsches Spielearchiv Nürnberg

Sa, 16.09.2017, 15 Uhr

Fr, 29.09.2017, 16 Uhr

Der Trojanische Krieg ist eine der zentralen mythologischen Erzählungen aus der griechischen Sagenwelt. Insbesondere die spannende Geschichte um das hölzerne Pferd von Troja, mit dessen Hilfe der 10 Jahre währende Krieg von den Griechen gewonnen werden konnte, begeistert Groß und Klein gleichermaßen. Der Spieleautor Alex Randolph schuf Anfang der 1990er Jahre eine Adaption der Sage für den Spieltisch. Neben dem verlegten Spiel ist auch der Prototyp des Brettspiels zu sehen.

### **Öffentliche Führung**

#### **Familienführung und Spielenachmittag**

Mo, 5. Juni 2017

So, 2., 16. und 30. Juli, 6. und 20. August, 3. und 17. September sowie

1. Oktober 2017

Führung jeweils um 14 Uhr, Spielenachmittag jeweils von 14 bis 17 Uhr



Ob Kaiser Nero, das Pferd von Troja oder beeindruckende Bauwerke wie das Colosseum: Die Antike hat im Gesellschaftsspiel viele Gesichter. Bereits im Altertum waren Würfel- und Brettspiele, die den heutigen übrigens sehr ähneln, ein beliebter Zeitvertreib. Die Ausstellung zeigt Gesellschaftsspiele aus drei Jahrhunderten, die das Bild der Antike spiegeln und sich dabei mal mehr und mal weniger an den historischen Gegebenheiten orientieren.

Die 30-minütige Führung gibt Einblicke in die historischen Zusammenhänge, die Spielgeschichte und die Funktionsweise der ausgestellten Spiele. Im Anschluss an die Führung können sich große und kleine Gäste selbst an den Spieletisch begeben und zum Spielenachmittag aus einer eigens für die Ausstellung zusammengestellten Spieletheke wählen. Während des Spielenachmittags stehen den Besuchern kompetente Spieleerklärer zur Seite. Bei schönem Wetter kann auch im historischen Innenhof des Fembo-Hauses gespielt werden.

Führung und Spielenachmittag können auch getrennt voneinander besucht werden.

### **Buchbare Angebote für Schulklassen**

Die öffentliche Führung kann auch von Schulklassen zu individuellen Terminen gebucht werden. Im Anschluss an die Führung gibt es ein betreutes Spiel- oder Bastelangebot. Zur Auswahl stehen:

#### **Spielangebot: Wer kann römisch pokern?**

Mit den beiden Spielen „Römisch Pokern“ und „Ludix“ lassen sich römische Zahlen spielend lernen und trainieren.

#### **Spielangebot: Spielen wie in der Antike**

Die Spieletheke zur Ausstellung bietet zahlreiche Spiele, basierend auf antiken Vorbildern. Es können unter anderem das römische Söldnerspiel „Ludus Latruncularum“, antike Würfelspiele oder „Pachisi“, der Urgroßvater des bekannten „Mensch-ärgere-dich-nicht“ ausprobiert werden.

#### **Bastelangebot: Mola Rotunda**

„Mola Rotunda“ oder „Kreismühle“ war ein beliebtes Spiel im alten Rom. In einem Bastelworkshop kann jeder Teilnehmer ein eigenes Spiel herstellen. Im Anschluss darf fleißig gegeneinander und miteinander gespielt werden.

#### **Bastelangebot: Lateinisches Sprichwörter-Memo**

Lateinische Aussprüche wie „Pecunia non olet“ oder „Veni, vidi, vici“ sind noch heute bekannt. Aber was bedeuten sie eigentlich genau? In diesem Bastelworkshop wird ein eigenes Memospiel mit lateinischen Sprichwörtern und Übersetzungen hergestellt. Im Anschluss darf fleißig gegeneinander und miteinander gespielt werden.

Das Angebot dauert 90 Minuten und eignet sich für die Klassenstufen 5 bis 8. Buchung und Beratung erfolgen unter Telefon 09 11 / 2 31-1 04 50 sowie per E-Mail an [stadtmuseum-fembohaus@stadt.nuernberg.de](mailto:stadtmuseum-fembohaus@stadt.nuernberg.de).



24.05.2017



Seite 6 von 6

## **INFORMATIONEN KOMPAKT**

### **Laufzeit**

25. Mai bis 1. Oktober 2017

### **Eintritt**

Der Eintritt in die Ausstellung ist im Museumseintritt von 5 Euro, ermäßigt 3 Euro, bereits inbegriffen.

### **Kontakt**

Stadtmuseum im Fembo-Haus

Burgstraße 15

90403 Nürnberg

Telefon: 09 11 / 2 31-25 95

Fax: 09 11 / 2 31-25 96

E-Mail: [stadtmuseum-fembohaus@stadt.nuernberg.de](mailto:stadtmuseum-fembohaus@stadt.nuernberg.de)

[www.museen.nuernberg.de](http://www.museen.nuernberg.de)

### **Öffnungszeiten**

Dienstag bis Freitag 10-17 Uhr

Samstag und Sonntag 10-18 Uhr

### **Anfahrt**

Buslinie 36: Haltestelle Burgstraße

U1/U11: Haltestelle Lorenzkirche (Ausgang Hauptmarkt)

Weitere Informationen erhalten Sie direkt bei Kurator Dr. Andreas Curtius unter Telefon 09 11 / 2 31-44 30 sowie bei der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Museen der Stadt Nürnberg unter Telefon 09 11 / 2 31-54 20.

