

Fragen und Beiträge aus dem Forum von Spielbox-Online (www.spielbox-online.de)
Zusammengestellt von Michael Andersch

Wallenstein - 2 Fragen

Autor: Suko

Datum: 08.08.03 12:23 (Beitrag Nr. 72757)

Hallo! Habe die älteren Threads schon durchgeschaut aber auf folgende zwei Fragen keine eindeutigen antworten gefunden:

1) Werden nur durch das Eintreiben von Gold und Weizen und durch das Erobern von unbesetzten Ländern Unruhemarker auf einem Land plaziert, oder können auch noch andere Ereignisse dazu führen das ein Unruhemarker plaziert wird?

2) Was passiert wenn man bei Kämpfen zwischen Bauern und einem Spieler (Revolte oder Eroberung unbesetztes Land) die Bauern gewinnen, werden die überzähligen grünen Armeen in der Schale belassen oder kommen die auch in den Vorrat zurück? (wovon ich mal ausgehe) Aber dann wird die Anzahl der bauern im Turm mit derZeit doch ziemlich gering, oder???

Danke für evtl. Antworten ...

Suko

Auf diesen Beitrag antworten

Re: Wallenstein - 2 Fragen

Autor: Michael Andersch

Datum: 08.08.03 12:50 (Beitrag Nr. 72758)

Suko schrieb:

>

> Hallo! Habe die älteren Threads schon durchgeschaut aber auf
> folgende zwei Fragen keine eindeutigen antworten gefunden:
> 1) Werden nur durch das Eintreiben von Gold und Weizen und
> durch das Erobern von unbesetzten Ländern Unruhemarker auf
> einem Land plaziert, oder können auch noch andere Ereignisse
> dazu führen das ein Unruhemarker plaziert wird?

Nö, nur durch Eintreiben und Erobern IIRC.

> 2) Was passiert wenn man bei Kämpfen zwischen Bauern und
> einem Spieler (Revolte oder Eroberung unbesetztes Land) die
> Bauern gewinnen, werden die überzähligen grünen Armeen in der
> Schale belassen oder kommen die auch in den Vorrat zurück? (
> wovon ich mal ausgehe)

Die kommen in den Vorrat zurück.

Siehe <http://www.spielbox.de/phorum4/read.php4?f=1&i=44358&t=44184>
oder auch oben unter "Spieletipps aus dem Forum" -> Wallenstein

> Aber dann wird die Anzahl der bauern im Turm mit derZeit doch
> ziemlich gering, oder???

Tendenziell schon. Aber es kommen ja auch immer welche nach. Siehe auch hier:
"Spieletipps aus dem Forum" -> Wallenstein

Viele Grüße,
Micha

Wallenstein - Revolte
Autor: Günter Peter
Datum: 01.08.03 00:52 (Beitrag Nr. 72541)

Hallo,
heute haben wir zum ersten Mal Wallenstein gespielt. Es hat durchweg einen sehr guten Eindruck hinterlassen. Allerdings hatten wir Probleme bei der Auslegung der Revolte im Winter mit der Tabelle:

Es heißt unter Punkt 4. Revolten:
>> Je nach dem wie viele Getreidepunkte fehlen, wird die angegebene Anzahl Länderkarten von seinem linken Nachbarn verdeckt gezogen. In den gezogenen Ländern kommt es dann zum Bauernaufstand. Die rechte Spalte....<<

Wir hatten längere Diskussion über diese Passage - wo ist die Anzahl der Länderkarten, die gezogen werden sollen, angegeben? Wie genau ist die Tabelle zu lesen bzw. was bedeutet die Spaltenüberschrift "Anzahl der Länder mit Unruhen"?
Wir dachten uns, dass diese Überschrift eher "Anzahl der zu ziehenden Karten von den Ländern mit Unruhe" heißen sollte und das in Abhängigkeit vom Getreidemangel.

Beispiel:
Getreidemangel 1
Anzahl der Länder mit Unruhen 4
Wir hatten alle Länder mit Unruhen dieses Spielers genommen und davon 1 gezogen (weil 1 Getreidemangel). Im gezogenen Land haben wir dann die Revolte abgewickelt. 1 Unruhemarker war vorhanden also Angriff der Bauern mit 2.

Bei Getreidemangel 3 und Anzahl Länder mit Unruhen = 5 hätten wir dann aus den 5 "Unruheländern" dieses Spielers 2 gezogen. In diesen beiden hätte die Revolte stattgefunden.

Korrekt???
Danke für Hinweise.

Günter
(dem das zu dieser späten Stunde keine Ruhe ließ)

Re: Wallenstein - Revolte
Autor: Volker L.
Datum: 01.08.03 02:14 (Beitrag Nr. 72543)

Günter Peter schrieb:
>

- > Wir hatten längere Diskussion über diese Passage - wo ist
- > die Anzahl der Länderkarten, die gezogen werden sollen,
- > angegeben? Wie genau ist die Tabelle zu lesen bzw. was
- > bedeutet die Spaltenüberschrift "Anzahl der Länder mit
- > Unruhen"?
- > Wir dachten uns, dass diese Überschrift eher "Anzahl der zu
- > ziehenden Karten von den Ländern mit Unruhe" heißen sollte
- > und das in Abhängigkeit vom Getreidemangel.

Meiner Interpretation nach müsste es "Anzahl der zu ziehenden Karten" heißen. Punkt. Nahrungsmangelbedingte Aufstände können überall ausbrechen, nicht nur in den Ländern mit Unruhemarker - da sind sie nur heftiger.

- > Beispiel:
- > Getreidemangel 1
- > Anzahl der Länder mit Unruhen 4
- > Wir hatten alle Länder mit Unruhen dieses Spielers genommen
- > und davon 1 gezogen (weil 1 Getreidemangel). Im gezogenen
- > Land haben wir dann die Revolte abgewickelt. 1 Unruhemarker
- > war vorhanden also Angriff der Bauern mit 2.
- >
- > Bei Getreidemangel 3 und Anzahl Länder mit Unruhen = 5 hätten
- > wir dann aus den 5 "Unruheländern" dieses Spielers 2 gezogen.
- > In diesen beiden hätte die Revolte stattgefunden.
- >
- > Korrekt???

Die Anzahl ist korrekt, aber wie gesagt, muss IMHO aus allen Ländern gezogen werden.

Gruß, Volker

Re: Wallenstein - Revolte
Autor: Peter Gustav Bartschat
Datum: 01.08.03 06:16 (Beitrag Nr. 72544)

Lieber Günter,

es sieht mir fast danach aus, als ob du eine andere Ausgaben von "Wallenstein" vor dir hast als ich, weil bei mir in der Tabelle ganz andere Zahlenwerte stehen.

Aber gehen wir Schritt für Schritt vor: Die Tabelle, um die es hier geht, steht auf dem Spielbrett nördlich von Holstein; sie überdeckt sozusagen Dänemark. Die Tabelle hat insgesamt drei Spalten:

Die Größe des Getreidemangels steht in der linken Spalte "Getreidemangel". Diese Zahl kennst du bereits, ehe du in die Tabelle schaust; sie ist sozusagen dein "Einstieg" in die Arbeit mit der Tabelle.

Die Anzahl der Länderkarten, die in Abhängigkeit vom Getreidemangel gezogen werden, ist in der mittleren der drei Spalten "Anzahl Länder mit Unruhen" angegeben.

- > was bedeutet die Spaltenüberschrift "Anzahl der Länder mit
- > Unruhen"?

Sie bedeutet: "Hallo, lieber Spieler: Hast du in die linke Spalte geschaut, um festzustellen, in wie vielen deiner Länder Getreidemangel herrscht? Prima, dann schaust du jetzt in das Feld, das in DIESER Spalte rechts neben der Zahl steht, die du ermittelt hast, und erfährst dadurch, in wie vielen deiner Länder in dieser Spielrunde Unruhen ausbrechen. Für jedes dieser Länder zieht dein Nachbar eine verdeckte Länderkarte aus deiner Hand. Dann weißt du zusätzlich, in WELCHEN deiner Länder es zu Unruhen kommt. Du hältst dazu alle deine Länderkarten in der Hand, auf denen auch Länder stehen. Also nicht mogeln: Blancokarten gelten nicht!"

- > Wir dachten uns, dass diese Überschrift eher "Anzahl der zu
- > ziehenden Karten von den Ländern mit Unruhe" heißen sollte
- > und das in Abhängigkeit vom Getreidemangel.

Aha. So kann's aber nicht sein, da du erst NACH dem Ziehen weißt, in WELCHEN Ländern Unruhen ausbrechen; also kannst du nicht schon vor dem Ziehen eine Vorauswahl treffen.

- > Beispiel:
- > Getreidemangel 1
- > Anzahl der Länder mit Unruhen 4

Wenn ich auf meinem "Wallenstein"-Spielbrett in der Spalte "Getreidemangel" nach dem Wert "1" suche, von dort aus nach rechts gehe, dann lese ich in der Spalte "Anzahl Länder mit Unruhen" eine "1". Das heißt in Langform: "Wenn dein Getreidemangel "eins" beträgt, dann bricht in einem deiner Länder eine Unruhe aus."

- > Wir hatten alle Länder mit Unruhen dieses Spielers genommen
- > und davon 1 gezogen (weil 1 Getreidemangel). Im gezogenen
- > Land haben wir dann die Revolte abgewickelt. 1 Unruhemarker
- > war vorhanden also Angriff der Bauern mit 2.

Wenn du den Anfangssatz nur ein bisschen kürzt, dann ist er richtig: "Wir hatten alle Länder dieses Spielers genommen und davon 1 gezogen."

In diesem Beispiel kommt als allerdings das selbe heraus: Es gibt 1 Land mit Unruhen und genau so viele habt ihr in diesem Fall auch abgewickelt.

- > Bei Getreidemangel 3 und Anzahl Länder mit Unruhen = 5 hätten
- > wir dann aus den 5 "Unruheländern" dieses Spielers 2 gezogen.
- > In diesen beiden hätte die Revolte stattgefunden.

Bei Getreidemangel "3 - 4" steht auf meinem Spielbrett unter "Anzahl der Länder mit Unruhen" eine "2". Ihr solltet dann aus allen Länderkarten des betroffenen Spielers zwei ziehen, die die Länder, in denen die Unruhen statt finden, bestimmen. Diese Tabellenzeile heißt also in Langform: "Wenn dein Getreidemangel entweder "drei" oder "vier" beträgt, dann brechen in zwei deiner Länder Unruhen aus."

Interessant wäre jetzt wirklich, welche Zahlenwerte auf den Spielbrettern der anderen stehen. Wer weiß, wie vielen Varianten da im Umlauf sind.

Auf Xuntheit!
Gustav der Bär

Nachtrag: "Unruhen" und "Unruhemarker"
Autor: Peter Gustav Bartschat

Datum: 01.08.03 06:50 (Beitrag Nr. 72545)

Hallo, Günter,

grade beim Katzenklosauber machen fiel mir schlagartig ein, worauf dein Missverständnis wahrscheinlich beruht - und darum erkläre ich den Punkt noch mal schnell, ehe ich zum Bahnhof wetze.

Es gibt sicher keine unterschiedlichen Ausgaben des Spiels, sondern wir haben bei der Formulierung "Länder mit Unruhen" an zwei unterschiedliche Dinge gedacht. Du hast wahrscheinlich die Länder auf dem Spielplan gezählt, in denen Unruhemarker liegen, während ich so, wie es die Regel meint, nur in die Tabelle gesehen habe.

Achtung: Die Formulierungen "Länder mit Unruhen" und "Länder, in denen grüne Unruhemarker liegen" bezeichnen ZWEI GANZ VERSCHIEDENE DINGE.

Die Unruhemarker geben an, mit welcher Stärke sich das ungebildete Bauernpack gegen deine rechtmäßige Herrschaft auflehnt ... WENN es sich auflehnt. Es ist nämlich nicht gesagt, dass es das tut.

Die "Länder mit Unruhen" sind die Länder, in denen die Bauern tatsächlich mit Sensen und Dreschflegeln gegen dich marschieren.

Wenn in einem Land mit Unruhen außerdem noch Unruhemarker liegen, dann ist der Aufstand heftiger (in Spielterminologie: Du wirfst mehr grüne Bauern-Würfel in den Turm), als wenn dort keine Unruhemarker liegen.

Ich denke, jetzt müsste die Sache mit der Tabelle klar sein.

Auf Xuntheit!
Gustav der Bär

Re: Nachtrag: "Unruhen" und "Unruhemarker"
Autor: Günter Peter
Datum: 01.08.03 10:53 (Beitrag Nr. 72548)

Hallo und vielen Dank für eure Hilfe.

Lieber Gustav, deine Ausführungen sind klar und ausführlich. Du hast genau erkannt, wo wir die falsche geistige Abzweigung genommen haben. Jetzt ist die Revolte/Tabelle natürlich völlig klar.

> Hallo, Günter,

>

> grade beim Katzenklosauber machen fiel mir schlagartig ein,

> worauf dein Missverständnis wahrscheinlich beruht ...

