



# **Rechenschaftsbericht 2025/2026**

**für den  
Fantasy-Spiele Würzburg e.V.**

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort .....</b>	<b>4</b>
<b>Angaben zum Verein .....</b>	<b>5</b>
Vereinsname.....	5
Gründungsjahr.....	5
Zielsetzung des Vereins .....	5
Vereinsregister .....	5
<b>Angaben zur Anerkennung als gemeinnütziger Verein .....</b>	<b>5</b>
Zuständiges Finanzamt und Steuernummer .....	5
<b>Mitgliederwesen .....</b>	<b>6</b>
Anzahl der Mitglieder .....	6
Fluktuation .....	6
Statistische Daten.....	7
<b>Vereinsorgane.....</b>	<b>7</b>
Vorstand .....	7
Vereinsrevision, Kassenprüfung .....	8
Abteilungsleitungen .....	8
<b>Finanzbericht .....</b>	<b>9</b>
Monatliche Fixkosten .....	10
Steuerpflichtige wirtschaftliche Geschäftsbetriebe .....	11
Vermögensübersicht .....	11
Verbindlichkeiten .....	11
Liquidität.....	11
Bestandsverzeichnis .....	11
Versicherungsschutz.....	11
<b>Vereinsheim.....</b>	<b>12</b>
Allgemein.....	13
Schallschutz und räumliche Maßnahmen .....	13
Schlüssel- und Zugangsregelung .....	14
Anschaffungen.....	14
<b>Öffentlichkeitsarbeit .....</b>	<b>15</b>
Veranstaltungen .....	15
Saisonale Vereinsfeste 2025 (Tag der offenen Tür) .....	15
Umsonst & Draußen .....	15
Main Spiele Con 2025 – Würzburg spielt zusammen.....	15

Lokale Medien & TV: .....	15
Fachmedien & Szene-Blogs: .....	15
Stadt Land Spielt! 2025 – Ein lehrreicher Rückschlag .....	16
Ork Con 2025 – Erweiterte Präsenz und Kooperation .....	16
Studi-Messe 2025 – Erfolgreiche Vernetzung am Campus .....	16
Tolkien-Tag 2026 – Erfolgreiche Premiere in Kooperation .....	16
Social Media Performance-Analyse 2025/2026: Fantasy Spiele Account	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Plattform-Analyse I: Instagram – Der Wachstumsmotor .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Plattform-Analyse II: Facebook – Stagnation und "Schwarzes Brett"	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Social Media Performance-Analyse 2025/2026: Main Spiele Con Account	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Plattform I: Instagram als Wachstumsmotor .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Plattform II: Facebook – Potenzial und Stagnation .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Webseiten (fswue.de & mainspielecon.de) .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Detaillierte Analyse: Fantasy Spiele Würzburg (fswue.de) Webseite	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Detaillierte Analyse: Main Spiele Con (MSC).....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Fazit der Analyse.....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Sponsoring.....	11
<b>Spielwart .....</b>	<b>19</b>
Raumbelegung und Auslastung.....	19
Abstimmung und Zusammenarbeit.....	19
Herausforderungen 2025 .....	19
Kooperationen und Einzelveranstaltungen.....	20
Ausblick 2026.....	20
Schlusswort .....	20
<b>Abteilungsberichte .....</b>	<b>21</b>
Trading Card Games .....	21
Tabletop .....	21
Brett- und Kartenspiele .....	23
Rollenspiele .....	23
<b>Main Spiele Con 2025 .....</b>	<b>27</b>
<b>Zukunftspläne und Visionen .....</b>	<b>31</b>

## Vorwort

Der Fantasy-Spiele Würzburg e.V. fördert Jugendliche und Heranwachsende durch Ausrichtung und Unterstützung von nicht kommerziellen Veranstaltungen, bei welchen kreative und soziale Tätigkeiten angeboten werden. Regelgerechtes und höfliches Betragen im Rahmen der angebotenen Tätigkeiten wird vorgelebt und gefördert. Aufklärend und weiterbildend werden die Tätigkeiten von ehrenamtlichen Helfern begleitet und betreut. Bei regelmäßigen Veranstaltungen an nahezu allen Tagen der Woche wird Gelegenheit geboten, Hobbies nachzugehen, Kontakte zu pflegen und der Jugend Spiele verschiedener Gattungen näherzubringen. Bei Workshops werden kostenlos Treffen ermöglicht, bei welchen generationenübergreifend ein gemeinsames Hobby oder Interesse erkundet und soziale Kontakte geknüpft werden.

Der Verein ist unterteilt sich intern in folgende Abteilungen:

- Trading Card Games
- Tabletop
- Brett- & Kartenspiele
- Rollenspiele

Neben diesen Abteilungen wird separat ein Team mit Öffentlichkeitsarbeit betraut. Die Abteilungen werden von mehr als 30 ehrenamtlichen Organisatoren und dem Vorstand des Vereins geführt. Alle Abteilungen beherbergen eine Vielzahl individueller Themengruppen, die das breite Angebot des Vereins bilden. Durch dieses Angebot konnte der Fantasy-Spiele Würzburg e.V. in kürzester Zeit zentraler Anlaufpunkt für Jugendliche in Würzburg werden, die an Gesellschaftsspielen interessiert sind.

# Angaben zum Verein

## Vereinsname

Fantasy-Spiele Würzburg e.V.

Kurzform:

FSWü

## Gründungsjahr

2015

## Zielsetzung des Vereins

Satzung § 3 Vereinstätigkeit

- (1) Die Verwirklichung des Vereinszwecks erfolgt durch die Förderung des sozialen Miteinanders und Jugendarbeit beim Spielen von Gesellschaftsspielen, insbesondere von
1. Brettspielen,
  2. Rollenspielen,
  3. Tabletop,
  4. (Sammel-) Kartenspielen.
- (2) Der Verein soll Räumlichkeiten bereitstellen, in der er regelmäßig und kostenfrei Veranstaltungen zu den Themen nach Absatz 1 Nr. 1 bis 4 für Jugendliche und Erwachsene ermöglicht.

