



Martin Klingenberg (links) links und Arnim Lück gehen beim Tabletop-Turnier an den Start. Foto: Ramona Theiss

Stadt Ludwigsburg

26. Januar 2026 | Seite 8

🕒 3 min.

Tabletop-Turnier

Farbige Würfel statt scharfer Waffen

In der Zehntscheuer von Poppenweiler haben sich 25 Feldherren beim „Swabian Open“ unblutige Schlachten geliefert. Die Entscheidungen sind am grünen Tisch gefallen.

Thomas Faulhaber

Am Anfang ist der Pinsel. Denn jeder Tabletop-Spieler bemalt seine Figuren in der Regel selbst. Nur 15 Millimeter groß ist ein Fußsoldat. Wie alle seine Kollegen, die leichten und die schweren Reiter, die Offiziere und Generäle und auch die Pferde oder Schiffe ist er aus Zinn gegossen oder stammt neuerdings aus dem 3-D-Drucker. Es braucht eine extrem ruhige Hand und Feinstpinsel, um das Heer originalgetreu „einzukleiden“. Sonderschichten hat Bosch-Ingenieur Martin Klingenberg eingelegt, um in nur einer Woche 180 Figuren fertigzustellen.

Der letzte prachtvolle Kampfelefant war erst kurz vor dem Turnierstart am frühen Samstagmorgen getrocknet. Jede einzelne Figur ist ein kleines unikates Kunstwerk, in dem viel Liebe und Arbeit steckt. Sein Gegner, der Chemielehrer Ralf, findet, dass Tabletop „cooler“

ist, als jedes andere Brettspiel.

Doch was ist Tabletop überhaupt? Es handelt sich um ein hochkomplexes Strategie- und Taktikspiel, das schon Wochen vorher geplant wird. Jeder Teilnehmer wählt, der Epoche entsprechend, seine Armeen aus. 14 Tage vor dem Termin erfährt er, welche Gegner er zugelost bekommen hat und wie er sie besiegen könnte. Danach stellt er sich seine Truppenteile zusammen.

Das diesjährige Szenario spielte in Afrika und in dem Gebiet östliches Rotes Meer bis zum heutigen Pakistan. Der Zeitrahmen erstreckte sich von der Spätantike bis zum frühen Mittelalter. Also etwa vom Ende des Römischen Reiches bis zu den Kreuzzügen. Das ermöglicht Schlachten, wie es sie in Realität nie gegeben hat: Ägypter gegen Inder, Sudanesen gegen Perser. Da haben nomadische Verbände sogar Chancen gegen geschulte Berufsheere mit Söldnern.

Vor jeder der jeweils dreieinhalbstündigen Partien wird das Schlachtfeld „modelliert“. Gebaut wird auf grünem Stoff mit den Maßen 1,8 auf 1,2 zwei Metern. Der Verteidiger, der ausgewürfelt wird, genießt Heimvorteil. Nach seiner Heimat richtet sich das Setting. Unwirtliche Wüsten, labende Oasen, kühle Wälder, Meeresgestade und Straßen müssen später bei der Strategie berücksichtigt werden. Treffen Truppen aufeinander, entscheiden die Würfel über Sieg, Niederlage und Remis. Keine Partie ist wie die andere.



„Tabletop ist eigentlich ein Spiel für Bekloppte, aber unvergleichlich herausfordernd“,

Arnim Lück

Organisator des Turniers in Poppenweiler



„Tabletop ist eigentlich ein Spiel für Bekloppte, aber unvergleichlich herausfordernd“, sagt der Organisator Arnim Lück. Es sei Denksport auf allerhöchstem Niveau, kombiniert mit einem Quäntchen Glück. Ideal für alle, denen Schach im Laufe der Jahre zu banal geworden ist.

Das Regelheft für ein Tabletop-Szenario ist 40 Seiten stark, das in dem die Stärke und Beweglichkeit der einzelnen Figuren festgelegt ist, ist noch dicker. Es sei eine spannende Mischung aus beruhigender Kreativität beim hochkonzentrierten Bemalen der Figuren und den herausfordernden Strategien, um beim Duell den Gegner in die Knie zu zwingen. Und



„Wer nicht fies ist, hat schon verloren.“

Arnim Lück

Organisator des Turniers in Poppenweiler



sei ein Ausgleich zum Berufsalltag.

„Wer nicht fies ist, hat schon verloren“, sagt Entwicklungsingenieur Lück. Man müsse die geplanten Aktionen des Gegners erahnen, darauf reagieren, ihn überlisten, ihm Fallen stellen, um zu siegen. Ohne List und Tücke, Hinterhalten und brachialer Gewalt ist man schon auf der Verliererstraße. Das Problem ist nur, dass beide bei diesem „Würfelfechten“ das gleiche Ziel haben.

Teilnehmer aus ganz Deutschland sind am Wochenende in den Ludwigsburger Stadtteil Poppenweiler gekommen. Darunter sind auch Fans aus der Schweiz, aus Belgien und aus Dänemark. Die historische Tabletop-Szene bis zum Mittelalter in Deutschland ist mit 100 Spielern überschaubar. Nimmt man die bis zum Zweiten Weltkrieg dazu, steigt die Zahl auf geschätzt 1500. Die Fantasy-Fans lassen die Gemeinde auf das Doppelte wachsen.

Und es ist überwiegend ein Männersport. Frauen sind eher selten. Zwischen fünf und zehn Armeen stünden bei jedem Spieler in heimischen Vitrinen zum Einsatz bereit, schätzt Lück.

Im Grunde ist „Tabletop“ nur ein neuer Name für ein uraltes Spiel. Bereits Alexander der Große und Gaius Julius, der spätere Cäsar von Rom, wurden schon als Kinder mit solchen Simulationen zu militärischen Strategen ausgebildet.