Ich werde mir demnächst auch ein Katzenklo anschaffen und es saubermachen, wenn wir wieder 'mal über eine Regelpassage sinnieren

Nochmals Danke und sonnige Grüße vom Bodensee.
Günter

Wallenstein - Endspiel/Variante

Autor: [Michael](#)

Datum: 23.02.03 16:12 (Beitrag Nr. 61717)

Hallo zusammen,
trotz intensiver Suche habe ich zu folgendem Problem bei Wallenstein noch keine Postings gefunden:

Es ist ja von entscheidender Rolle, an welcher Stelle der Spielerreihenfolge man im Herbst-Zug des zweiten Jahres steht. Die Plätze 1 und 2 haben es schwer, und die Plätze 4 und 5 können "absahnen", bevor es zur Schlußwertung kommt.

Gibt es da schon ein paar Ideen, wie man dies etwas ausgewogener gestalten könnte?

Ad hoc fallen mir 2 Varianten ein:

- a) Die Spieler spielen (nur im Herbst-Zug des zweiten Jahres) in der Reihenfolge, wie sie im ersten Jahr Punkte haben, der Spieler mit den meisten Punkten zuerst etc.
- b) Man spielt die Kämpfe A und B nach Ablauf der normalen Runde erneut (zusätzlich), allerdings in der umgekehrten Spielerreihenfolge.

Ich bin gespannt, was Ihr für Kommentare/Ideen/Varianten dazu habt!

Nice dice

Michael

Auf diesen Beitrag antworten

Re: Wallenstein - Endspiel/Variante

Autor: **Dieter Niehoff**

Datum: 23.02.03 18:57 (Beitrag Nr. 61720)

Michael schrieb:

>

- > Hallo zusammen,
- > trotz intensiver Suche habe ich zu folgendem Problem bei
- > Wallenstein noch keine Postings gefunden:
- >
- > Es ist ja von entscheidender Rolle, an welcher Stelle der
- > Spielerreihenfolge man im Herbst-Zug des zweiten Jahres
- > steht. Die Plätze 1 und 2 haben es schwer, und die Plätze 4
- > und 5 können "absahnen", bevor es zur Schlußwertung kommt.

Wenn ich jedoch als letzter an der Reihe bin und sowieso ziemlich hinten dran hänge, dann kann es sein, dies mir von meinen Vorgängern hier im Herbst ziemlich hart der Garaus gemacht wurde. Was will ich dann noch versuchen?

>

- > Gibt es da schon ein paar Ideen, wie man dies etwas
- > ausgewogener gestalten könnte?
- > Ad hoc fallen mir 2 Varianten ein:
- > a) Die Spieler spielen (nur im Herbst-Zug des zweiten Jahres)
- > in der Reihenfolge, wie sie im ersten Jahr Punkte haben, der
- > Spieler mit den meisten Punkten zuerst etc.

Das erscheint mir interessant . Wir werden es beim nächsten Wallenstein-Abend probieren.

- > b) Man spielt die Kämpfe A und B nach Ablauf der normalen
- > Runde erneut (zusätzlich), allerdings in der umgekehrten
- > Spielerreihenfolge.

Reichlich Säbelgerassel - aber warum nicht?! (wir spielen die Kämpfe sowieso in "Risiko-Art", d.h.: "Kettenangriffe" sind möglich)

>

- > Ich bin gespannt, was Ihr für Kommentare/Ideen/Varianten dazu
- > habt!
- > Nice dice
- > Michael

[RF] Wallenstein

Autor: [Detlev Moritz](#)

Datum: 04.01.03 17:49 (Beitrag Nr. 59022)

Hallo zusammen,
ich habe noch eine Frage zur Wallenstein Spielregel:

Ich besitze ein Land mit einer Armee (rot) besetzt und mit keinem Unruhemarker belegt. Dieses Land wird von blau mit einer Armee angegriffen. Aus dem Würfelturm kommen eine blaue und zwei grüne (Bauern) Armeen heraus. Da die grünen Armeen für mich mitzählen, habe ich den Angriff laut Regel abgewehrt. Ich habe aber keine rote Armee aus dem Würfelturm zurück erhalten, die ich in das Land setzen könnte. Daher steht in meinem Land jetzt keine Armee mehr. Was geschieht nun mit dem Land und den eventuell darauf gebauten Gebäuden ???

Gruß,
Detlev

Auf diesen Beitrag antworten

Re: [RF] Wallenstein

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 04.01.03 18:49 (Beitrag Nr. 59025)

Hallo,

hehe, gute Frage, die die Regel m.E. tatsächlich offen lässt.

Ich würde aber sagen, da hast Du Pech gehabt und das Land verloren, da Du nichts mehr zum Reinstellen hast.

Und da das Land dann ja neutral ist (im Sinne von: ohne Besitzer), in einem neutralen Land aber nie Gebäude stehen, würde ich Deinen Fall so werten wie ein Unentschieden, sprich als völlige Verwüstung des Landes ansehen.

Viele Grüße,
Micha (hat gestern Wallenstein gewonnen)

Auf diesen Beitrag antworten

Re: [RF] Wallenstein

Autor: [Detlev Moritz](#)

Datum: 04.01.03 19:59 (Beitrag Nr. 59026)

Hallo Michael,

vielen Dank für die schnelle Antwort. Dein Vorschlag macht Sinn und ich werde ihn im Fall des Falles so spielen.

Gruß,
Detlev

Auf diesen Beitrag antworten

Re: [RF] Wallenstein

Autor: [Dirk Henn](#)

Datum: 04.01.03 22:40 (Beitrag Nr. 59030)

Hallo!

Michael Andersch sieht die Sache völlig richtig. Es handelt sich um einen äusserst seltenen Spezialfall, und die Regel muss schon so ausgelegt werden. Ist aber schon grosses Pech!

Viel Spass beim Weiterspielen

Dirk

[RF] Wallenstein

Autor: [Bernd Menzel](#)

Datum: 02.12.02 10:56 (Beitrag Nr. 56834)

Website: www.ceilidance.de

Hallo,

Sind folgende Interpretationen korrekt?

1) Kampf gegen ein "leeres" Land:

Zusätzlich zu den angreifenden Armeen und den Armeen aus der Schale, wird immer eine Bauernarmee aus dem Vorrat in den Turm geworfen.

(Es sei denn, eine Ereigniskarte sagt was anderes)

2) Kampf gegen ein von einem anderen Spieler besetztes Land

Es werden die angreifenden und die verteidigenden Armeen in den Turm geworfen.

Es werden keine zusätzlichen Armeen aus dem Vorrat genommen (insbesondere keine Bauernarmeen).

Vielen Dank,

Bernd

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein

Autor: **Mike**

Datum: 02.12.02 11:06 (Beitrag Nr. 56837)

> 1) Kampf gegen ein "leeres" Land:

> Zusätzlich zu den angreifenden Armeen und den Armeen aus der

> Schale, wird immer eine Bauernarmee aus dem Vorrat in den

> Turm geworfen.

> (Es sei denn, eine Ereigniskarte sagt was anderes)

Korrekt!

> 2) Kampf gegen ein von einem anderen Spieler besetztes Land

> Es werden die angreifenden und die verteidigenden Armeen in

> den Turm geworfen.

> Es werden keine zusätzlichen Armeen aus dem Vorrat genommen

> (insbesondere keine Bauernarmeen).

Korrekt!

Wobei wir es hier auch schon mit speziellen Hausregeln versucht haben, die den Angriff auf Länder mit mehreren Unruhemarkern erleichtern sollen:

0 Unruhemarker: Grüne auf Seiten des V

1 Unruhemarker: Grüne neutral

2 Unruhemarker: Grüne auf Seiten des A

3 Unruhemarker: Grüne auf Seiten des A und ein grüner zusätzlich in den Turm

Hat uns besser gefallen.

Mike

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein

Autor: [Bernd Menzel](#)

Datum: 02.12.02 11:13 (Beitrag Nr. 56838)

Mike schrieb:

- > > 2) Kampf gegen ein von einem anderen Spieler besetztes Land
- > Wobei wir es hier auch schon mit speziellen Hausregeln
- > versucht haben, die den Angriff auf Länder mit mehreren
- > Unruhemarkern erleichtern sollen:
- > 0 Unruhemarker: Grüne auf Seiten des V
- > 1 Unruhemarker: Grüne neutral
- > 2 Unruhemarker: Grüne auf Seiten des A
- > 3 Unruhemarker: Grüne auf Seiten des A und ein grüner
- > zusätzlich in den Turm
- > Hat uns besser gefallen.

Interessante Idee, werde mir das mal aufschreiben.

Laut Regel ist es doch so (oder hab' ich da was falsch in Erinnerung)?

0 oder 1 Unruhemarker: Grüne auf Seiten des Verteidigers

2 oder mehr Unruhemarker: Grüne neutral.

Bernd

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 02.12.02 11:19 (Beitrag Nr. 56840)

Moin Bernd!

Ergaenzend zu Mike moechte ich noch anfüegen:

Bernd Menzel schrieb:

- > 2) Kampf gegen ein von einem anderen Spieler besetztes Land
- > Es werden die angreifenden und die verteidigenden Armeen in
- > den Turm geworfen.
- > Es werden keine zusätzlichen Armeen aus dem Vorrat genommen
- > (insbesondere keine Bauernarmeen).

Soweit korrekt, wobei natuerlich auch hier alle Armeen aus der Auffangschale mit den Turm geworfen werden, egal zu welchem Spieler sie gehoeren.

Tschoe,

- Arne -

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 02.12.02 12:49 (Beitrag Nr. 56855)

Arne Hoffmann schrieb:

- >
- > > 2) Kampf gegen ein von einem anderen Spieler besetztes Land
- > > Es werden die angreifenden und die verteidigenden Armeen in
- > > den Turm geworfen.
- > > Es werden keine zusätzlichen Armeen aus dem Vorrat genommen
- > > (insbesondere keine Bauernarmeen).
- >
- > Soweit korrekt, wobei natuerlich auch hier alle Armeen aus
- > der Auffangschale mit den Turm geworfen werden, egal zu
- > welchem Spieler sie gehoeren.

Egal zu welchem Spieler sie gehoeren???

Das habe ich aber anders in Erinnerung: Nur die Armeen der Beteiligten werden in den Turm geworfen. Oder hab ich da jetzt was falsch verstanden?

VG,

Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein

Autor: **Mike**

Datum: 02.12.02 12:56 (Beitrag Nr. 56857)

Also wir haben es auch immer so gespielt, dass ALLE Steine in der Schale wieder reingeschmissen werden. Stand denke ich auch so in der Regel und man erspart sich auch das raussuchen der beiden Farben.

Mike

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein

Autor: [Dirk Henn](#)

Datum: 02.12.02 15:36 (Beitrag Nr. 56881)

Michael Andersch schrieb:

>

> Egal zu welchem Spieler sie gehören???

> Das habe ich aber anders in Erinnerung: Nur die Armeen der

> Beteiligten werden in den Turm geworfen. Oder hab ich da

> jetzt was falsch verstanden?

Es macht zwar nicht soviel aus, aber Regel und Autor sagen: alle. Egal ob beteiligt oder nicht. Raussuchen der Beteiligten würde nur zusätzliche Turm-Schubs-Gefahr und Fieselei bedeuten.

Viel Spass beim Spielen wünscht

Dirk Henn

[RF] Wallenstein

Autor: [Roland Müller](#)

Datum: 17.09.02 09:26 (Beitrag Nr. 51251)

Hallo Spiele-Gemeinde !

Letztes Wochenende haben wir zum ersten Mal Wallenstein gespielt (zu dritt).

Wie in der Anleitung empfohlen, wollten wir für das erste Mal die vorgegebene Startaufstellung für 3 Spieler verwenden.

Dabei ist uns aufgefallen, dass hier ein Widerspruch in der Anleitung besteht:

Bei dem Kapitel Spielvorbereitungen auf Seite 4 heisst es, dass bei drei Spielern die folgenden Länder nicht mitspielen: ..., Burgund, Konstanz,

Diese Länder sind auf dem Spielplan, wie angegeben, daran zu erkennen, dass sie einen weissen Rand tragen. So weit so gut.

Aber: Liest man auf der letzten Seite die Liste mit den Ländern, so wie sie die einzelnen Spieler übernehmen sollen, steht da bei Spieler B: ..., Bm. Konstanz(3), Breisgau(3), Burgund(2), ... !!??

Was denn nun ?

(Wir haben das Problem dann so gelöst, dass wir dann doch mit der Vergaberunde angefangen haben, was aber nicht so der Bringer war, da keiner wusste, nach welchen Kriterien er sich aufstellen sollte.)

Habt Ihr eine Idee, wie die vorgegebene Startverteilung für drei richtigerweise aussehen sollte ?

Ein zweite Frage hat sich bei der Abhandlung von Revolten aufgetan:

Es gibt ja zwei Arten von Revolten: Die einen, die aufgrund einer Gold/Getreide-Aktionskarte (egal in welcher Jahreszeit) auftreten, wenn in dem betreffenden Land bereits ein (oder mehrere) Unruhemarker vorhanden sind, und die anderen, die am Ende des Jahres, im Winter, wegen Getreideverlusten auftreten.