## Vereinsregister

VR Würzburg

Registernummer 201083

## Angaben zur Anerkennung als gemeinnütziger Verein

### Zuständiges Finanzamt und Steuernummer

Finanzamt Würzburg

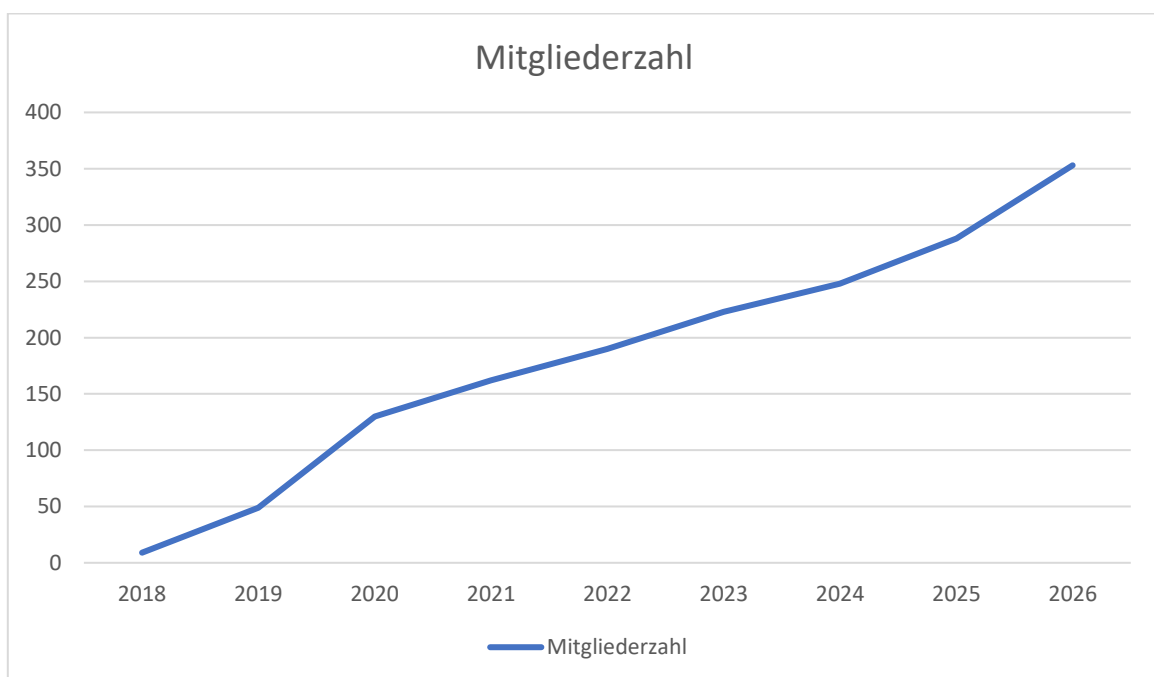
257/108/20913

Gemeinnützigkeit festgestellt mit Freistellungsbescheid vom 11.04.2024

# Mitgliederwesen

## Anzahl der Mitglieder

- 9 (Stichtag 01. Januar 2018)
- 49 (Stichtag 01. Januar 2019)
- 130 (Stichtag 01. Januar 2020)
- 162 (Stichtag 01. Januar 2021)
- 190 (Stichtag 01. September 2022)
- 223 (Stichtag 01. September 2023)
- 248 (Stichtag 01. September 2024)
- 288 (Stichtag 25. März 2025)
- 355 (Stichtag 01. März 2026)



## Fluktuation

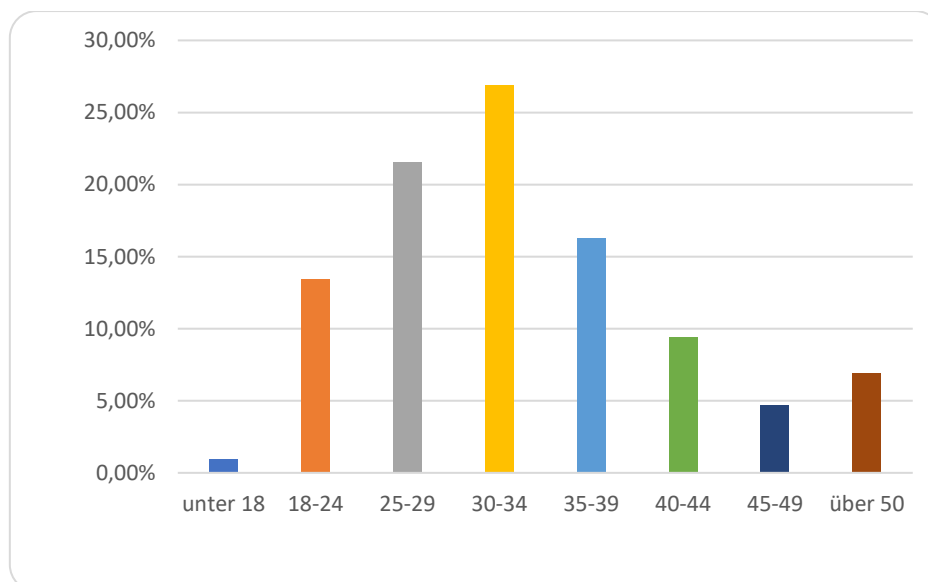
Jahr	Zugänge	Abgänge
2018	40	0
2019	84	3
2020	33	4
2021	16	17
2022	32	19
2023	46	12
2024	52	13
2025	93	22
2026 (bis 01.03)	17	

## Statistische Daten

Alle Angaben auf Basis des Stichtags 25.03.2025

### Alter

unter 18	3	0,94%
18-24	43	13,44%
25-29	69	21,56%
30-34	86	26,88%
35-39	52	16,25%
40-44	30	9,38%
45-49	15	4,69%
über 50	22	6,88%



Altersverteilung Mitglieder Stand 01.03.26

## Geschlecht und Gleichstellungsbemühungen

### Mitglieder

Weiblich	15,21 %
Männlich	84,79 %

## Vereinsorgane

### Vorstand

Vorstandsvorsitzender	Maximilian Kandler	vorstand@fswue.de
Kassenwart	Andrew Hartmann	kassenwart@fswue.de
Pressewart	René Kopp	pressewart@fswue.de
Zeugwart	Michael Borsos	zeugwart@fswue.de
Spielwart	Kathrin Feike	spielwart@fswue.de

## **Vereinsrevision, Kassenprüfung**

Kassenprüfer

Andrea Roso  
Viktor Mospan

## **Abteilungsleitungen**

Trading Card Games

Markus Zang

sammelkarten@fswue.de

Tabletop

Oliver Kreuzer

tabletop@fswue.de

Brett- & Kartenspiele

Moritz Löckmann

brettspiele@fswue.de

Rollenspiele

Mario Zoll

rollenspiele@fswue.de

# Finanzbericht

## Umsatzzahlen

Zeitraum: 01.01. – 31.12.2025

### Ausgaben:

Miete + Nebenkosten	18.500,00€
Strom und Gas	1.562,60€
Versicherung	411,41€
Telefon/Internetkosten	559,66€
Gehalt	2.880,00€
Lohnnebenkosten	831,33€
Ehrenamtszuschale	840,00€
Fahrkostenerstattungen	374,40€
Spenden (JUZ Zellerau)	200,00€
Werbekosten	1.326,48€
Bürobedarf	230,38€
Einkauf für Satzungsmäßige Zwecke	1.203,94€
Wareneinkauf	10.992,50€
Merchandise Einkauf	3.589,34€
Gameweinstein Mietkosten	5.781,85€
Eventleiter/Aktive Geschenk	784,00€
Helferverpflegung	1.035,68€
Umzug	1.766,89€
Anschaffungen	2.538,67€
Verbrauchsmaterial	334,09€
Sonstiges	1.767,96€
<b>Gesamt</b>	<b>57.511,18€</b>

### Einnahmen:

Mitgliedsbeiträge	16.692,00€
Spenden	1.358,94€
Nicht-Mitglieder Beitrag	1.112,84€
Vermietung	5.400,00€
Gameweinstein Teilnahmegebühren	11.382,25€
U&D Tauschrausch Aktion	52,00€
Main Spiele Con Eintritt	4.617,80€
Tombola	1.311,00€
Bring & Buy	798,35€
Verkauf Merchandise	521,24€
Essen und Getränke	22.202,90€
<b>Gesamt</b>	<b>65.449,32€</b>

### **Monatliche Fixkosten**

Warmmiete	1.450,00 €
Versicherungen*	38,50 €
Strom	91,00 €
Internet	42,95 €
Kontoführung	6,50 €
Website*	3,02 €
Gehaltszahlung Reinigungskraft	240,00 €
Arbeitgeberbeitrag	74,81 €
Abonnements	64,65 €
<b>Gesamtsumme Kosten</b>	<b>2.011,43 €</b>
Mieteinnahme Nachhilfe	450,00 €
Mitgliedsbeiträge**	1.705,00 €
<b>Gesamtsumme Einnahmen</b>	<b>2.155,00 €</b>

**Laufende Kosten sind vollständig gedeckt.**

\*Werden jährlich abgerechnet. \*\*Werden halbjährlich eingezogen.

