

Wargame

[Kriegsspiel](#) / [Konfliktsimulation](#)

In einem **Kriegsspiel** bzw. **Wargame** bringen Spieler militärische Einheiten in Konflikt miteinander, um bestimmte Zielbedingungen zu erfüllen. Synonym dazu sprechen Spieler in Bezugnahme auf ein solches Spiel auch von einer **Konfliktsimulation**, bzw. als Kofferwort abgekürzt von einer **Kosim** oder **Konsim** (engl. **Cosim**, **Consim**), allerdings wird insbesondere dieser Begriff oft enger gefasst und als Teilmenge der [Kriegsspiele](#) verstanden. [Wargames](#) stellen zwar immer eine kriegerische Auseinandersetzung spielerisch dar, eine [Konfliktsimulation](#) aber hat den Charakter eines militärischen Planspiels, also einer theoretischen Gefechtsübung, was auch der reale Hintergrund der Entwicklung dieser Spielgattung ist. Mehr dazu [in der Wikipedia](#).

Weiter unterteilt man [Kriegsspiele](#) nach Skalierung in *strategische*, *operative* und *taktische*. "Strategisch" bedeutet, dass die oberste Planungsebene betrachtet wird. Die militärischen Einheiten des Spiels stellen sehr große Verbände dar. "Taktische" Spiele betrachten dagegen nur einen sehr kleinen Ausschnitt eines bewaffneten Konflikts (man spricht hier bisweilen von *Squad Level* oder *Skirmish*). Die benutzten Einheiten stellen sehr kleine Verbände oder sogar einzelne Kämpfer dar. "Operative" Spiele behandeln eine Ebene dazwischen.

Viele [Kriegsspiele](#) und insbesondere [Konfliktsimulationen](#) arbeiten mit Spielplänen, die in Hexagone unterteilt sind, also in gleichgroße Sechsecke (wie bei Bienenwaben). Die Einheiten werden als *Counter* dargestellt. Dies sind [Pappmarker](#), auf die die wichtigsten Merkmale der jeweiligen Einheiten aufgedruckt sind: Typ, Bewegungs- und Kampfwerte. Außerdem gibt es *Blockspiele*, bei denen die Einheiten durch Holzklötze simuliert werden. Diese Blocks sind auf der einen Seite mit den wichtigsten Werten bedruckt, die andere Seite ist leer. Man stellt diese Klötze während der meisten Zeit des Spiels nun aufrecht hin, sodass der Gegner nur die leere Rückseite der Einheiten und deren Position auf der Karte sieht. Effektiv bleibt so viel Information über den Gegner verborgen, bis es zu einem Gefecht kommt.

Traditionell werden [Kriegsspiele](#) mit Würfeln abgehandelt. Es gibt inzwischen aber auch kartengesteuerte (*card driven*) [Wargames](#), also Spiele, bei denen Spielkarten an die Spieler ausgeteilt werden. Durch Ausspielen dieser Karten werden dann Bewegungen, Ereignisse, Kämpfe usw. abgehandelt.

Die überwiegende Zahl der [Wargames](#) ist auf zwei Spieler ausgelegt. [Wargames](#) sind allgemein sehr [kompliziert](#) und schwer zu erlernen im Vergleich zu anderen Brettspielen. Sie dauern oft auch viel länger, etwa einen vollen Tag oder seltener auch mehrere Tage. Spieler sprechen von *Monster Wargames*, wenn sehr viele Einheiten involviert sind und die Spieldauer sehr lang ist. Viele [Wargames](#) haben einen begrenzten Käuferkreis, werden von Kleinstverlagen publiziert und haben außerordentlich kleine Auflagen. Es ist darum beispielsweise nicht ungewöhnlich, dass Spielpläne aus Kostengründen nur auf Papier aufgedruckt sind (und nicht etwa auf Pappe).

Weiterführende Informationen

- [Die Geschichte der CoSims. Eine Abhandlung \(Ulrich Blennemann M.-A.\), auf der Webseite der GHS e.V.](#)
- [Was ist ein Wargame? Eine Einführung. \(Dr. Roderich Billermann\), auf der Webseite der GHS e.V.](#)
- [Was ist ein CoSim? Einführung der GHS e.V.](#)