Ist es richtig, dass die Beschreibung im Kapitel 'Kämpfe und Revolten' / Punkt 4 sich eigentlich nur auf die zweite Art (Rev. im Winter) bezieht, sprich die Getreidemangel-Tabelle auf dem Spielplan nur bei dieser Art von Revolten herangezogen wird, nicht aber bei den Revolten der ersten Art und daher die Anzahl der Bauernarmeen bei Revolten der ersten Art immer gleich der Anzahl der Unruhemarker ist (plus Modifikation evtl. Ereigniskarten), während nur bei Revolten der zweiten Art die Anzahl der Bauernarmeen sich gemäss der Getreidemangel-Tabelle ergibt ?

Vielen Dank schon mal für Eure Hinweise.

Happy gaming, Roland

P.S. Eine Suche im Forum (auch unter RFs) hat diesbezüglich leider nichts ergeben.

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein
Autor: [Thomas Jereczek](#)
Datum: 17.09.02 10:52 (Beitrag Nr. 51260)

Roland Müller schrieb:

>
> Ist es richtig, dass die Beschreibung im Kapitel 'Kämpfe und
> Revolten' / Punkt 4 sich eigentlich nur auf die zweite Art
> (Rev. im Winter) bezieht, sprich die Getreidemangel-Tabelle
> auf dem Spielplan nur bei dieser Art von Revolten
> herangezogen wird, nicht aber bei den Revolten der ersten Art
> und daher die
> Anzahl der Bauernarmeen bei Revolten der ersten Art immer
> gleich der Anzahl der Unruhemarker ist (plus Modifikation
> evtl. Ereigniskarten), während nur bei Revolten
> der zweiten Art die Anzahl der Bauernarmeen sich gemäss der
> Getreidemangel-Tabelle ergibt ?
>

Ja, so haben wir es auch immer gespielt. Es sind zwei Arten von Revolten. Da ist die Spielregel nicht so übersichtlich und erfordert Nachdenken.

Gruß
Thomas

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein
Autor: [Dirk Henn](#)
Datum: 17.09.02 10:58 (Beitrag Nr. 51261)

Sorry, da ist uns bei der Anfangsaufstellung ein Fehler unterlaufen. Nehmt für die Anfangsaufstellung zu dritt bitte Baden für Konstanz und Lothringen für Burgund.

Zur zweiten Frage, genau richtig verstanden. Die Tabelle auf dem Spielplan ist nur für die "Getreideunruhen" zuständig.

Ansonsten viel Spass beim Spielen!
Barbara Henn

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein
Autor: [Gunther App](#)
Datum: 27.10.02 16:41 (Beitrag Nr. 54023)

Ich habe auch eine Frage zu Wallenstein:

Wir haben das Spiel gestern zu dritt zum ersten Mal ausprobiert und hatten erhebliche Probleme mit der Abwicklung der Revolten:

Klar ist, dass die Getreidemangeltabelle nur für die Revolten im Winter gilt. Unklar ist, wie die anderen Revolten und wie der Kampf um ein leeres Land abgewickelt werden. Wir haben das wie folgt gespielt: Bei Kämpfen um das leere Land: 1 (bzw. 2 Bauernarmeen je nach Ereigniskarte) + Anzahl der Armeen des Angreifers nach seiner Wahl + alle aus früheren Kämpfen in der Turmschale liegenden Armeen der Bauern und des Angreifers.

Bei Revolten aufgrund der Getreide- bzw. Geldrequirierung: Anzahl Bauernarmeen je nach Anzahl Unruhemarker + Anzahl der Armeen des Landbesitzers + alle aus früheren Kämpfen in der Turmschale liegenden Armeen (alle, nicht nur die Armeen der am Kampf Beteiligten).

Bei Winterrevolten haben wir das wie die sonstigen Revolten gehandhabt, d.h. neben den Bauernarmeen entsprechend der Getreidetabelle und den Armeen des Landbesitzers alle aus früheren Kämpfen übrig gebliebenen Armeen aus der Turmschale in den Turm geworfen.

Zusammenfassend heißt das, dass nur der Kampf um ein unbesetztes Land anders als alle anderen Kämpfe und Revolten durchgeführt wurde, indem nur die Armeen der beiden Beteiligten in den Turm geworfen werden und sonst immer alle Armeen aller Mitspieler, die sich in der Turmschale befinden.

Ist das im Sinne der Spielregel ?

Was passiert eigentlich bei einem Unentschieden beim Kampf um ein leeres Land ? Wir haben so gespielt, dass nichts weiter passiert, der Einmarsch aber von der Bauernarmee zurückgeschlagen wurde.

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [RF] Wallenstein

Autor: [Udo G.](#)

Datum: 28.10.02 09:16 (Beitrag Nr. 54045)

"Gunther App" hat am 27.10.2002 geschrieben:

> Bei Kämpfen um das leere Land: 1 (bzw. 2 Bauernarmeen je
> nach Ereigniskarte) + Anzahl der Armeen des Angreifers nach
> seiner Wahl + alle aus früheren Kämpfen in der Turmschale
> liegenden Armeen der Bauern und des Angreifers.

Nein. Immer alle Armeen aus der Schale.

Bauern können aber doch nur in der Schale liegen, wenn sie bei einem Kampf um ein Land mit mindestens zwei Unruhemarkern rausgefallen sind (also als neutrale). Ansonsten sind sie immer beteiligt und kommen raus.

> Was passiert eigentlich bei einem Unentschieden beim Kampf
> um ein leeres Land ? Wir haben so gespielt, dass nichts
> weiter passiert, der Einmarsch aber von der Bauernarmee
> zurückgeschlagen wurde.

Bei einem Unentschieden wird das entsprechende Land komplett leergeräumt und die Karte wandert auf den Stapel der freien Länder (sinngemäß). Das gilt doch dann auch für freie Länder.

Grüße,

Udo

noch mal WS Rf

Autor: [ahs](#)

Datum: 26.08.02 08:53 (Beitrag Nr. 49851)

moin,

ich kanns nicht lassen.

ich greife ein leeres land mit 3 armeen an. in den turm kommen also 3 meiner armeen und 1 bauerarmee. heraus fallen 1 rote und 2 bauern. die rote bleib liegen (ist klar) kommen jetzt die 2 bauern auf das land oder weg oder bleiben sie auch liegen ?

gruzs
andreas

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein
Autor: [Arne Hoffmann](#)
Datum: 26.08.02 13:22 (Beitrag Nr. 49875)

Moin Andreas!

Bei Deinem Kampfbeispiel werden zuerst Deine Armeen mit den Bauernarmeen aufgerechnet. Da Du nicht Rot bist, bleiben jetzt noch 2 Bauernarmeen ueber. Diese kommen jetzt weder in das umkaempfte Land, noch bleiben sie in der Auffangschale liegen. Wie Frank es erwaeht hat, kommen **alle** Bauernarmeen, die nach einem Kampf in der Auffangschale liegen, zurueck in den allgemeinen Vorrat. Das umkaempfte Land bleibt weiterhin leer.

Ob das mit den gruenen jetzt explizit so in der Anleitung steht, da bin ich mir nicht ganz sicher. Habe die Regel aber persoendlich von Dirk Henn so erzaehlt bekommen, der sich ja mit seinem Spiel auskennen wird

Generell gilt, dass gruene Kloetzchen nie auf dem Spielbrett vertreten sind und sich entweder im allgemeinen Vorrat oder versteckt im Turm aufhalten

Tschoe,

- Arne -

[RF] Wallenstein: Revolte
Autor: [Thomas Jereczek](#)
Datum: 03.06.02 13:18 (Beitrag Nr. 44616)

Hallo,

die Regeln zum Thema Bauernarmeen und Revolten sind nicht so eindeutig und lassen doch mal Fragen offen.

siehe auch: <http://www.spielbox.de/phorum4/read.php4?f=1&i=41305&t=41298>

Wie spielt Ihr die Gold-/Getreide-Revolte?

Laut Regel wird erst das Gold/Getreide genommen, danach erfolgt, falls ein Unruhemarker vorhanden ist die Revolte. Was passiert jetzt, wenn die Revolte erfolgreich war, und das Land geräumt wurde?

Wird trotzdem laut Regel c) ein Unruhemarker ins Land gelegt?

Wir haben keine Marker gelegt, den an anderer Stelle steht, das Unruhemarker aus leeren Ländern entfernt werden. Deshalb sind wir davon ausgegangen, daß auch keine Unruhemarker in leere Länder gelegt werden.

Andererseits ist das eine interessante Variante, denn dann wäre es etwas schwieriger das leere Land zurückzuerobern, weil man gegen eine zusätzliche Bauernarmee zu kämpfen hätte.

In unserem ersten Spiel haben wir mehr mit den Regeln als mit den Mitspielern gekämpft, ansonsten ist Wallenstein für mich ein gutes Spiel: kurzweilig trotz der langen Spieldauer, taktisch interessant trotz des hohen Glücksfaktors (ähnlich Nautilus).

Gruß

Thomas (der jetzt einige Zeit warten darf auf seine nächste Eroberungstour :cry

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein: Revolte
Autor: [Volker L.](#)
Datum: 03.06.02 13:36 (Beitrag Nr. 44619)

Tja, noch so ein Fall, der in den regeln nicht oder schlecht erklart ist. Ich denke aber, dass es vom Autor so gedacht war,

dass leere Laender wirklich leer sind und KEIN Unruhemarker hinein kommt, insbesondere, nachdem ja bestaetigt wurde, dass bei einem Sieg der Bauern auch die ueberzaehligten Bauernarmeen in dne Vorrat und nicht als zusaetzliche Verteidiger ins Land getan werden.

BTW:

Irgendjemand hatte doch mal etwas zu unterschiedlichen Rueckseiten der Laender-Karten gecshrieben, aber ich finde das entsprechende Posting nicht mehr. Weiss jemand noch, welches Posting das war?

Gruss, Volker (der nach ca. 30 Minuten vergeblicher Benutzung der Such-Funktion aufgegeben hat)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein: Revolte
Autor: [Christian Schnabel](#)
Datum: 03.06.02 15:31 (Beitrag Nr. 44636)

Hallo Volker,

> Tja, noch so ein Fall, der in den regeln nicht oder schlecht erklart ist...<

Zitat Spielregeln (Seite 7):

Ist die Bauernrevolte erfolgreich, so verliert der Spieler das Land. Es gilt daraufhin als völlig verwüstet und wird einschließlichs aller Gebäude und Unruhemarker komplett leergeräumt.

Ich finde die Regel ist durchaus eindeutig.

Viele Grüße

Christian Schnabel

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein: Revolte
Autor: [Volker L.](#)
Datum: 03.06.02 15:42 (Beitrag Nr. 44640)

Christian Schnabel schrieb:

>
> Hallo Volker,
>
> > Tja, noch so ein Fall, der in den regeln nicht oder schlecht
> erklart ist...<
>
> Zitat Spielregeln (Seite 7):
>
> Ist die Bauernrevolte erfolgreich, so verliert der Spieler
> das Land. Es gilt daraufhin als völlig verwüstet und wird
> einschließlichs aller Gebäude und Unruhemarker komplett
> leergeräumt.
>
>
> Ich finde die Regel ist durchaus eindeutig.

Ich glaube, Thomas wollte auf die Reihenfolge hinaus.
Die Revolte inkl. eventueller Verwuestungen findet bei dem Absatz ueber Ernte bzw. Steuern unter Punkt **b** statt.
Punkt **c** ist dann das Hinzufuegen eines Unruhemarkers;

wenn man sich also sklavisch an die im Regelwerk beschriebene Reihenfolge haelt, findet erst die Revolte statt, das Land wird (im Erfolgsfall) komplett leegeraeumt, *danach* schreitet man zu Punkt **c** und legt einen Unruhemarker hinein. Und hier im Forum gibt es doch ein paar Spezies, die dazu tendieren, strittige Regeln auf diese Art auszulegen.

Gruss, Volker

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein: Revolte
Autor: [Thomas Jereczek](#)
Datum: 03.06.02 15:42 (Beitrag Nr. 44641)

Hallo Christian,

Christian Schnabel schrieb:

- >
- > Zitat Spielregeln (Seite 7):
- >
- > Ist die Bauernrevolte erfolgreich, so verliert der Spieler
- > das Land. Es gilt daraufhin als völlig verwüstet und wird
- > einschließlich aller Gebäude und Unruhemarker komplett
- > leegeräumt.
- >
- >
- > Ich finde die Regel ist durchaus eindeutig.
- >

Für den Ausgang der Revolte ist das alles richtig. Aber eine Seite zuvor bei der Aktion Gold/Getreide steht dann unter c) "Es wird ein Unruhemarker hinzugelegt." (sinngemäß, ich habe die Regel gerade nicht zur Hand). Also, ins leere Land???

immer noch fragende Grüße
Thomas

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein: Revolte
Autor: [Thomas Jereczek](#)
Datum: 03.06.02 15:57 (Beitrag Nr. 44642)

Volker L. schrieb:

- >
- > Ich glaube, Thomas wollte auf die Reihenfolge hinaus.