## **Steuerpflichtige wirtschaftliche Geschäftsbetriebe**

Der Fantasy-Spiele Würzburg e.V. betreibt in Verbindung mit den regelmäßig angebotenen Veranstaltungen ein Getränke- und Snackverkauf in seinen Vereinsräumen. Die Verkaufspreise sind verglichen mit der örtlichen Gastronomie unterdurchschnittlich einzuordnen.

## **Vermögensübersicht**

### **Freie Rücklage**

Derzeit sind keine freien Rücklagen vorhanden.

### **Zweckgebundene Rücklage**

Derzeit wird keine zweckgebundene Rücklage unterhalten.

## **Verbindlichkeiten**

Der Fantasy-Spiele Würzburg e.V. hat keine Verbindlichkeiten bei Kreditinstituten, Banken oder privaten Geldgebern.

## **Liquidität**

Der Fantasy-Spiele Würzburg e.V. verfügt zum Stichtag 01.03.2025 über liquide Mittel in Höhe von 16.798,44 €.

## **Bestandsverzeichnis**

Der Fantasy-Spiele Würzburg e.V. besitzt zahlreiche Gesellschaftsspiele, Bücher, Malutensilien und Einrichtungsgegenstände. Jedoch rechtfertigt keine dieser ein Bestandsverzeichnis (Einzelwert über 50 €) aufzustellen.

## **Sponsoring**

Es findet ein Sponsoring von Kortpress / Let's Dev statt, bei dem sie uns gegen namentliche Nennung die kostenlose Nutzung ihres Services für die Online Mitgliederaus

## **Versicherungsschutz**

Der Verein hat besitzt eine Haftpflicht Versicherung bei der Nürnberger Versicherung. Diese ist speziell auf die Bedürfnisse von Vereinen ausgelegt und deckt unter anderem drei Veranstaltungen bis 1.000 Personen im Jahr ab. Des Weiteren haben wir eine Sachversicherung bei AXA Versicherung AG, welche das doch mittlerweile beträchtliche Inventar des Vereins gegenüber diversen Gefahren absichert. Neben der Betriebseinrichtung sind auch Verglasungen und Elektrogeräte abgedeckt. Zuletzt hat der Verein eine Rechtsschutzversicherung bei NRV, da wie wir in den vergangenen Jahren erfahren mussten, jeglicher Rechtsstreit für einen gemeinnützigen Verein schnell existenzbedrohend sein kann.

# Datenschutz

Der Vorstand hat sich im Berichtszeitraum intensiv mit dem Thema Datenschutz und der datenschutzkonformen Organisation des Vereins beschäftigt. Ziel war es, die Verarbeitung personenbezogener Daten im Verein an die Anforderungen der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) anzupassen und transparent zu dokumentieren.

In diesem Zusammenhang wurden mehrere Maßnahmen umgesetzt. Die Datenschutzerklärung der Vereinswebsite sowie die Datenschutzhinweise im Mitgliedsantrag wurden überprüft und aktualisiert. Zudem wurde ein Verzeichnis der Verarbeitungstätigkeiten erstellt, das einen Überblick über die im Verein verarbeiteten personenbezogenen Daten und deren Zwecke gibt.

Ergänzend dazu hat der Vorstand interne Dokumente zur Organisation des Datenschutzes beschlossen. Dazu gehören ein Löschkonzept, ein Vorstandsleitfaden zum Umgang mit personenbezogenen Daten, eine Datenschutzordnung für den Vorstand sowie ein kurzer Notfallplan für Datenschutzvorfälle.

Mit diesen Maßnahmen soll sichergestellt werden, dass personenbezogene Daten im Verein verantwortungsvoll, zweckgebunden und gemäß den gesetzlichen Vorgaben verarbeitet werden. Die entsprechenden Dokumente werden künftig regelmäßig überprüft und bei Bedarf angepasst.

# Vereinsheim

## Allgemein

Nachdem im letzten Jahr der große Umzug im Mittelpunkt stand, ist inzwischen so etwas wie Alltag eingeleitet.

Die Zusammenarbeit mit unserer externen Putzkraft läuft gut, zuverlässig und problemlos. Die Entlastung für den Verein ist angenehm spürbar.

Auch der Aufbewahrungsort für unsere Getränke hat sich inzwischen etabliert. Die Getränkelogistik folgt nun einem klaren System: Hinten stehen die Kästen sortiert im Lagerbereich, unter der Bar befindet sich der Schnellzugriff für das Bestücken des Kühlschranks. Dieses System hat sich bewährt und sorgt für kurze Wege sowie eine pragmatische Versorgung im laufenden Betrieb.

Seitdem letztes Jahr einmal das Toilettenpapier ausgegangen ist, befindet sich im Keller eine Notfallreserve an Toilettenpapier. Der Zivilisationsbruch wird damit hoffentlich nicht vom Verein ausgehen. Bitte Bescheid sagen, wenn die Reserve angegriffen wird, sodass ich rechtzeitig für Nachschub sorgen kann.

Seit kurzem ist auch ein Deodorant im Bad für alle nutzbar, um Geruchsbildung am Körper vorzubeugen. Für sonstige Gerüche bitte einfach das Fenster öffnen.

Was die Getränke angeht:

Um Platzprobleme zu vermeiden und eine Sortenkürzung – wie sie zwischenzeitlich im Raum stand – abzuwenden, sortiere ich nach Lieferung schweißtreibend mehrere Sorten zusammen. Durch dieses Umschichten und Verdichten gewinnen wir wertvollen Lagerplatz und erhalten gleichzeitig eine gewisse Sortenvielfalt.

Bei den Getränken vom Getränke-Fritze habe ich eine Routine, bei anderem Material bin ich auf Hilfe der Mitglieder angewiesen, den Verbrauchsbestand zu melden, um nachzukaufen: Pizza, Nudeln, 5-Minuten Terrine, Tee, Wasser, Energy Drinks, Hygieneartikel und Sonstiges.

In diesem Jahr wurden rund 1.900 Euro in Maßnahmen zur Lärmdämmung an der Decke investiert. Ziel war es, die akustische Situation im Vereinsheim zu verbessern und das parallele Spielen mehrerer Gruppen angenehmer zu gestalten. Insbesondere in Situationen, in denen sich die Spielrunden gut im Raum verteilen, kann dies zu einer spürbaren Entlastung beitragen.

Gleichzeitig möchte ich anmerken, dass der Effekt aus meiner persönlichen Wahrnehmung begrenzt bleibt, insbesondere wenn an direkt benachbarten Tischen lebhafter Betrieb herrscht. Vor dem Hintergrund unseres starken Mitgliederwachstums im vergangenen Jahr erscheint es zudem nicht ausgeschlossen, dass wir in einigen Jahren erneut über Größe und Eignung unserer Räumlichkeiten nachdenken müssen. Aus meiner persönlichen Sicht hätte man daher auch erwägen können, die Mittel stärker in eine langfristige Perspektive zu lenken, etwa in die Vorbereitung eines mittelfristig möglichen Standortwechsels beziehungsweise entsprechende Rücklagen dafür zu bilden. Ich halte es für realistisch, dass der Verein in Würzburg langfristig eine stabile Größe von etwa 500 bis 700 Mitgliedern erreichen könnte.