Genau.

- > wenn man sich also sklavisch an die im Regelwerk beschriebene
- > Reihenfolge haelt, findet erst die Revolte statt, das Land wird
- > (im Erfolgsfall) komplett leegeraeumt, *danach* schreitet
- > man zu Punkt **c** und legt einen Unruhemarker hinein.

Genau, deshalb findet ja nach der ersten Ernte/Steuereintreibung keine Revolte statt, denn in der Regel heißt es doch, "falls kein Unruhemarker im Land liegt entfällt Punkt b)". Damit ist doch nach Regelwerk klar, daß die Reihenfolge hier zu beachten ist.

- > wenn man sich also sklavisch an die im Regelwerk beschriebene
- > Reihenfolge haelt

Ein Regelwerk ist eben ein Regelwerk und dient dazu einheitliche Spielregeln für alle vorzugeben. So sollte es jedenfalls sein. Daß es in was-weiß-ich-wieviel Prozent der Fälle immer wieder Probleme mit unklaren, mehrdeutigen Regeln gibt, kannst Du ja nicht den Spielern anlasten. Das Ganze hat auch nichts mit sklavisch zu tun. In jedem anderen Fall wären die Anleitungen ja nur Vorschläge wie man spielen könnte, dann interpretiert jeder die Regeln wie er will. Da würde man in

mancher Spielrunde gar nicht zum Spielen kommen, weil man erstmal stundenlang sich über die gemeinsamen Regeln zu einigen hätte.

- > Und hier im Forum gibt es doch ein paar Spezies, die dazu
- > tendieren,
- > strittige Regeln auf diese Art auszulegen.

Hier gibt's auch die anderen Spezies, die selbst bei eindeutigen Regeln anfangen zu interpretieren, und zwanghaft zwischen den Zeilen lesen wollen, obwohl es dort gar nichts zu lesen gibt.

Gruß

Thomas (der lieber nach allgemein vom Autor vorgegebenen Regeln spielt, die dann jeder kennt, als daß er sich jedesmal Gedanken zu machen hat, wie die Mitspieler nun die Anleitungen gedeutet haben.)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein: Revolte

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 03.06.02 16:21 (Beitrag Nr. 44645)

Thomas Jereczek schrieb:

- >
- > Volker L. schrieb:
- >>
- >> Ich glaube, Thomas wollte auf die Reihenfolge hinaus.
- >
- > Genau.
- >
- >> wenn man sich also sklavisch an die im Regelwerk beschriebene
- >> Reihenfolge haelt, findet erst die Revolte statt, das Land
- > wird
- >> (im Erfolgsfall) komplett leergeeraeumt, *danach*
- > schreitet
- >> man zu Punkt **c** und legt einen Unruhemarker hinein.
- >
- > Genau, deshalb findet ja nach der ersten
- > Ernte/Steuereintreibung keine Revolte statt, denn in der
- > Regel heißt es doch, "falls kein Unruhemarker im Land liegt
- > entfällt Punkt b)".
- > Damit ist doch nach Regelwerk klar, daß die Reihenfolge hier
- > zu beachten ist.

Soweit sind wir uns einig.

Aber ich bin ueberzeugt davon, dass der Autor **nicht** beabsichtigte, nach der Revolte einen Unruhemarker in das ansonsten leere Land legen zu lassen, insbesondere angesichts der Tatsache, dass ja auch die siegreichen Bauernarmeen nicht in das Land gelegt werden

<http://www.spielbox.de/phorum4/read.php4?f=1&i=44358&t=44184>

Gruss, Volker

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein: Revolte

Autor: [Christian Schnabel](#)

Datum: 03.06.02 16:48 (Beitrag Nr. 44649)

Hallo Thomas,

- > Aber eine Seite zuvor bei der Aktion Gold/Getreide steht dann unter c) "Es wird ein Unruhemarker hinzugelegt." (sinngemäß, ich habe die Regel gerade nicht zur Hand). Also, ins leere Land???

Ein Unruhemarker wird hinzugefügt, falls die Revolte (also eine Revolte aufgrund von Golderpressung oder Getreideraub) nicht erfolgreich war. Dann ist das Land ja nicht leer, sondern es gehört natürlich weiterhin seinem Besitzer (vielleicht mit jetzt weniger eigenen Truppen).

Ansonsten steht in der Erklärung auf Seite 5 (rechts neben dem Abschnitt "Gold/Getreide"): Der Ablauf einer Revolte ist im Abschnitt "Kämpfe und Revolten" ab Seite 6 erklärt.

Dort steht dann geschrieben:

Ist die Bauernrevolte erfolgreich, so verliert der Spieler das Land. Es gilt daraufhin als völlig verwüstet und wird einschließlich aller Gebäude und Unruhemarker komplett leergeräumt. Die Länderkarte kommt auf den Stapel der nicht vergebenen Länderkarten.

Dort steht jedoch nicht geschrieben:

In das "leere" Land kommt ein Unruhemarker.

Macht m.E. es auch keinen Sinn. Jetzt, da die Bauern und Bürger ihren verhaßten Lehnherren sozusagen "los" sind, gehen sie wieder ihrer Arbeit nach. Denn der nächste Winter "im Dreißigjährigen Krieg" rückt unaufhaltsam näher.

Viele Grüße

Christian Schnabel

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein: Revolte

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 03.06.02 17:05 (Beitrag Nr. 44652)

Christian Schnabel schrieb:

- >
- > Hallo Thomas,
- >
- > > Aber eine Seite zuvor bei der Aktion Gold/Getreide steht
- > dann unter c) "Es wird ein Unruhemarker hinzugelegt."
- > (sinngemäß, ich
- > habe die Regel gerade nicht zur Hand). Also, ins leere Land???
- >
- >
- > Ein Unruhemarker wird hinzugefügt, falls die Revolte (also
- > eine Revolte aufgrund von Golderpressung oder Getreideraub)
- > nicht erfolgreich war. Dann ist das Land ja nicht leer,
- > sondern es gehört natürlich weiterhin seinem Besitzer
- > (vielleicht mit jetzt weniger eigenen Truppen).

Es ist IMHO ziemlich offensichtlich, dass der Autor das so gemeint hat. Aber es ist eben nicht ausdruecklich gesagt. Unter Punkt **c** steht eben nicht "falls die Revolte nicht erfolgreich war, wird ein Unruhemarker gelegt", und weder bei Punkt **b** noch in der Beschreibung der Revolte steht "...komplett leergeraumt. Punkt **c** entfaellt."

- > Ansonsten steht in der Erklärung auf Seite 5 (rechts neben
- > dem Abschnitt "Gold/Getreide"): Der Ablauf einer Revolte ist
- > im Abschnitt "Kämpfe und Revolten" ab Seite 6 erklärt.
- >
- > Dort steht dann geschrieben:
- > Ist die Bauernrevolte erfolgreich, so verliert der Spieler
- > das Land. Es gilt daraufhin als völlig verwüstet und wird
- > einschließlich aller Gebäude und Unruhemarker komplett
- > leergeräumt. Die Länderkarte kommt auf den Stapel der nicht
- > vergebenen Länderkarten.
- >
- > Dort steht jedoch nicht geschrieben:

> In das "leere" Land kommt ein Unruhemarker.

Nein, da nicht.

Aber die Revolte ist - so wie es beschrieben ist - komplett Bestandteil von Punkt **b**. Und nach der Revolte muss - wenn man die Regel wortwoertlich auslegt - Punkt **c** auch noch absolviert werden.

Wie schon mehrfach erwaeht, halte ich eine woertliche Auslegung dieser Regel bzw. Reihenfolge nicht fuer sinnvoll und auch nicht fuer vom Autor so gemeint, aber so **kann** man es interpretieren, wenn man haarspalterisch sein will. Insofern ist Thomas' Frage nicht unberechtigt.

> Macht m.E. es auch keinen Sinn. Jetzt, da die Bauern und
> Bürger ihren verhaßten Lehnherren sozusagen "los" sind, gehen
> sie wieder ihrer Arbeit nach. Denn der nächste Winter "im
> Dreißigjährigen Krieg" rückt unaufhaltsam näher.

Ich schliesse mich dieser Einschaeztung an. Aber dazu kommt man eben nur, wenn man bereit ist, bei Widerspruechen zwischen einer logischen Auslegung und dem exakten Wortlaut der Logik den Vorzug zu geben. Und ich weiss aus einigen vorangegangenen Regeldiskussionen, dass manche Forumsteilnehmer in solchen Faellen eisern am exakten Wortlaut festhalten.

Gruss, Volker

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein: Revolte
Autor: [Christian Schnabel](#)
Datum: 03.06.02 18:32 (Beitrag Nr. 44665)

Hallo Volker,

ich versuche mal die Erklärung über ein Beispiel:

- 1.) Frühling: Spieler Rot erpresst Getreide in Lüneburg, es wird ein Unruhemarker plaziert.
- 2.) Sommer: Spieler Rot erpreßt Getreide in Lüneburg, es kommt zur Revolte; die Bauern sind sieggreich.

Angenommen es wird jetzt in das "leere" verwüstete Land ein Unruhemarker plaziert. Welchen Effekt hätte dies?

3.) Denn im Herbst wird das "freie" Lüneburg von Spieler Blau erobert. Lüneburg verteidigt sich immer noch mit nur 1 grünen Einheit. Korn kann in diesem Spieljahr nicht mehr erpreßt werden; Gold auch nicht. Es wird ein Unruhemarker plaziert (wegen der Eroberung).

4.) Winter : Abrechnung und abräumen aller Unruhemarker.

Ob nun ein Unruhemarker in ein "leeres" Land gelegt wird (oder auch nicht), ist doch praktisch fast belanglos.

Also: wozu dann einen Unruhemarker in ein "leeres" Lüneburg legen?

Allerdings, wäre die Spielregel eindeutiger mit folgenden Satz:

c) Ein Unruhemarker wird hinzugefügt, falls eine durch Getreide/Gold initiierte Revolte erfolglos ist.

Viele Grüße

Christian Schnabel

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein: Revolte
Autor: [Thomas Jereczek](#)
Datum: 03.06.02 18:39 (Beitrag Nr. 44668)

Hallo Christian,

Christian Schnabel schrieb:
>
> 4.) Winter : Abrechnung und abräumen aller Unruhemarker.
>
> Ob nun ein Unruhemarker in ein "leeres" Land gelegt wird
> (oder auch nicht), ist doch praktisch fast belanglos.
>

Und was ist mit den Revolten wegen Getreidemangel im Winter? Das zählt jeder Marker!

Gruß
Thomas

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein: Revolte
Autor: [Volker L.](#)
Datum: 03.06.02 19:00 (Beitrag Nr. 44669)

Christian Schnabel schrieb:
>
> Hallo Volker,
>
> ich versuche mal die Erklärung über ein Beispiel:
>
> 1.) Frühling: Spieler Rot erpresst Getreide in Lüneburg, es
> wird ein Unruhemarker plaziert.
>
> 2.) Sommer: Spieler Rot erpreßt Getreide in Lüneburg, es
> kommt zur Revolte; die Bauern sind siegreich.
>
> Angenommen es wird jetzt in das "leere" verwüstete Land ein
> Unruhemarker plaziert. Welchen Effekt hätte dies?
>
> 3.) Denn im Herbst wird das "freie" Lüneburg von Spieler Blau
> erobert. Lüneburg verteidigt sich immer noch mit nur 1 grünen
> Einheit. Korn kann in diesem Spieljahr nicht mehr erpreßt
> werden; Gold auch nicht. Es wird ein Unruhemarker plaziert
> (wegen der Eroberung).

Und im Herbst greift Spieler gelb, der nach Spieler blau agiert,
Lueneburg an. Wenn da jetzt nur 1 Marker liegt, zaehlen gruene
Steine, die beim Kampf herausfallen, fuer blau, liegen da aber
zwei Marker, halten die Bauern sich raus. Das kann fuer den
Ausgang des Kampfes entscheidend sein oder auch schon fuer Gelbs
Entscheidung, Lueneburg oder vielleicht ein anderes Land oder
gar keins anzugreifen.

> 4.) Winter : Abrechnung und abräumen aller Unruhemarker.
>
> Ob nun ein Unruhemarker in ein "leeres" Land gelegt wird
> (oder auch nicht), ist doch praktisch fast belanglos.

eben nicht (s.o.). gerade im zweiten Jahr kann es im Herbst
sehr leicht zu solchen Konstellationen kommen, weil jeder
Spieler noch versucht, seine Position vor der Schlussabrechnung
zu verbessern.

> Allerdings, wäre die Spielregel eindeutiger mit folgenden Satz:
>

> c) Ein Unruhemarker wird hinzugefügt, falls eine durch
> Getreide/Gold initiierte Revolte erfolglos ist.

Genau.

Gruss, Volker

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein: Revolte
Autor: [Christian Schnabel](#)
Datum: 03.06.02 19:20 (Beitrag Nr. 44670)

Hallo Thomas,

> Und was ist mit den Revolten wegen Getreidemangel im Winter? Das zählt jeder Marker!<

Das ist natürlich genau der Schwachpunkt in meinem Beispiel (deshalb habe ich auch geschrieben: praktisch fast belanglos).