## Schallschutz und räumliche Maßnahmen

Ein zentrales Thema 2025 war die Lautstärke im Vereinsheim. Durch parallele Spielrunden – insbesondere Pen & Paper, Tabletop und größere MTG-Treffen – kam es wiederholt zu akustischen Belastungen.

Folgende Maßnahmen wurden umgesetzt:

- Installation von Akustik- Vorhängen zur Schallreduzierung
- Wandakustik Panellen
- Anbringung zusätzlicher Deckenschallpaneele
- Sensibilisierung der Gruppen hinsichtlich Lautstärke
- Bessere Strukturierung der parallelen Raumnutzung

Insbesondere bei Pen & Paper zeigte sich, dass mehr als drei parallele Runden akustisch nicht sinnvoll sind. Ich hoffe und gehe davon aus, dass die getroffenen Maßnahmen langfristig zu einer spürbaren Verbesserung geführt haben.

## **Schlüssel- und Zugangsregelung**

Im Jahr 2025 wurde die Schlüsselregelung angepasst.

- Es wurden neue normale Schlüssel ausgegeben.
- Eine Transponderlösung war leider nicht realisierbar.
- Dadurch befinden sich nun mehr physische Schlüssel im Umlauf.

Diese Lösung ist funktional, erfordert jedoch weiterhin verantwortungsvollen Umgang und klare Dokumentation.

## **Anschaffungen**

Der Verein hat im vergangenen Jahr folgende größere Anschaffungen getätigt:

- Deckenpaneele zur Akustikdämmung
- Lärmschutzvorhang
- Beamer und Leinwand
- Rednerpulte für Blood on the Clocktower
- Kühltheke für Salate
- 15 weitere Schlüssel für das Vereinsheim
- Merchandise zum Weiterverkaufen (Playmats, Taschen, Pins, Würfel, Tassen)

# Öffentlichkeitsarbeit

## Veranstaltungen

### Saisonale Vereinsfeste 2025 (Tag der offenen Tür)

Der Verein veranstaltet drei zentrale Feste, die als **Tag der offenen Tür** fungieren, um neue Interessierte anzusprechen und die Vereinsgemeinschaft zu stärken:

- **Termine:**
  - **Frühlingsfest:** 12. April 2025
  - **Sommerfest:** 19. Juli 2025
  - **Herbstfest:** 08. November 2025

### Umsonst & Draußen

Der Fantasy Spiele Würzburg e.V. nahm am 21. Juni 2025 erstmals am Umsonst & Draußen Festival teil. Im Mittelpunkt stand die erfolgreiche Mitmachaktion „Umsonst & Tauschen“ sowie die Vorstellung des Vereins. Trotz der Herausforderungen durch Hitze und Lärm war es ein gelungener Auftakt mit positiver Resonanz.

### Main Spiele Con 2025 – Würzburg spielt zusammen

Am 13. September 2025 fand im Jugendzentrum Zellerau und im Spieli Kinderzentrum die Main Spiele Con statt. Das vom Verein organisierte Event etablierte sich als zentraler Treffpunkt für die regionale Spielkultur.

#### **Eckdaten & Erfolg:**

**Besucherzahl:** Über 827 Teilnehmende (Rekordwert).

**Medienpräsenz:** Berichterstattung durch Main-Post, Radio Gong und TV Mainfranken; hohe Reichweite in sozialen Medien.

#### **Lokale Medien & TV:**

- **TV Mainfranken:** Berichtete visuell über das bunte Treiben und die verschiedenen Spielbereiche im Jugendzentrum Zellerau.
- **Main-Post:** Begleitete die Veranstaltung als wichtige lokale Instanz.
- **Radio Gong & Charivari:** Sorgten für die Ankündigung und Reichweite im regionalen Hörfunk.
- **Würzburg Erleben:** Veröffentlichte Vorabberichte und Impressionen zur Einladung eines breiten Publikums.

#### **Fachmedien & Szene-Blogs:**

- **Hermkes Romanboutique:** Unterstützte die Con nicht nur vor Ort, sondern berichtete auch über ihre Kanäle (Comidealer) über das "Heimspiel" in Würzburg.
- **Weltenwanderer:** Der Blog hob die Convention als wichtiges regionales Ereignis hervor (ähnlich wie die Vernetzung mit der späteren Weltenwanderer Convention 2026).
- **Mamamia:** Deckte die familienrelevante Seite des Events ab und sprach gezielt Eltern und Kinder an.

## Stadt Land Spielt! 2025 – Ein lehrreicher Rückschlag

Am 20. September 2025 fand im Vereinsheim ein offener Spieletag im Rahmen der bundesweiten Aktion „Stadt Land Spielt!“ und des Würzburger Stadtfests statt. Das Event blieb jedoch hinter den Erwartungen zurück.

- **Bilanz:**
  - **Besucher:** Leider keine externen Gäste; das Event war kein Erfolg.
- **Ursachenanalyse:**
  - **Termindichte:** Das Event lag ungünstig zwischen der *Main Spiele Con* (eine Woche vorher) und der *Ork Con* (eine Woche später), wodurch der Fokus fehlte.
  - **Fehlerhaftes Marketing:** Der Stadtmarketingverein „Würzburg macht Spaß“ bewarb die Aktion fälschlicherweise in der Kategorie für Kinderevents.
- **Konsequenzen & Learning:**
  - **Entzerrung:** Zukünftig werden Events nicht mehr in so kurzen Zeitabständen geplant.
  - **Eigenregie:** Die Bewerbung soll verstärkt über die eigenen Vereinskanäle erfolgen, um die Zielgruppe direkt und korrekt anzusprechen.

## Ork Con 2025 – Erweiterte Präsenz und Kooperation

Am Wochenende des 27. und 28. September 2025 war der Verein auf der Ork Con vertreten. Durch ein erweitertes Konzept konnte der Verein einen Mehrwert für die Convention bieten und gleichzeitig die eigene Bekanntheit steigern.

## Studi-Messe 2025 – Erfolgreiche Vernetzung am Campus

Am 16. Oktober 2025 beteiligte sich der Verein an der Studi-Messe (ehemals Ersti-Messe) der Universität Würzburg, die in diesem Jahr mit einer Neuerung in der Mensa am Hubland Süd stattfand.

## Tolkien-Tag 2026 – Erfolgreiche Premiere in Kooperation

Am 31. Januar 2026 veranstaltete der Verein in Zusammenarbeit mit der **Deutschen Tolkien Gesellschaft (Stammtisch Würzburg)** erstmals einen Thementag im Vereinsheim. Die Veranstaltung war dem Werk J.R.R. Tolkiens gewidmet und übertraf die Erwartungen der Organisatoren.

## Social Media – Fantasy Spiele Würzburg e.V.

Die Social-Media-Kanäle des Vereins dienen vor allem der Darstellung des Vereinslebens sowie der Information über Veranstaltungen. Im Analysezeitraum zeigt sich eine deutliche Verschiebung der Aktivität hin zu Instagram, während Facebook vor allem als Informationsplattform genutzt wird.

### Instagram

Instagram ist der wichtigste Wachstumskanal des Vereins und erzeugt die höchste Reichweite und Interaktionsrate. Die Plattform eignet sich besonders zur Darstellung von Veranstaltungen, Vereinsabenden und der allgemeinen Atmosphäre im Vereinsheim.