In deinem Beispiel/Fall würde im Winter aufgrund Getreidemangels 1 grüne Einheit zusätzlich auf seiten der Bauern kämpfen. War mir durchaus klar.

Tja, leider habe ich keine weiteren Argumente, die meine Regelinterpretation (vorsichtig ausgedrückt) stützen könnten. Trotzdem bin ich überzeugt regelkonform zu spielen.

Übrigens: Da der Getreidemangel ja nicht unbedingt überraschend kommt, würde ich persönlich wohl in diesem Beispiel auf eine Eroberung Lüneburgs verzichten. Denn es würde den Getreidemangel verschärfen und auch das Gebiet unnötig schwächen aus dem der Angriff erfolgte.

Viele Grüße

Christian Schnabel

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Wallenstein: Revolte
Autor: [Christian Schnabel](#)
Datum: 03.06.02 19:42 (Beitrag Nr. 44672)

Hallo Volker,

> Und im Herbst greift Spieler gelb, der nach Spieler blau agiert, Lueneburg an. Wenn da jetzt nur 1 Marker liegt, zaehlen gruene Steine, die beim Kampf herausfallen, fuer blau, liegen da aber zwei Marker, halten die Bauern sich raus. Das kann fuer den Ausgang des Kampfes entscheidend sein oder auch schon fuer Gelbs Entscheidung, Lueneburg oder vielleicht ein anderes Land oder gar keins anzugreifen...gerade im zweiten Jahr kann es im Herbst sehr leicht zu solchen Konstellationen kommen, weil jeder Spieler noch versucht, seine Position vor der Schlussabrechnung zu verbessern. <

Da hast du natürlich recht; diesen Punkt habe ich übersehen.

Obwohl Gelb im Herbst des 2. Jahres besser ein Gebiet mit Gebäuden attackieren sollte (so möglich), z.B. das Ausgangsland von Spieler Blau für seinen Angriff auf Lüneburg (so die Topographie dies erlaubt...).

Viele Grüße

Christian Schnabel

Autor: [Sönke Weidemann](#)

Datum: 26.05.02 13:21 (Beitrag Nr. 44184)

Hi!

Ich bin gerade bei der ersten Lektüre der Spielregel und habe so meine Probleme mit dem Kampf "Spieler gegen ein leeres Land": Es werden alle angreifenden Armeen zusammen mit allen Bauernarmeen in den Turm geworfen. Was heißt denn nun "alle Bauernarmeen":

Nur die eine, die das Land im Normalfall verteidigt? (was ist denn übrigens der unnormale Fall? kann es ein leeres Land mit mehr als einer Bauernarme darauf geben?) Das wäre ein bißchen wenig Verteidigung.

oder: Alle Bauern, die sich nicht im Würfelturm befinden?

oder: ein neuer Bauer + die Bauern, die sich in der Schale des Würfelturmes befinden?

Danke für die Antworten.

Gruß Sönke

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: RF zu Wallenstein

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 26.05.02 13:51 (Beitrag Nr. 44185)

Ich habe die Regel gerade nicht zur Hand, da ich das Spiel nicht besitze, aber ich versuch's trotzdem mal:

> Nur die eine, die das Land im Normalfall verteidigt?

So denke ich ist es. Dazu kommt noch alles, was sich in den Spielerfarben (in diesem Fall grün und Deine Farbe) in der Schale des Würfelturms befindet.

> oder: Alle Bauern, die sich nicht im Würfelturm befinden?

Das wäre ein bisschen viel...

Viele Grüße,
Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: RF zu Wallenstein

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 26.05.02 14:23 (Beitrag Nr. 44186)

Moin moin!

Michael Andersch schrieb:

> > Nur die eine, die das Land im Normalfall verteidigt?

>

> So denke ich ist es. Dazu kommt noch alles, was sich in den

> Spielerfarben (in diesem Fall grün und Deine Farbe) in der

> Schale des Würfelturms befindet.

Michael hat Recht, ich möchte es nur dahingehend präzisieren, daß ja **immer** alle in der Schale befindlichen Würfel mit in den Turm geworfen werden, egal ob die Farben am Kampf beteiligt sind, oder nicht. Zählen tun natürlich nur die am Kampf beteiligten

Tschö,

- Arne -

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: RF zu Wallenstein
Autor: [Roman Pelek](#)
Datum: 26.05.02 16:59 (Beitrag Nr. 44193)
Website: www.pelek.de

Hi Sönke,

Sönke Weidemann schrieb:

> Nur die eine, die das Land im Normalfall verteidigt? (was ist

Eine normalerweise, ja, wie von den Vorrednern schon gesagt

> denn übrigens der unnormale Fall? kann es ein leeres Land mit
> mehr als einer Bauernarmee darauf geben?) Das wäre ein

Bei der Ereigniskarte "Wütende Bauern" sind's deren 2 als abweichender Fall.

Ciao,
Roman

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] zu Wallenstein
Autor: [Volker L.](#)
Datum: 28.05.02 14:40 (Beitrag Nr. 44338)

Die Frage wurde weiter unten schonmal gestellt, aber nicht genau beantwortet
(<http://www.spielbox.de/phorum4/read.php4?f=1&i=41305&t=41298>)

Beispiel:
Blau greift ein leeres Gebiet mit 3 Armeen an, es werden also
3 blaue und ein grünes in den Turm geworfen.
Heraus kommen 2 blaue und 4 grüne, blau hat also verloren und
das neutrale Gebiet nicht erobert.
Die 2 blauen kommen also in den Vorrat, ebenso 2 grüne.

Was passiert jetzt mit den anderen beiden grünen?

Bleiben sie in der Schale liegen?
Kommen sie in den Vorrat?
Werden sie in das leere Land gelegt?
Bernd Dietrich (ist das ein Verlagsmitarbeiter?) hat letzteres
unten verneint, allerdings nicht geschrieben, was stattdessen mit
den beiden grünen passieren soll.

Gruss, Volker (der nach der VL&MA-AM gestern abend die erste
Jahreszeit gespielt hat und heute abend voraussichtlich fuer
die Fortsetzung der Solo-Probepartie mehr Zeit haben wird)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] zu Wallenstein
Autor: [Niccolo](#)
Datum: 28.05.02 15:19 (Beitrag Nr. 44342)

Volker L. schrieb:

> **Was passiert jetzt mit den anderen beiden grünen?**
> Bleiben sie in der Schale liegen?

Genau so und beim nächsten "Wurf" mit den übrig herausgefallenen Steinen wieder in die
Würfelturmöffnung hinein...

Gruss

Niccolo

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] zu Wallenstein

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 28.05.02 15:31 (Beitrag Nr. 44343)

Niccolo schrieb:

>
> Volker L. schrieb:
>
> > **Was passiert jetzt mit den anderen beiden gruenen?**
> > Bleiben sie in der Schale liegen?
>
> Genau so und beim nächsten "Wurf" mit den übrig
> herausgefallenen Steinen wieder in die Würfelturmöffnung
> hinein...

Worauf beruht diese Aussage?

Hast Du selbst mal beim Verlag angefragt, oder ist das "nur"
Deine persönliche Interpretation der (viel zu knappen) Regel?

Ich hatte mich gestern nach kurzem Ueberlegen fuer die Variante
"siegreiche Verteidiger ins neutrale Land" entschieden, die mir
als die logischste vorkommt.

Gruss, Volker

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] zu Wallenstein

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 28.05.02 17:05 (Beitrag Nr. 44358)

Moin moin!

Die Frage war bei uns im privaten Kreis auch schon aufgetaucht. Ich hatte diesbeueglic mal bei Dirk
Henn nachgefragt und folgende Antwort erhalten:

"Also, wenn ich ein leeres Land angreife und es nicht schaffe, es zu erobern, dann kommen die
Bauern zurück in den Vorrat."

Somit werden die ueberzaehligten gruenen Kloetzchen weder ins "neutrale" Land gelegt, noch bleiben
sie in der Schale liegen (Begrueundung von Dirk war dafuer, dass leere Laender in diesem Fall leere
Laender bleiben und nach einem Kampf nur noch unbeteiligte Armeen in der Auffangschale liegen
bleiben).

Tschoe,

- Arne - (hat den Luxus, den Autor von WF beim oertlichen Spieletreff befragen zu koennen)

Wallenstein: Fragen

Autor: [Matthias Staber](#)

Datum: 20.04.02 13:15 (Beitrag Nr. 41298)

Website: www.fsfev.de

1. Beim Angriff auf neutrale Länder kommen alle Bauern in den Würfelturm.
Alle 20? Echt?

2. Warum sollte ich im Verteidigungsfall Truppen zurückhalten?

Matthias

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein: Fragen

Autor: [Bernd](#)

Datum: 20.04.02 17:21 (Beitrag Nr. 41305)

Hallo Matthias,

die Sache mit den Kämpfen ist wirklich sehr schlecht erklärt! In der Regel steht, dass ein unbesetztes Land in der Regel von einer Bauernarmee verteidigt wird. Im nächsten Satz ist dann von "allen" Bauernarmeen die Rede. Gemeint ist wahrscheinlich, dass, wenn aufgrund einer Ereigniskarte ein unbesetztes Land von mehreren Bauernarmeen verteidigt wird, diese dann alle in den Turm geworfen werden.

Ich frage mich auch was passiert, wenn die Bauernarmee gewinnt. Werden die grünen Steinchen dann in das umkämpfte Gebiet gesetzt?

Und es werden doch bei ALLEN Kämpfen die Armeen von Angreifer und Verteidiger UND alle Armeen die in der Schale liegen in den Turm geworfen, oder?

Bernd (der nicht so recht weiß, was er von Wallenstein halten soll....)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein: Antworten

Autor: [Bernd Dietrich](#)

Datum: 20.04.02 18:09 (Beitrag Nr. 41309)

Hallo Matthias, hallo Bernd,

> In der Regel steht, dass ein unbesetztes Land in der Regel
> von einer Bauernarmee verteidigt wird. Im nächsten Satz ist
> dann von "allen" Bauernarmeen die Rede. Gemeint ist
> wahrscheinlich, dass, wenn aufgrund einer Ereigniskarte ein
> unbesetztes Land von mehreren Bauernarmeen verteidigt wird,
> diese dann alle in den Turm geworfen werden.

Genau das ist gemeint. Bei dem Ereignis "Wütende Bauern" (es gibt davon zwei Karten) wird ein leeres Land von 2 Bauertrupps verteidigt; "Alle" meint hier also 1 oder 2 Bauern.

> Ich frage mich auch was passiert, wenn die Bauernarmee
> gewinnt. Werden die grünen Steinchen dann in das umkämpfte
> Gebiet gesetzt?

Bauern (grüne Würfel) liegen prinzipiell nicht auf dem Spielplan, allenfalls die runden Unruhemarken.

> Und es werden doch bei ALLEN Kämpfen die Armeen von Angreifer
> und Verteidiger UND alle Armeen die in der Schale liegen in
> den Turm geworfen, oder?

Ganz genau. (Nur der Verteidiger darf wenn er möchte weniger Truppen einsetzen).

Als Letztes noch der Hinweis auf die Frage nach dem Sinn, als Verteidiger nicht alle Armeen in den Turm zu werfen (siehe auch Anmerkung auf S. 6 der Spielregel, links unten): bei Angriffen von nur wenigen Einheiten, könnte ein Verteidiger mit vielen Einheiten (vielleicht um einen eigenen späteren Angriff nicht zu gefährden), nicht alle seine Armeen einsetzen, um der Gefahr zu entgehen, daß eventuell zuviele eigene Würfel im Turm "stecken" bleiben.

Viele Grüße
Bernd Dietrich

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein: Antworten

Autor: [Matthias Staber](#)

Datum: 20.04.02 18:32 (Beitrag Nr. 41311)

Website: www.fsfev.de

Bernd Dietrich schrieb:

- >
- > Hallo Matthias, hallo Bernd,
- >
- >> In der Regel steht, dass ein unbesetztes Land in der Regel
- >> von einer Bauernarmee verteidigt wird. Im nächsten Satz ist
- >> dann von "allen" Bauernarmeen die Rede. Gemeint ist
- >> wahrscheinlich, dass, wenn aufgrund einer Ereigniskarte ein
- >> unbesetztes Land von mehreren Bauernarmeen verteidigt wird,
- >> diese dann alle in den Turm geworfen werden.
- >
- > Genau das ist gemeint. Bei dem Ereignis "Wütende Bauern" (es
- > gibt davon zwei Karten) wird ein leeres Land von 2
- > Bauertrupps verteidigt; "Alle" meint hier also 1 oder 2
- > Bauern.
- >
- >> Ich frage mich auch was passiert, wenn die Bauernarmee
- >> gewinnt. Werden die grünen Steinchen dann in das umkämpfte
- >> Gebiet gesetzt?
- >
- > Bauern (grüne Würfel) liegen prinzipiell nicht auf dem
- > Spielplan, allenfalls die runden Unruhemarker.
- >
- >> Und es werden doch bei ALLEN Kämpfen die Armeen von Angreifer
- >> und Verteidiger UND alle Armeen die in der Schale liegen in
- >> den Turm geworfen, oder?
- >
- > Ganz genau. (Nur der Verteidiger darf wenn er möchte weniger
- > Truppen einsetzen).
- >
- > Als Letztes noch der Hinweis auf die Frage nach dem Sinn, als
- > Verteidiger nicht alle Armeen in den Turm zu werfen (siehe
- > auch Anmerkung auf S. 6 der Spielregel, links unten): bei
- > Angriffen von nur wenigen Einheiten, könnte ein Verteidiger
- > mit vielen Einheiten (vielleicht um einen eigenen späteren
- > Angriff nicht zu gefährden), nicht alle seine Armeen
- > einsetzen, um der Gefahr zu entgehen, daß eventuell zuviele
- > eigene Würfel im Turm "stecken" bleiben.
- >
- > Viele Grüße
- > Bernd Dietrich

Vielen Dank für die Antwort, macht Sinn. trotzdem noch ne Frage:

Das Ereignis "Palastwachen" ist am Start und es tritt der Verteidigungsfall in einem Land mit Palast und mehr als einem Unruhemarker darin ein: Kämpfen nun die Bauern ausnahmsweise doch auf Seiten des Verteidigers, oder maximal nur eine grüne Armee, oder gar keine? Man kann die Palastwache ja nicht von erzürnten Landwirten unterscheiden...

Vielen Dank im Voraus,

Matthias

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein: Antworten

Autor: [Dirk Henn](#)

Datum: 20.04.02 19:09 (Beitrag Nr. 41313)

Hi!

Palastwachen heisst nur, dass ein grüner mit eingeworfen wird, wenn ein Land mit Palast angegriffen wird. Die Seite, auf der die Bauern kämpfen, wird dadurch nicht beeinflusst.

Dirk Henn

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein: Antworten
Autor: [Matthias Staber](#)
Datum: 21.04.02 01:38 (Beitrag Nr. 41319)
Website: www.fsfev.de

Dirk Henn schrieb:

- >
- > Hi!
- > Palastwachen heisst nur, dass ein grüner mit eingeworfen
- > wird, wenn ein Land mit Palast angegriffen wird. Die Seite,
- > auf der die Bauern kämpfen, wird dadurch nicht beeinflusst.
- > Dirk Henn

O.K. aber was soll diese Palastwache denn, wenn sie nicht auf meiner Seite kämpft?

Noch ne Frage: Aufgrund von Getreidemangel revoltieren auch Länder, in denen sich kein Unruhemarker befindet, oder? Die Länder, in denen es eine Revolte gibt, werden zufällig aus den Karten des Betroffenen ermittelt, es werden nicht zuerst vor dem Ziehen die Länder ohne Unruhemarker herausortiert, oder?

Matthias

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein [RF]
Autor: [Matthias Staber](#)
Datum: 23.04.02 08:39 (Beitrag Nr. 41392)
Website: www.fsfev.de

Volker L. schrieb:

- >
- > Damit man beim Suchen in ein paar Monaten diesen Thread auch
- > noch findet, habe ich mal ein Antwortposting mit korrekter
- > Überschrift für Regelfragen gesetzt.
- >
- > Gruss, Volker (der Wallenstein frühestens in 3 Wochen bekommen
- > wird, wenn dieser Thread längst meilenweit nach hinten
- > gerutscht ist)

Wann wurde diese Konvention eingeführt? Da scheint etwas an mir vorbei gegangen zu sein. Kannst du kurz erklären, wie mir dieses Tag hier im Forum bei der Archivsuche hilft?

Mittlerweile glaube ich übrigens, dass meine obigen Regelfragen auf ein Matthias-steht-mal-wieder-auf-dem-Schlauch zurückzuführen sind. Die Frage nach dem Sinn des Zurückhaltens von Verteidiger-Truppen steht explizit in einer Seitenspalte des Regeltextes erläutert. Nur hatte ich die zunächst überlesen: Anders als bei Alea ist die Seitenspalte bei Wallenstein keine eigenständige Regelzusammenfassung, sondern führt den Haupttext daneben weiter. Und das führt bei den geraden Seiten quasi zu einer geforderten Leserichtung von rechts nach links.

Die Frage nach den verteidigenden Bauernarmeen in leeren Ländern resultierte aus einem Missverständnis meinerseits des "einer" vor "Bauernarmee" auf Seite 7. Es ist nicht einfach ein unbestimmter Artikel, sondern ein Zahlwort, also zu lesen als: "genau einer (1)". Und weiter gilt die Sprachregelung: eine Armee = ein Klötzchen. Mehrere Klötzchen zusammen heißen "Gruppe". Das hatte ich zunächst verwechselt.

Einzig die Palastwachen-Antwort leuchtet mir nicht so ganz ein, allerdings eher von der Fiktion her.

Die Antworten auf meine obigen Fragen also zusammengefasst:
1. (ergänzter Regeltext Seite 7):

Ein leeres Land wird im Normalfall von einer (1) Bauernarmee (also einem grünen Klötzchen) verteidigt. Heißt das aktuelle Ereignis jedoch "kampfes müde Bauern", wird ein leeres Land überhaupt nicht verteidigt, heißt es "wütende Bauern", wird es von zwei (2) Bauernarmeen (also zwei grünen

Klötzchen) verteidigt.

In allen diesen Fällen gilt: Bewegt ein Spieler Armeen in ein leeres Land, werden alle angreifenden Armeen zusammen mit allen verteidigenden (also 0, 1 oder 2) Bauernarmeen in den Turm geworfen.

2. Es gilt generell: Liegen in einem Land eines Spielers, das von einem anderen Spieler angegriffen wird, 0 oder 1 Unruhemarker, kämpfen alle grünen Klötzchen, die eventuell beim Kampf aus dem Turm herausfallen, auf Seiten des Verteidigers. Liegen in diesem Land mehr als 1 Unruhemarker, verhalten sich die herausfallenden grünen Klötzchen neutral.

Daran ändert auch das aktuelle Ereignis "Palastwachen" nichts: Es bedeutet in jedem dieser Fälle eines Kampfes Spieler gegen Spieler, dass, zusätzlich zu den am Kampf beteiligten Armeen, ein grünes Klötzchen mit in den Turm geworfen wird. Darüber, ob sich herausfallende grüne Klötzchen dann neutral verhalten oder auf Seiten des Verteidigers mitkämpfen, entscheidet auch in diesem Falle allein die Anzahl der Unruhemarker im umkämpften Land.

Matthias

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein [RF]

Autor: [Matthias Staber](#)

Datum: 23.04.02 08:48 (Beitrag Nr. 41393)

Die "Palastwachen" sind natürlich nur am Start, wenn ein Land mit Palast angegriffen wird, das habe ich oben missverständlich formuliert.

Matthias

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein [RF]

Autor: [Matthias Staber](#)

Datum: 23.04.02 09:10 (Beitrag Nr. 41394)

Hm, eine weitere Unsicherheit ist mir bei der Lektüre meines obigen Textes aufgefallen: So wie ich den Angriff auf ein leeres Land beschrieben habe, hieße das: Auch, wenn "kampfes müde Bauern" am Start sind, kommt der Würfelturm zum Einsatz. Der Angreifer könnte also nicht einfach seine Truppen in das leere Land ziehen, sondern diese Truppen müssten zunächst den Weg des Turmes gehen (wobei zu fragen wäre, was passiert, wenn in diesem Fall grüne Alt-Klötzchen herauspurzeln).

Das Witzige ist: Der Original-Regeltext lässt diese Lesart zu...

Matthias

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein [RF]

Autor: [Matthias Staber](#)

Datum: 24.04.02 23:14 (Beitrag Nr. 41570)

Website: www.fsfev.de

Matthias Staber schrieb:

>

> Hm, eine weitere Unsicherheit ist mir bei der Lektüre meines
> obigen Textes aufgefallen: So wie ich den Angriff auf ein
> leeres Land beschrieben habe, hieße das: Auch, wenn
> "kampfes müde Bauern" am Start sind, kommt der Würfelturm zum
> Einsatz. Der Angreifer könnte also nicht einfach seine
> Truppen in das leere Land ziehen, sondern diese Truppen
> müssten zunächst den Weg des Turmes gehen (wobei zu fragen
> wäre, was passiert, wenn in diesem Fall grüne Alt-Klötzchen
> herauspurzeln).

>

> Das Witzige ist: Der Original-Regeltext lässt diese Lesart
> zu...

>
> Matthias

Und so haben wir es jetzt auch gespielt, der Wortlaut der Karte "Kampfesmüde Bauern" legt es nahe und es macht Sinn: Angreifende Truppen werden in jedem Fall (zusammen mit dem Zeugs in der Schale) in den Turm geworfen, nur kommt eben im Falle kampfesmüder Bauern kein grüner Pöppel dazu.

Eine weitere Unklarheit hat sich aber beim Spielen ergeben: Decken alle Spieler gleichzeitig eine Aktion auf und führen diese dann in Spielreihenfolge durch, oder deckt zunächst Spieler 1 seine Aktion auf und führt sie dann durch und dann Spieler2 usw.? Es macht einen Riesenunterschied bei den Truppenbewegungen, wenn ich bereits weiß, wo die nachfolgenden Spieler ihre Truppenbewegungen durchzuführen gedenken.

Matthias

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein [RF]
Autor: [Bernd Dietrich](#)
Datum: 25.04.02 10:42 (Beitrag Nr. 41605)

Hallo Matthias,

> Decken alle Spieler gleichzeitig eine Aktion auf und führen
> diese dann in Spielreihenfolge durch, oder deckt zunächst
> Spieler 1 seine Aktion auf und führt sie dann durch und dann
> Spieler2 usw.?

Antwort: Letzteres ist richtig. Der erste Spieler deckt auf und führt seine Aktion durch, dann der nächste usw.

Viele Grüße
Bernd Dietrich

Wallenstein -- nur mit Variante?
Autor: [Stephan](#)
Datum: 07.11.02 12:10 (Beitrag Nr. 55019)

Hallo!

Ich werde am Wochenende das erste Mal meiner Spielrunde Wallenstein vorstellen. Deshalb habe ich gerade mal die Theats hierzu gelesen und bin der Meinung(obwohl ich das Spiel ja gar nicht kenne), dass man es am besten mit einer Variante spielt, um die Bauern zu stärken.

"Meine" Idee(aus den threat und von "h@II9000"):
- Aufstandmarker werden vor den "Erpressungsaufständen" aufs Feld gelegt
- Aufstandsmartker kann man im Winter nur durch Weizenüberschuß entfernen

Was haltet Ihr davaon. Hat schon mal jemand mit den o.g. Varianten gespielt?

viele Grüße
Stephan

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein -- nur mit Variante?
Autor: [Arne Hoffmann](#)
Datum: 07.11.02 12:37 (Beitrag Nr. 55021)

Moin Stephan!

Ich habe bisher noch keine der Varianten ausprobiert, kann also zu denen nichts sagen. Jedoch ist das Grundspiel schon sehr ausgewogen und auch ohne eine Staerkung der Bauern ist jede Revolte ein kleines Vabanquespiel. Ich wuerde das Spiel also erst einmal ohne Varianten auf den Tisch bringen - da kommt in meinen Augen ausreichend Spielspass (soll heissen: sehr viel.) auf.

Tschoe,

- Arne - (hat gerade auf rec.games.board die Nachricht vom Tode Sid Sacksons gelesen. Die Spielewelt ist wieder um einen grossen Autor aermmer.)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein -- nur mit Variante?

Autor: **Dirk S.**

Datum: 07.11.02 12:51 (Beitrag Nr. 55022)

Hi Stephan,

nach einigen Spielen bin ich der Meinung, dass die Bauern nicht unbedingt verstärkt werden müssen! Denn gerade beim Spielende (im letzten Jahr!), kommt es, nach vielen ziemlich verlustvollen Angriffen, in schwachen Ländern, nach Revolten aus Getreidemangel, nochmal zu bösen Überraschungen mit einigen scheinbar wenigen Bauern! Es ist schon bitter ein Land durch einen angreifenden Bauern zu verlieren. Ausserdem hat genug mit seinen Mitspielern zu schaffen, als dass man sich noch mit vielen Bauereinheiten herumschlagen muss. Letztendlich kann es immer noch vorkommen das durch viele Revolten oder wenig herausgefallenden Bauern, noch viele im Turm herumlungern. Ich würde es an deiner Stelle auch erstmal nach den normalen Regeln spielen, Viel Spass dabei,

Dirk S.

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein -- nur mit Variante?

Autor: **Reinhard Wilms**

Datum: 07.11.02 14:20 (Beitrag Nr. 55025)

Kann mich nur den vorherrigen Meinungen anschließen. Außerdem ist eine Revolte mit Bauern immer blöde, da es die verbliebenen Steine im Turm verändert (wie eigentlich jeder Angriff). Also die Regeln sind schon gut und führen zum optimalen Spielspaß.
Gruß

Reinhard

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein -- nur mit Variante?