Wichtige Kennzahlen:

- **112.437 Aufrufe**
- **7.940 erreichte Accounts**
- **981 Interaktionen (+100 %)**
- **162 Link-Klicks (+45,9 %)**

- **351 neue Follower**

#### Facebook

Facebook wird weiterhin regelmäßig genutzt, dient jedoch überwiegend als Informationsplattform für Termine und Vereinsankündigungen. Interaktionen sind im Vergleich zu Instagram geringer, während Link-Klicks auf weiterführende Informationen deutlich häufiger auftreten.

Wichtige Kennzahlen:

- **42.543 Aufrufe**
- **406 Interaktionen** (-35,6 %)
- **171 Link-Klicks** (+134 %)
- **34 neue Follower**

#### Community-Struktur

Die Community ist überwiegend männlich geprägt und konzentriert sich auf die Altersgruppe zwischen 25 und 44 Jahren. Ein großer Teil der Nutzer stammt aus Würzburg und der näheren Umgebung.

Wichtige Merkmale:

- Männeranteil: **66 % (Instagram) / 73 % (Facebook)**
- Kernaltersgruppe: **25–44 Jahre**
- Nutzer aus Würzburg: **ca. 38–43 %**

## **Social Media – Main Spiele Con**

Die Social-Media-Kanäle der Main Spiele Con dienen primär der Bewerbung der Convention sowie der Information über Programmpunkte, Helferaufrufe und organisatorische Details.

#### Gesamtentwicklung

Instagram entwickelt sich deutlich dynamischer als Facebook und erzeugt den größten Teil der Reichweite und Interaktionen.

Wichtige Kennzahlen:

- **103.371 Aufrufe auf Instagram**
- **1.726 Interaktionen auf Instagram**
- **177 neue Instagram-Follower**
- **489 Gesamt-Follower auf Instagram**

Zum Vergleich Facebook:

- **5.372 Aufrufe**
- **258 Interaktionen**
- **17 neue Follower**
- **66 Gesamt-Follower**

Instagram erreicht damit ein deutlich größeres Publikum und eignet sich besonders für visuelle Inhalte wie Turniere, Spielrunden oder Cosplay.

Facebook wird hingegen hauptsächlich für organisatorische Informationen genutzt, beispielsweise Helferaufrufe oder Hinweise zum Bring-&-Buy-Flohmarkt.

## Webseitenanalyse – Fantasy Spiele Würzburg e.V.

Die Vereinswebseite dient in erster Linie als zentrale Informationsplattform für Veranstaltungen und Vereinsaktivitäten. Im Analysezeitraum von Juli 2025 bis März 2026 wurden insgesamt **26.146 Besuche** registriert.

### Nutzung und Inhalte

Die meisten Zugriffe entfallen auf Seiten mit Termin- und Veranstaltungsinformationen. Dies zeigt, dass die Webseite vor allem zur Planung der Teilnahme an Vereinsveranstaltungen genutzt wird.

Wichtige Seiten:

- **Startseite:** 4.710 Aufrufe
- **Kalender:** 3.740 Aufrufe
- **Veranstaltungsübersicht:** 1.214 Aufrufe

Innerhalb der Abteilungen ist der Brettspielbereich der meistbesuchte Inhalt.

- **Brettspiele:** 1.259 Aufrufe
- **Rollenspiele:** 777 Aufrufe
- **TCG:** 591 Aufrufe
- **Tabletop:** 538 Aufrufe

### Nutzung und Technik

Der Großteil der Zugriffe erfolgt über mobile Geräte.

Wichtige Kennzahlen:

- 69 % Smartphone-Zugriffe
- 23 % Desktop
- 82 % Direktzugriffe auf die Webseite
- 15 % Zugriffe über Google

## Webseitenanalyse – Main Spiele Con

Die Webseite der Convention dient der Information über Programm, Spielrunden und organisatorische Details der Veranstaltung. Im Analysezeitraum wurden **8.940 Besuche** registriert.

### Beliebte Inhalte

Die meisten Zugriffe erfolgen auf Seiten mit konkreten Veranstaltungsinformationen.

Wichtige Seiten:

- **Startseite:** 4.466 Aufrufe
- **Spielrunden:** 914 Aufrufe
- **Bring & Buy:** 720 Aufrufe

Die Seite zur Anmeldung von Spielrunden wurde **273-mal** aufgerufen.

### **Nutzung**

Auch bei der Convention-Webseite dominiert die mobile Nutzung.

Wichtige Kennzahlen:

- **66 % Smartphone-Zugriffe**
- **27 % Desktop**

Die meisten Besucher gelangen über Direktlinks oder Suchmaschinen auf die Seite.

- **Google:** 1.940 Zugriffe
- **Instagram:** 70 Zugriffe
- **Facebook:** 65 Zugriffe

# Spielwart

Wir blicken nun auf **ein volles Jahr im neuen Vereinsheim** zurück. Der Umzug war ein wichtiger Meilenstein für den Verein. Erst durch die neuen räumlichen Möglichkeiten wurde die deutlich höhere Auslastung im Jahr 2025 überhaupt möglich.

Das vergangene Jahr war daher geprägt von Wachstum, struktureller Weiterentwicklung und der Aufgabe, die neuen Kapazitäten sinnvoll zu organisieren.

## Raumbelegung und Auslastung

Die Auslastung unseres Vereinsheims war 2025 durchgehend sehr hoch. In nahezu allen Bereichen konnten stabile oder steigende Teilnehmerzahlen verzeichnet werden.

Die größere Fläche und die bessere Raumaufteilung im neuen Vereinsheim haben es ermöglicht:

- mehr parallele Veranstaltungen
- größere Teilnehmerzahlen
- neue Formate
- eine stabilere Wochenstruktur

Besonders auffällig war die zunehmende Nutzung an Samstagen, wodurch sich die Wochenstruktur leicht verschoben hat.

Während einzelne Wochentage wie Dienstag oder Donnerstag weiterhin Entwicklungspotenzial haben, sind insbesondere:

- Freitag sehr gut besucht
- Samstag inzwischen deutlich stärker ausgelastet als in den Vorjahren

Die höhere Auslastung zeigt deutlich, dass der Umzug richtig und notwendig war. Gleichzeitig bringt das Wachstum natürlich auch neue organisatorische Herausforderungen mit sich.

Wie bereits in den vergangenen Jahren gilt weiterhin: Private Gruppen müssen ihre Nutzung anmelden, da Eventformate grundsätzlich Vorrang haben. Dieses System hat sich auch im neuen Vereinsheim bewährt.

## Abstimmung und Zusammenarbeit

Die Zusammenarbeit mit den Abteilungsleitern war konstruktiv. Beim Abteilungsleitertreffen am 13.01.2026 wurde das Jahr 2025 reflektiert und gemeinsam über Verbesserungen gesprochen

Besonders wichtig waren:

- klare Ansprechpartner- und Vertretungsregelungen
- bessere Koordination paralleler Veranstaltungen
- strukturierte Planung neuer Eventformate

Diese regelmäßigen Abstimmungen tragen maßgeblich zur Stabilität des Vereinsalltags bei.

## Herausforderungen 2025

Trotz vieler positiver Entwicklungen gab es auch Herausforderungen:

- Lautstärkeprobleme durch hohe Auslastung
- Hoher Koordinationsaufwand bei parallelen Veranstaltungen
- Balance zwischen Eventbetrieb und privaten Spielgruppen
- Schlüsselorganisation

Durch strukturelle Anpassungen, Kommunikation und technische Maßnahmen konnten viele dieser Punkte zumindest teilweise gelöst werden.

## Kooperationen und Einzelveranstaltungen

Neben dem regulären Vereinsbetrieb und der Convention spielen auch Kooperationen und Sonderveranstaltungen eine wichtige Rolle für die Entwicklung unseres Vereins.

### Tolkien-Tag

Der Tolkien-Tag in Kooperation mit der **Deutschen Tolkien Gesellschaft** war eine sehr schöne und erfolgreiche Veranstaltung. Es konnten viele neue Interessierte angesprochen werden, die bisher keinen direkten Bezug zu unserem Verein hatten.

Solche thematischen Sonderveranstaltungen erweitern unsere Zielgruppe und stärken unsere kulturelle Ausrichtung über den reinen Spielbetrieb hinaus.

### Kooperation mit den Würfelmeistern

Die bestehende Zusammenarbeit mit den Würfelmeistern – insbesondere im Rahmen des Würzburger Rollenspieltags – hat sich weiterhin bewährt. Gemeinsame Veranstaltungen zeigen, wie gut Vernetzung innerhalb der regionalen Szene funktioniert.

Durch diese Kooperationen profitieren beide Seiten von:

- größerer Reichweite
- besserer Sichtbarkeit
- mehr Teilnehmenden
- fachlichem Austausch

Diese partnerschaftlichen Formate tragen wesentlich dazu bei, dass wir als Verein in der Region wahrgenommen und geschätzt werden.

### Anfragen, Einladungen und Außenwirkung

Besonders erfreulich ist, dass wir inzwischen regelmäßig Anfragen von anderen Vereinen und Conventions erhalten – unter anderem für Podiumsdiskussionen, Austauschformate oder Einladungen zu Veranstaltungen.

Dies zeigt deutlich, dass sich der Fantasy-Spiele Würzburg e. V. als ernstzunehmender und professionell organisierter Akteur in der regionalen und überregionalen Spieleszene etabliert hat.

Unsere Reichweite wächst, unsere Arbeit wird wahrgenommen und wir werden zunehmend als kompetenter Ansprechpartner im Bereich analoger Spielekultur angesehen

## Ausblick 2026

Für 2026 stehen folgende Themen im Fokus:

- Weitere Optimierung der Raumstruktur
- Eventuell zusätzliche akustische Maßnahmen
- Klärung offener organisatorischer Punkte (PC-Zugänge, Regelungen, etc.)
- Weiteres Wachstum bei gleichzeitiger Wahrung der Atmosphäre

Ziel bleibt es, das Vereinsheim als lebendigen, aber gut organisierten Treffpunkt für alle Spielarten zu erhalten.

## Schlusswort

2025 war ein intensives, aber sehr erfolgreiches Jahr für den Verein. Die steigenden Teilnehmerzahlen zeigen, dass unsere Arbeit Früchte trägt und unser Angebot gebraucht wird.

Ich danke allen Abteilungs- und Eventleitern für die gute Zusammenarbeit sowie allen Mitgliedern für ihr Engagement und ihre Rücksichtnahme im Vereinsalltag.

Ich freue mich auf das kommende Jahr und die weitere Entwicklung unseres Vereins.

Kathrin Feike

# Abteilungsberichte

## Trading Card Games



### Melee.gg und Unity League

Da wir seit Oktober leider nicht mehr die offizielle Companion App für unsere Magic Turniere nutzen können, die wir in Kooperation mit Dragonlord Games verwenden durften, nutzen wir seither für die Turnierplanung bei Magic die App [Melee.gg](#). Melee ist eine weit verbreitete Turnier-App die auch bei vielen großen Magic- und anderen Sammelkartenspiel-Turnieren zum Einsatz kommt. Dadurch haben wir jetzt auch volle Kontrolle über die Organisation und konnten dadurch auch die Unity League anbinden! Das ist eine inoffizielle Liga, die es in mehreren Ländern gibt. Durch das Teilnehmen an Events, die mit der UL verknüpft sind, so wie unsere Magic Turniere, sammeln die Spieler Punkte für eine Rangliste und können sich damit für UL Turniere und Championships qualifizieren.

### Aufteilung des Drafts in Casual und Competitive

Seit kurzem bieten wir zwei verschiedene Drafts an: Casual und Competitive. Der Gedanke dahinter ist vor allem mit dem Casual Draft neue und Gelegenheitsspieler anzusprechen. Im Competitive Draft wird sich ordentlich auf die Rübe gehauen, während es beim Casual Draft wesentlich entspannter zur Sache geht. Bislang kommt das sehr gut an und deswegen werden wir es auch weiter so machen.

### RCQ im März

Am 22.03. wird im Vereinsheim ein Magic RCQ (Regional Championship Qualifiers) veranstaltet, bei dem man sich offiziell für Regional Championships qualifizieren kann. Jordi nimmt die Organisation in die Hand.

### Allgemeines zu den Teilnehmerzahlen

Teilnehmerzahlen bei den verschiedenen Events (Modern, Legacy, Draft, Commander, Cube Draft) schwanken von Woche zu Woche sind aber im Mittel stabil bis wachsend. Immer wieder mal neue Gesichter und einige davon kommen danach auch regelmäßig.

## Tabletop



Das Jahr 2025 ist für die TT-Abteilung gut gelaufen. Der Umzug ins neue Vereinsheim lief unproblematisch und auch einige Events wurden wieder erfolgreich durchgeführt. Darunter waren ein vereinsinterner Warhammer 40k Crusade, eine Bushido-Kampagne sowie 4 Bushido-Turniere.

Auch Workshops wurden angeboten und gut angenommen. Besonderes Augenmerk möchte ich auf das System Conquest richten, das mit Cedric Einzug in unsere Abteilung erhielt. Mit einer Liga und einer internen Gruppe für Playtests der neuen Edition hatte er einen arbeitsreichen Einstand.

Auch durch die Main Spiele Con haben wir etliche neue Spieler hinzugewinnen können und so unsere Playerbase erweitern können. Der geplante Demomontag hingegen wurde nicht gut angenommen, u.a. weil die Demogeber gefehlt haben und die Frequenz sehr hoch war. Hier wurde für das neue Jahr eine halbjährliche Frequenz vorgeschlagen.

Die regelmäßigen Veranstaltungen sind derzeit gut besucht mit ca. 20 Teilnehmern montags und ca. 10 samstags. Auch die neue Teilung des Vereinsheims an Samstagen stellt sich nicht als Problem dar.

Anschaffungen hatten wir zwei Vereinsvitrinen, die genutzt werden sollen, um die zahlreichen Turnierfolge unserer Bushido-Abteilung auszustellen und auch die Erfolge am Maltisch zu würdigen. Auch neues Gelände und Matten wurden angeschafft sowie die Anzahl der Tischauflagen aufgestockt, um den Bedürfnissen des größeren Vereinsheims Rechnung zu tragen.

Aus meiner Sicht sehr positiv sehe ich die Entwicklung der Fahrten zu Turnieren anderer Vereine und die überregionalen Verbindungen, die hierdurch entstehen. Highlight war hier das Grand Masters in Hamburg, welches wir mit 8 Spielern besuchten und den 2. Platz sowie den Preis für die schönste Warband abräumten. Sobald die Schlösser für die Vitrinen besorgt sind, wird diese auch in diesen ausgestellt.

Zu guter Letzt möchte ich mich noch bei allen Helfern und Organisatoren unserer regelmäßigen und unregelmäßigen Events bedanken. Auch die Unterstützung der Vereinsleitung ist nach wie vor super. Vielen Dank.