Autor: **Christian Schnabel**

Datum: 09.11.02 13:26 (Beitrag Nr. 55127)

Hallo Stephan,

ich schließe mich den bisherigen Postings an. Spielt besser ohne Varianten.

>- Aufstandmarker werden vor den "Erpressungsaufständen" aufs Feld gelegt<

Kann man evt. machen, verstärkt die Bauern und schwächt die eigene Truppenstärke nach Revolten.

>- Aufstandsmartker kann man im Winter nur durch Weizenüberschuß entfernen<

Diese Variante würde ich auf keinen Fall in einer Anfängerrunde ausprobieren. In meinen bisherigen Spielen (immer zu Viert oder zu Fünft) hatten wir meist mit Weizenmangel zu kämpfen. Was das für das 2.Spieljahr bedeutet, ist klar: Bauernrevolten, Bauernrevolten, Bauernrevolten... und einige davon dürften dann wohl auch erfolgreich sein und ggf. den Spielausgang entscheiden.

Viele Grüße

Christian Schnabel

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Und, wie war es?

Autor: **Dieter Niehoff**

Datum: 10.11.02 10:33 (Beitrag Nr. 55157)

Wie habt Ihr denn nun gespielt und wie hat es Euch gefallen?

Fragt

Dieter Niehoff

Ich finde WALLENSTEIN ungemein reizvoll. Und noch besser gefällt es uns (zu dritt und viert), wenn wir es mit unserer hauseigenen "Risiko-Variante" spielen (und das eigentlich nur noch ...): Wenn angegriffen wird und der Angriff erfolgreich war, dann dürfen die übriggebliebenen Kämpfer es erneut in einem weiteren Nachbarland probieren.

Wallenstein

Autor: **Mike**

Datum: 21.10.02 15:15 (Beitrag Nr. 53138)

Hallo

Ich habe ein paar Fragen zu möglichen Modifikationen zu Wallenstein und euren Erfahrungen und Meinungen.

Als erstes zum Spiel mit 3 Mann. Die Regel empfiehlt, 6 ausgewählte Provinzen wegzulassen, aber mit 1 Provinz (2 Armeeklötzern) am Anfang mehr zu starten. Die Provinzen, die weggelassen werden sollen, sind aber nicht gerade schnell zu finden. Außerdem gibt es immer noch 5 Länder, wo also genau so viele Mehrheiten in den Gebäudetypen möglich sind wie bei 4 oder 5 Spielern. Daher kam ich auf die Idee, die Kurpfalz komplett wegzulassen (7 Provinzen) und mit soviel Einheiten zu beginnen, wie mit 4 Spielern (8 Provinzen zum Start). Das ist übersichtlicher und macht den Kampf um die Mehrheiten eventuell spannender. Schon mal so oder ähnlich gespielt?

Als Zweites kam mir die Idee, 2 Ereignisse pro Zug zu ziehen. Sind ja schließlich genug Karten da mit sinnvollen und spannenden Auswirkungen. Ist ja auch irgendwie mehr Aktion drin, wenn es mal Ereignisse in 2 Ländern zu beachten gibt.

Also entweder 7 Karten offen auslegen und dann 3 mal 2 ziehen und die 7. ist für den Winter. Oder wie gehabt 4 Karten ausliegen und eine wird von Frühjahr bis Herbst verdeckt gezogen.

Oder viel mir gerade ein: 4 Karten liegen immer aus. Daraus werden 2 fürs Frühjahr gezogen, dann werden 2 neue aufgedeckt. Aus den 4 werden 2 gezogen für den Sommer, dann werden 2 neue aufgedeckt. Aus den 4 werden 2 gezogen für den Herbst, dann wird eine gezogen für den Winter. Das würde die zusätzliche Aktion bringen, gleichzeitig aber auch berechenbarer sein, als die anderen Varianten und man kann die 4er Auslage auf der Karte benutzen, ganz wichtig

Zu den Themen "3 Jahre spielen" und "in welchem Winkel mit welcher Härte wirft man die Steine in den Würfelturm" brauch ich wohl nichts weiter fragen. Das wurde ja schon öfters hier diskutiert.

Mike

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein

Autor: **[Herbert Frohn](#)**

Datum: 21.10.02 16:04 (Beitrag Nr. 53152)

Hallo,

wir haben Wallenstein auf der Messe gespielt und waren uns einig, dass die Bauern zu schwach sind. Mit zunehmender Spieldauer werden sie noch schwächer.

Die wichtigste Modifikation wäre also aus meiner Sicht, einen Modus zu finden, neue grüne Steine in den Turm zu bringen.

Gruss
Hef

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein
Autor: **Mike**
Datum: 21.10.02 16:30 (Beitrag Nr. 53163)

Hi

Am Anfang ist die Stärke der Bauern denke ich Ok. Ab dem 1. Herbstzug werden sie aber schon beträchtlich schwächer, das stimmt. Vielleicht ist dies aus historischer Sicht gewollt, schließlich schrumpft die Bevölkerung stark. Vielleicht es es auch nicht gewollt, schließlich werden sie ja zunehmend unzufriedener mit der Kriegssituation. Vielleicht kann man nach jedem Abschnitt (Jahreszeit) einen grünen Pöppel in die Schale werfen. Das würde aber ein großes Übergewicht der Grünen bei sehr wenig Kämpfen bedeuten.

2. Möglichkeit wäre, am Anfang nur 8 Grüne reinzuschmeißen und dann bei jedem mal, wo man eine unbesetzte Provinz angreift, kommen 2 grüne Steine dazu. Muß man mal ausprobieren.

3. Möglichkeit wäre, bei Kämpfen, in denen grüne Steine an der Seite einer Partei kämpfen, wie gehabt in der Abrechnung des Kampfes zuerst alle Grünen dann die des Landesherren vernichtet werden, aber maximal ein grüner Stein wirklich aus der Schale genommen wird. Das heißt, wenn theoretisch 3 grüne Steine geschlagen werden, kommen davon 2 wieder in die Schale zurück.

Mike

Wallenstein - 3. Jahr
Autor: **Peter**
Datum: 25.09.02 09:33 (Beitrag Nr. 51689)

Hallo,

was spricht eigentlich dagegen ein 3. Jahr anzuhängen (oder mehr) mit Ausnahme der Spieldauer.

Meist sind die Ergebnisse nach 2 Jahren sehr knapp, und so hätte man im 3. Jahr noch mehr Möglichkeiten zu agieren (auch gegeneinander).

Was ist eure Meinung?

Gruß
Peter

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein - 3. Jahr
Autor: **Marc MF**
Datum: 25.09.02 12:15 (Beitrag Nr. 51718)

Spricht imho nichts dagegen.

War spontan auch mein erster Gedanke nach dem ersten Spiel.

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein - 3. Jahr
Autor: **Arne Hoffmann**
Datum: 26.09.02 12:36 (Beitrag Nr. 51774)
Website: www.netzarne.de

Moin Peter!

Wir hatten hier in unseren Runden noch nicht das Bedürfnis, ein weiteres Jahr durchzuspielen. Wobei auch bei uns die Ergebnisse zum Teil sehr eng beieinanderlagen (kann mich noch an eine Partie erinnern, in der die Ränge letztendlich durch die Klötzchen auf dem Plan bestimmt wurden, da sowohl die beiden Punktbesten gleichauf lagen, als auch die drei "Punktschlechteren" - mit maximal 3 Punkten Abstand zu den beiden besten). Ich denke aber nicht, daß ein drittes Jahr soviel Veränderung bringen kann.

Zum einen sind schon viele Gebäude gebaut und entsprechende Mehrheiten gesichert. Damit würden die Gebäudeaktionen im dritten Jahr recht uninteressant. Zum anderen sind letztendlich alle Länder

besetzt, so daß es auf kriegerische Aktionen hinauslaufen wird: Alle Spieler rüsten auf, jeder wagt vielleicht mal einen Vorstoß in ein gegnerisches Land, dieser kontert dann und letztendlich kann es zu einem Ringtausch kommen. Diese rein militärischen Runden verändern für mich den Charakter des Spiels zu sehr, das von sich aus ja gar nicht so sehr auf militärische Aktionen setzt. Deswegen - und weil sich die Spielzeit um mindestens eine weitere Stunde erhöhen würde - haben wir bisher immer nur die regulären 2 Jahre durchgespielt.

Tschö,

- Arne - (könnte heute Abend mal wieder Wallenstein spielen)

Peter schrieb:

- >
- > Hallo,
- > was spricht eigentlich dagegen ein 3. Jahr anzuhängen (oder
- > mehr) mit Ausnahme der Spieldauer. Meist sind die Ergebnisse
- > nach 2 Jahren sehr knapp, und so hätte
- > man im 3. Jahr noch mehr Möglichkeiten zu agieren (auch
- > gegeneinander).
- > Was ist eure Meinung?
- > Gruß
- > Peter

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein - 3. Jahr

Autor: [Franki](#)

Datum: 26.09.02 16:09 (Beitrag Nr. 51783)

Wir haben es schon zur zweiten Partie so gespielt daß wir anfangs 5 Ereignisskarten ziehen und in beiden Jahren den Winter durchspielen. So daß wir jedes Jahr 4 komplette Runden durchspielen und die übriggebliebene 5. Karte die Reduzierung der Nahrung angibt. Der Vorteil dabei liegt für uns darin daß man etwas mehr Möglichkeiten hat sein Gebiet zu erweitern und/oder andere Länder zu erobern (was meiner Meinung nach den Kern des Spieles ausmacht)

Und um für genug Nahrung zu sorgen benötigt man nach wie vor mindestens 3-4 Runden. Es funktioniert!

Gruß Franki

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein - 3. Jahr

Autor: [Peter](#)

Datum: 26.09.02 19:44 (Beitrag Nr. 51790)

Danke für die Antwort.

Das mit den Gebäuden leuchtet ein, aber ich denke bei 3 Spielern ist der Plan noch nicht so "überflutet".

Du hast natürlich auch Recht, wenn Du sagst, dass die kriegerischen Aktionen zunehmen. Gerade darin unterscheidet sich "Wallenstein" positiv von den aggressiven Eroberungsspielen und vielleicht war das auch die Absicht des Autors.

Gruß

Peter

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein - 3. Jahr

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 27.09.02 00:55 (Beitrag Nr. 51794)

Website: www.netzarne.de

Moin Peter!

Peter schrieb:

- >
- > Danke für die Antwort.
- > Das mit den Gebäuden leuchtet ein, aber ich denke bei 3

> Spielern ist der Plan noch nicht so "überflutet".

Das stimmt natürlich. Hängt aber auch von dem "Aggressionswillen" der Mitspieler ab, ob sie einfach die leeren Länder untereinander aufteilen, oder sich gegenseitig die Augen aushacken (wobei ich letzteres bei 3 Spielern für nicht sonderlich sinnvoll halte)

> Du hast natürlich auch Recht, wenn Du sagst, dass die
> kriegerischen Aktionen zunehmen. Grade darin unterscheidet
> sich "Wallenstein" positiv von den aggressiven
> Eroberungsspielen und vielleicht war das auch die Absicht des
> Autors.

Das mag schon stimmen

Interessant finde ich aber den Ansatz von Franki, im Winter auch zuerst noch Aktionen zuzulassen und dann erst abzurechnen. Das ist eine Art Zwischenlösung, da es dem Spiel zwei weitere Aktionsrunden gibt, im Gegensatz zu drei weiteren bei einem zusätzlichen Jahr. Jedoch wird die Getreidebeschränkung dabei meist nicht mehr so sehr ins Gewicht fallen, die im Spiel ja einen schönen Unsicherheitsfaktor bietet (mir zumindest). Auf der anderen Seite kommen mehr Unruhemarker pro Jahr auf das Spielbrett, so daß dadurch womöglich mehr Revolten ausgelöst werden, wenn man nicht weniger lukrative Länder ausbeutet.

Jedoch bleibt auch bei dieser Lösung das Problem, daß bei 4 oder 5 Spielern der Plan zum Ende des Spiels recht voll ist und evtl. in den letzten beiden Runden einige Aktionen überflüssig oder unnütz werden. Da könnte Franki noch ein wenig zu sagen.

Tschö,

- Arne - (hat heute doch kein Wallenstein gespielt)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein - 3. Jahr

Autor: [Franki](#)

Datum: 29.09.02 23:00 (Beitrag Nr. 51853)

Arne Hoffmann schrieb:

>

> Jedoch bleibt auch bei dieser Lösung das Problem, daß bei 4
> oder 5 Spielern der Plan zum Ende des Spiels recht voll ist
> und evtl. in den letzten beiden Runden einige Aktionen
> überflüssig oder unnütz werden. Da könnte Franki noch ein
> wenig zu sagen.
> - Arne - (hat heute doch kein Wallenstein gespielt)

Hallo zusammen

Ich kann nicht sagen daß gegen Ende des Spiels einige Aktionen überflüssig werden. Jedenfalls nicht mehr oder weniger als nach der "6 Runden Version".