## Brett- und Kartenspiele



## Brettspiele

Allgemein laufen die Veranstaltungen der Brettspielabteilung wie die letzten Jahre auch gut weiter.

Der Brettspiel Freitag ist weiterhin unser größtes Event mit etwa 25-35 Besuchern und verzeichnete einen hohen Durchlauf an neuen Leuten, die dann auch immer häufiger Mitglied werden. Auffällig ist hier besonders, dass auch immer mehr englischsprachige Mitglieder gewonnen werden konnten, die sich bei uns auch pudelwohl fühlen.

Die anderen Events wie der Brettspielmittwoch liefen wie gewohnt mit eher niedrigen Besucherzahlen weiter und erfreuten sich vor allem am Auftauchen von altbekannten Mitgliedern.

Blood on the Clocktower erfreut sich immer größerer Beliebtheit vor allem bei Neulingen. Besucherzahlen bis an die 38 Leute und 3 Partien simultan sind da fast schon die Norm. Hier nennt der Verein vor allem seinem Jugendauftrag war, da auch viele Kinder und Jugendliche hier ihren Platz gefunden haben. Terminanzahl wurde deshalb verdoppelt und wir freuen uns auf künftig BotC jeden Samstag, immer abwechselnd um 13:00 und um 19:00.

Der Spieleentwicklertreff wurde wegen Terminkollision auf den Samstagvormittag verschoben. Dieser will sich neu aufstellen und attraktiver für ein breiteres Publikum werden. Also schaut doch gerne mal vorbei. :)

Die Spielesammlung wurde auch dieses Jahr durch neue privat gespendete Spiele und Verlagsspenden ergänzt.

Allgemein blickt die Brettspielabteilung auf ein erfolgreiches letztes Jahr zurück und freut sich auf mehr davon in diesem Jahr.

## Rollenspiele



Seit der letzten Mitgliederversammlung wurde an 16 Tagen im Verein Pen and Paper angeboten, insgesamt mit 33 Spielrunden, ergänzt durch einen Workshop. Besonders erfreulich war, dass wir darunter auch drei eigene Kinderrunden für 10- bis 15-Jährige durchführen konnten – weitere Angebote für diese Altersgruppe sind vorgesehen.

Erfreulich war unsere starke Präsenz auf verschiedenen Conventions, bei denen wir mit Spielenden und Spielleitungen vertreten waren.

Zudem gibt es seit Juni 2025 die vom Verein moderierte WhatsApp-Gruppe „Rollenspiel in Mainfranken“, die sich als offene Austauschplattform für Vereinsmitglieder und externe Interessierte etabliert hat.

Für dieses Jahr planen wir Workshops zum Einstieg ins Spielleiten sowie zur Systemvielfalt im Rollenspiel. Außerdem stellen wir vier Spielleitungsboxen mit Materialien zusammen, um insbesondere Neulingen den Einstieg zu erleichtern.

Unsere erste größere Veranstaltung in diesem Jahr wird der Gratisrollenspieltag am 21. März 2026, der erstmals in unserem Vereinsheim stattfindet. Auch ein weiterer Rollenspieltag am 6. Juni ist bereits in Vorbereitung.

## Gameweinstein

Seit der letzten Mitgliederversammlung fanden erneut zwei Gameweinstein-Wochenenden statt. Das Treffen im September 2025 führte uns nach Gößweinstein, wo zahlreiche Mitglieder und Gäste ein langes Wochenende mit intensivem Spielen, gemeinschaftlichem Kochen und vielen Gesprächen verbrachten. Die Veranstaltung war geprägt von einer sehr guten Stimmung, einer großen Spielauswahl und viel Engagement der Teilnehmenden. Neben klassischen Spielrunden gehörten auch gemeinsame Aktivitäten wie ein Ausflug auf die Burg oder kreative Programmpunkte zum Wochenende. Insgesamt war das Treffen sehr gelungen und hat erneut gezeigt, wie etabliert sich Gameweinstein inzwischen im Vereinsleben entwickelt hat.

Das zweite Wochenende fand im Februar 2026 im Jugendcamp Vestenbergsgreuth statt. Auch hier kamen über 25 spielfreudige Teilnehmer zusammen, um mehrere Tage gemeinsam zu spielen. Der neue Zeitraum von Mittwochabend bis Sonntagabend wurde sehr positiv aufgenommen und ermöglichte besonders lange und entspannte Spielrunden. Die Veranstaltung war geprägt von einer großen Vielfalt an Spielen – von strategischen Brettspielen über kooperative Titel bis hin zu Partyspielen und Rollenspielrunden. Auch die mittlerweile feste Blood-on-the-Clocktower-Runde war wieder Teil des Programms. Wie in den Jahren zuvor spielte auch die gemeinschaftliche Küche eine wichtige Rolle für das Wochenende und trug zur sehr angenehmen Atmosphäre bei.

Finanziell verliefen beide Veranstaltungen insgesamt unproblematisch und bewegten sich positiv im geplanten Rahmen.

### GWST26-1 in Euro

Einnahmen	4354
Kosten Jugendcamp	-2286
Essen & Trinken	-1667,76
Fahrtkosten Orgateam	-186,9
Überschuss	213,34

### GWST 25-2 in Euro

Einnahmen Hauskosten	2248,5
Einnahmen Verpflegung	1290
Kosten Sachsenmühle	-1966,33
Essen & Trinken	-1400,01
Fahrtkosten Orgateam	-144
Zusatzkosten Putzkraft	-60
Summe	-31,84

**Endstand:** 181,5 Euro Überschuss + Warenrestbestand beider Veranstaltungen

Besonders hervorheben möchte ich für das Treffen im Februar 2026 das Organisationsteam, bestehend aus Alex, Thomas, Vanessa, Jasmin und André. Dieses hat sich im Vorfeld und während der Veranstaltung sehr stark eingebracht und einen großen Teil der organisatorischen Aufgaben übernommen, was die Durchführung für mich deutlich erleichtert hat.

Auch organisatorisch wurden rund um Gameweinstein einige Verbesserungen umgesetzt. Für die Veranstaltung wurde eine eigene E-Mail-Adresse sowie eine Mailingliste eingerichtet, wodurch Kommunikation und Anmeldung deutlich strukturierter ablaufen. Zusätzlich wurde ein vereinsinternes Programm zur Erstellung der Rechnungen entwickelt, das die Abwicklung der Teilnahmebeiträge erheblich vereinfacht und den Verwaltungsaufwand reduziert.

Insgesamt zeigen die beiden Wochenenden, dass Gameweinstein weiterhin auf großes Interesse stößt und sich als fester Bestandteil unseres Vereinslebens etabliert hat.

Das nächste Gameweinstein ist bereits in Planung und wird vom **2. bis 6. Dezember** in **Michelau** stattfinden. Die Vorbereitungen laufen bereits, und nach den positiven Erfahrungen der letzten Treffen rechnen wir erneut mit großem Interesse. Auch wenn noch keine Rechnungen ausgestellt werden, sind Anmeldungen bereits willkommen!

# Main Spiele Con 2025

Die **Main Spiele Con 2025** fand am **13.09.2025 von 10:00 bis 22:00 Uhr** im **Jugendzentrum Zellerau** sowie im **Spieli Kinderzentrum** inklusive Außenbereichen statt.

Die Veranstaltung wurde vom **Fantasy-Spiele Würzburg e.V.** organisiert. Der Eintritt betrug 3 €, Kinder unter 12 Jahren, Spielleitungen sowie Cosplay-Teilnehmende hatten freien Eintritt. Eine Voranmeldung war nicht erforderlich; Turniere und Rollenspielrunden wurden vor Ort koordiniert.

Die Hauptorganisation lag bei Kathi und Max (Vorstand).

## Besucherzahlen und Entwicklung

Die Veranstaltung verzeichnete:

- 827 zahlende Besuchende (Kinder unter 12 Jahren nicht eingerechnet)
- 90 ehrenamtlich Mitwirkende
- zusätzliche Beteiligung durch kooperierende Vereine und Händler

Besucherentwicklung:

Jahr	Besuchende
2023	400
2024	450
2025	827

Damit wurde im Vergleich zum Vorjahr eine Steigerung von rund 84 % erreicht. Die Besucherzahl hat sich innerhalb von zwei Jahren mehr als verdoppelt. Die Veranstaltung erreichte neben Vereinsmitgliedern verstärkt Familien, junge Erwachsene sowie Personen außerhalb der aktiven Spielszene.

## Programm und Auslastung

Die Con umfasste die Bereiche Brettspiel, Rollenspiel, Tabletop und Trading Card Games sowie ergänzende Angebote.

Brettspiele

- Über 230 Spiele in der Ausleihe
- Durchgängige Betreuung durch Erklärende
- Hohe Auslastung während der gesamten Veranstaltungsdauer

Rollenspiele

- 20 Runden à 4 Stunden
- 16 Spielleitungen
- 93 Teilnehmende
- 100 % Auslastung aller angebotenen Plätze
- Kooperation mit Würfelgefährten e.V.

### Tabletop

- Demotische zu Summoners, Bushido, Warhammer 40K, Killteam, Conquest (First Blood)
- Maltisch und Airbrush-Workshop
- Stetige Teilnahme und hohe Verweildauer

### Trading Card Games

- Magic: The Gathering Einsteigerrunden
- 3 Magic-Draft-Turniere
- Turniere in Pokémon, Yu-Gi-Oh und One Piece

### Weitere Angebote

- 6 Einsteigerrunden Blood on the Clocktower (voll ausgelastet)
- Klask-Turnier
- Jugger-Testrunden (Jugger Würzburg)
- LARP-Kampfworkshop (Sagenreiche e.V.)
- Cosplay-Wettbewerb
- Kinderschminken
- Tombola mit 250 Preisen
- Großer Bring & Buy Spieleflohmkt

Der Bring & Buy wurde stark nachgefragt und übertraf die Erwartungen hinsichtlich Flächennutzung und Umsatz.

## **Händler- und Verlagsbeteiligung**

Vertreten waren unter anderem:

Heidelbär Games, Biberstein Spiele, DDD Verlag, Bsports Gaming, Spieleoffensive, Hermkes Romanboutique, Dragonlord Games, Tabletop Dealer, Moon Shadow, Legendary Item, Board Game Stuff, GeoAzzyCreations.

Die Anzahl der beteiligten Ausstellenden lag deutlich über dem Vorjahr. Es handelte sich überwiegend um kleine und mittelständische Anbieter mit regionalem Schwerpunkt.

## **Infrastruktur und Organisation**

- Biertischgarnituren und Pavillons durch das Familienamt
- Bühne durch das Jugendzentrum
- Vereinseigene Ausstattung (Grill, Salattheke, Gefriertruhe, Spielebestand etc.)
- Ärztliche Ansprechperson vor Ort
- Strukturierte Aufgabenverteilung (Kasse, Info, Tombola, Bring & Buy, Gastronomie, Erste Hilfe, Fotodokumentation, Bereichsbetreuung)

Die Veranstaltung verlief organisatorisch stabil und ohne sicherheitsrelevante Zwischenfälle.

## Finanzbericht

### Einnahmen

Position	Betrag
Eintritt	2.343,00 €
Merch	832,00 €
Essen & Getränke	5.284,65 €
Bring & Buy	565,35 €
Tombola	1.650,00 €
Spenden	59,55 €
<b>Gesamteinnahmen</b>	<b>10.734,55 €</b>

### Ausgaben

Position	Betrag
Essen, Werbung, Verbrauchsmaterial	4.998,69 €
Merch	4.345,03 €
Anschaffungen	920,05 €
<b>Gesamtausgaben</b>	<b>10.263,77 €</b>

### Ergebnis

Überschuss: **470,78 €**

Die Veranstaltung wurde kostendeckend durchgeführt und schloss mit leicht positivem Ergebnis ab. Größter Umsatztreiber war der Gastronomiebereich (ca. 49 % des Gesamtumsatzes).

### Bewertung

Der Vorstand bewertet die Main Spiele Con 2025 als Erfolg:

- Verdopplung der Besucherzahlen innerhalb von zwei Jahren
- Hohe Auslastung insbesondere im Rollenspielbereich
- Wirtschaftlich kostendeckende Durchführung mit leichtem Überschuss
- Deutlich gestärkte regionale Wahrnehmung
- Deutlicher Ausbau des Händler- und Verlagsbereichs

Die Veranstaltung hat sich als zentrales öffentliches Aushängeschild des Vereins etabliert.

## **Herausforderungen und Optimierung**

- Wetterabhängigkeit der Außenbereiche
- Parkplatzsituation
- Flächenbedarf für Bring & Buy
- Weiterentwicklung des Gastronomieangebots

Die Essensplanung war trotz Besucheranstieg angemessen kalkuliert.

## **Ausblick 2026**

Die nächste Main Spiele Con ist für den **05.09.2026** geplant.

Zielsetzungen:

- Weitere Skalierung der Besucherzahlen
- Optimierte Flächenplanung (insbesondere Bring & Buy)
- Ausbau stark nachgefragter Programmbereiche
- Verbesserung der logistischen Rahmenbedingungen

Die Veranstaltung soll weiterhin als zentrales öffentliches Aushängeschild des Vereins strategisch ausgebaut werden.

## Zukunftspläne und Visionen

Der Fantasy-Spiele Würzburg e.V. befindet sich weiterhin in einer Phase stabilen Wachstums. Die steigenden Mitgliederzahlen, die hohe Auslastung des Vereinsheims sowie die zunehmende öffentliche Wahrnehmung zeigen, dass sich der Verein als feste Größe der regionalen Spielekultur etabliert hat.

In den kommenden Jahren wird es daher vor allem darum gehen, dieses Wachstum strukturiert zu begleiten und gleichzeitig die offene und gemeinschaftliche Atmosphäre des Vereins zu erhalten. Ein Schwerpunkt bleibt die Weiterentwicklung des regelmäßigen Veranstaltungsangebots, das weiterhin das Rückgrat des Vereinslebens bildet und durch neue Formate ergänzt werden soll.

Auch die Main Spiele Con soll als öffentliches Aushängeschild des Vereins weiterentwickelt werden. Die stark gestiegenen Besucherzahlen der letzten Jahre zeigen das große Potenzial der Veranstaltung für die Sichtbarkeit des Vereins.

Darüber hinaus wird der Verein weiterhin in die Verbesserung der Infrastruktur des Vereinsheims investieren und seine Öffentlichkeitsarbeit ausbauen, um neue Interessierte zu erreichen und die Vernetzung innerhalb der regionalen Spieleszene zu stärken.

Der Vorstand blickt insgesamt zuversichtlich auf die kommenden Jahre und freut sich darauf, gemeinsam mit den Mitgliedern die positive Entwicklung des Vereins weiterzuführen.