Gerade heute haben wir unsere letzte Partie Wallenstein (die 8. insgesamt glaube ich) mit der "8 Runden Version" (mit ausgespieltem Winter und 5. Ereigniskarte) zu Viert gespielt und es waren am Ende des Spieles 8 !!! Länder nicht besetzt und schon im ersten Jahr hatten alle Probleme mit der Getreideversorgung. (Die 5. Ereigniskarte zeigte eine 6).

Uns gefällt diese Variante sehr gut da sich die Länge des Spieles immer noch in Grenzen hält, das Getreideproblem weiterhin einen Unsicherheitsfaktor darstellt und es zu mehr Auseinandersetzungen zwischen Mitspielern kommt. (Was für mich nach wie vor den Kern des Spieles ausmacht)
Wer allerdings das Mehr an Auseinandersetzungen nicht mag, der sollte eh etwas anderes spielen wie z.B. Puerto Rico !!

Gruß franki

(dem Wallenstein immer besser gefällt)

Wallenstein

Autor: [Daffy McDuck](#)

Datum: 19.09.02 21:29 (Beitrag Nr. 51457)

hallo alle zusammen. ich hab da ein paar probleme mit wallenstein (queen games). da man mit QG nicht direkt in kontakt treten kann (keine antwort) versuche ich's hier...

1. bei 3 spielern ist nicht ganz klar welche laender rausgenommen werden mueszen, da z.b. aus sachsen kein land herausgenommen wird und in oesterreich ohne steiermark gespielt wird, obwohl diese dunkel ist... das ist dann vor allem im spielverlauf schlecht, weil man bei jedem zug nachschauen musz welche laender denn jetzt nicht mitspielen...
2. sehe ich das richtig, dasz bei der grundfuellung des wuerfelturmes oben 10 bauern reinkommen, unten dann z.b. 5 wieder rausgenommen werden und die restlichen 5 bauern die bauernarmee bilden, die dann entweder meine gegener unterstuetzen oder gegen die ich antreten musz wenn ich ein leeres land ueberfallen will???
3. Wenn das so stimmt, wie laeuft das dann, wenn ich einen anderen spieler angreiffe und die bauern ihn unterstuetzen? In der anleitung steht, dasz dann zuerst die herausgefallenen bauernarmeen verrechnet und in den verrat (welchen: den mit allen 20 bauern, oder einen neuen mit den o.g. max 5 einheiten) zurueckgelegt werden. Oder sind die dann fuer das naechste wuerfelereignis gedacht, sodasz dann praktisch immer die o.g. 5 bauern im turm oder in der schale sind? sonst wuerden ja irgendwann keine bauern mehr im turm sein, oder???
4. Wenn ich jetzt ein leeres land angreiffe, wie laeuft das dann??? Gegen wieviele bauern musz ich dann kaempfen???

5. Gold/Getreide

wenn ich aus einem land gold/ getreide presse kommt in dieses land ein unruhemarkter. Ok. Wenn ich jetzt aus diesem jahr in einer 2. Jahreszeit nochmal gold oder getreide haben will steht unter aktionen, 2., b dasz es zu einer revolte kommt. Der punkt revolten bezieht sich aber nur auf den winter. Wie ist das jetzt gemeint, musz ich erstmal nur einen 2. Unruhemarkter in das land legen und mich erst im winter darum kuemmern, oder musz ich sofort einen bauernaufstand niederschlagen und kann dadurch das land evtl. Sofort verlieren???

6. Der punkt revolten ist irgendwie totoal unklar...

wenn ich im winter bei der abrechnung ein getreide-deffizit habe kommt es zu einem aufstand. Ok. Je nach deffizit wird eine bestimmte anzahl meiner laenderkarten gezogen. Ok, aber aus welchen: aus allen, aus allen in denen ein unruhemarkter liegt oder aus allen in denen mehr als ein unruhemarkter liegt (aktionen 2 b)???

die anzahl der gegenerischen bauern richtet sich dann wahrscheinlich wieder nach der urspruenglichen turmfuellung + den unruhemarktern im land + der entsprechenden anzahl bauern aus der tabelle.

Werden diese ueberschueszigen bauern dann nach meiner runde fuer den naechsten spieler wieder entfernt oder bleiben die im turm (dann hat der nach mir ja praktisch keine chance mehr...). Wenn ich ein sehr groszes getreide-deffizit habe und mehrere karten gezogen werden, wird dann fuer jedes land einzeln abgerechnet oder wie laeuft das dann??

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 20.09.02 07:43 (Beitrag Nr. 51468)

- > 1. bei 3 spielern ist nicht ganz klar welche laender
- > rausgenommen werden mueszen

Siehe:

<http://www.spielbox.de/phorum4/read.php4?f=1&i=51251&t=51251>

- > 2. sehe ich das richtig, dasz bei der grundfuellung des
- > wuerfelturmes oben 10 bauern reinkommen, unten dann z.b. 5
- > wieder rausgenommen werden und die restlichen 5 bauern die
- > bauernarmee bilden, die dann entweder meine gegener
- > unterstuetzen oder gegen die ich antreten musz wenn ich ein
- > leeres land ueberfallen will???

Exakt.

- > 3. Wenn das so stimmt, wie laeuft das dann, wenn ich einen
- > anderen spieler angreiffe und die bauern ihn unterstuetzen?
- > In der anleitung steht, dasz dann zuerst die herausgefallenen
- > bauernarmeen verrechnet und in den verrat (welchen: den mit
- > allen 20 bauern, oder einen neuen mit den o.g. max 5

> einheiten) zurueckgelegt werden.

Es gibt nur einen Vorrat. Du wirfst am Anfang 10 Bauern in den Turm, alles was drin bleibt bleibt eben drin, was raus kommt geht zurück in den Vorrat.

Wenn von den Bauern im Turm beim nächsten Kampf wieder welche rauskommen werden diese zusammen mit den Armeen Deines Gegners und Deinen aufgerechnet, Verluste (egal von wem) gehen ebenfalls in den Vorrat. Übrige Armeen der siegreichen Partei gehen auf's Spielbrett. Übrige Armeen unbeteiligter Mitspieler bleiben in der Schale des Turms.

> sonst

> wuerden ja irgendwann keine bauern mehr im turm sein, oder???

Das könnte theoretisch passieren. Praktisch kommen aber aufgrund von Revolten und Angriffen auf neutrale Länder immer wieder welche in den Turm hinein.

> 4. Wenn ich jetzt ein leeres land angreiffe, wie laeuft das

> dann???. Gegen wieviele bauern musz ich dann kaempfen???

Hab ich grad nicht im Kopf, ich glaube aber gegen 2.

> 5. Gold/Getreide

> wenn ich aus einem land gold/ getreide presse kommt in dieses

> land ein unruhemarkter. Ok. Wenn ich jetzt aus diesem jahr in

> einer 2. Jahreszeit nochmal gold oder getreide haben will

> steht unter aktionen, 2., b dasz es zu einer revolte kommt.

Genau. Und zwar SOFORT.

> Der punkt revolten bezieht sich aber nur auf den winter. Wie

> ist das jetzt gemeint, musz ich erstmal nur einen 2.

> Unruhemarkter in das land legen und mich erst im winter darum

> kuemern, oder musz ich sofort einen bauernaufstand

> niederschlagen und kann dadurch das land evtl. Sofort

> verlieren???

Es gibt zu zwei Anlässen Revolten:

- 2 oder mehr Unruhemarkter im Land (wie von Dir oben beschrieben)

- Im Winter, solltest Du nicht genug Getreide haben.

> 6. Der punkt revolten ist irgendwie totoal unklar...

> wenn ich im winter bei der abrechnung ein getreide-deffizit

> habe kommt es zu einem aufstand. Ok. Je nach deffizit wird

> eine bestimmte anzahl meiner laenderkarten gezogen. Ok, aber

> aus welchen: aus allen, aus allen in denen ein unruhemarkter

> liegt oder aus allen in denen mehr als ein unruhemarkter liegt

> (aktionen 2 b)???

Aus allen, d.h. u.U. bricht auch eine Revolte dort aus, wo keine Unruhemarkter sind. Irgendwo ist halt Hungersnot...

> die anzahl der gegnerischen bauern richtet sich dann

> wahrscheinlich wieder nach der urspruenglichen turmfuellung +

> den unruhemarktern im land + der entsprechenden anzahl bauern

> aus der tabelle. Werden diese ueberschueszigen bauern dann

> nach meiner runde fuer den naechsten spieler wieder entfernt

> oder bleiben die im turm

Bleiben im Turm. Wie immer. Alle Kämpfe laufen immer gleich ab, es gibt keine Ausnahmen.

. Wenn ich ein sehr groszes

> getreide-deffizit habe und mehrere karten gezogen werden,

> wird dann fuer jedes land einzeln abgerechnet oder wie laeuft

> das dann??

Du machst in allen Deinen gezogenen Ländern eine Revolte, und zwar schön ein Land nach dem

anderen (nicht etwa alle Armeen und Bauern aller Länder zusammen in den Turm werfen!!!)

VG,
Micha (Der nicht glauben kann, dass Du tatsächlich so heisst...)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein
Autor: [Arne Hoffmann](#)
Datum: 20.09.02 08:23 (Beitrag Nr. 51470)

Moin moin!

Generell stimme ich Michas Antworten zu, von mir aber noch ein paar Ergänzungen:

Michael Andersch schrieb:
> Es gibt nur einen Vorrat. Du wirfst am Anfang 10 Bauern in
> den Turm, alles was drin bleibt bleibt eben drin, was raus
> kommt geht zurück in den Vorrat.
> Wenn von den Bauern im Turm beim nächsten Kampf wieder welche
> rauskommen werden diese zusammen mit den Armeen Deines
> Gegners und Deinen aufgerechnet, Verluste (egal von wem)
> gehen ebenfalls in den Vorrat. Übrige Armeen der siegreichen
> Partei gehen auf's Spielbrett. Übrige Armeen unbeteiligter
> Mitspieler bleiben in der Schale des Turms.

Genauer dazu: **Alle** herausfallenden Bauernarmeen wandern zurück in den Vorrat, wenn die Bauern am Kampf beteiligt sind (also entweder gegern Bauern gekämpft wird, oder wenn diese die verteidigende Partei unterstützen). D.h., daß normalerweise keine grünen Klötzchen in der Auffangschale liegen (die Ausnahme wäre jetzt ein Kampf gegen eine Provinz, in der 2 oder mehr Unruhemarker liegen, da dort die Bauern nicht mitkämpfen) und auch nie welche auf das Spielbrett gelegt werden.

>> 4. Wenn ich jetzt ein leeres land angreiffe, wie laeuft das
>> dann??? Gegen wieviele bauern musz ich dann kaempfen???
>
> Hab ich grad nicht im Kopf, ich glaube aber gegen 2.

Nein! Normalerweise wird nur 1 neues grünes Klötzchen mit in den Turm geworfen. Ausnahmen bilden die Ereignisse *kampfesmüde Bauern*, bei dem keins mit hineingeworfen und die *kampfeslustigen Bauern*, bei dem 2 mit hineingeworfen werden.

> Du machst in allen Deinen gezogenen Ländern eine Revolte, und
> zwar schön ein Land nach dem anderen (nicht etwa alle Armeen
> und Bauern aller Länder zusammen in den Turm werfen!!!)

Wobei man sich die Reihenfolge, in der die gezogenen Länder abgearbeitet werden, noch aussuchen darf.

> VG,
> Micha (Der nicht glauben kann, dass Du tatsächlich so
> heisst...)

... oder, daß eine Ente tippen kann

Tschö,

- Arne - (habe ich schon gesagt, daß Wallenstein in meiner Top-3 des letzten Jahrgangs ist?)

RF 2 wallenstein(chen)
Autor: [ahs](#)
Datum: 23.08.02 12:14 (Beitrag Nr. 49760)

ja soviele antworten. dankschoen auch !!!

ja ich wurde verwirrt durch die nennung der "... bauerarmeen".

wie handhabt ihr folgendes ?

ein spieler legt eine landkarte auf eine gebaeudeaktion die nicht gueltig ist (es gibt schon diese gebaeude oder alles ist besetzt) - muss er zahlen oder verfaellt die aktion ohne strafe ?

gruzs
andreas

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: RF 2 wallenstein(chen)
Autor: [Michael Andersch](#)
Datum: 23.08.02 12:20 (Beitrag Nr. 49761)

Verfällt ohne Strafe. Ich denke mal, eine verfallene Aktion ist Strafe genug. Ist aber m.E. in den regeln nirgends beschrieben.

VG,
Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: RF 2 wallenstein(chen)
Autor: [ahs](#)
Datum: 23.08.02 13:24 (Beitrag Nr. 49769)

ich komme darauf, weil bei 1 armee verschieben aktion, generell vom bezahlen gesprochen wird.

btw: wie ist es eigentlich mit der aktion armee verschieben ? muss da auch ein stein zurueckbleiben oder kann ich das land bewusst aufloesen ?

gruzs
andreas

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: RF 2 wallenstein(chen)
Autor: [Arne Hoffmann](#)
Datum: 23.08.02 16:20 (Beitrag Nr. 49783)

Moin Andreas!

ahs schrieb:
> btw: wie ist es eigentlich mit der aktion armee verschieben ?
> muss da auch ein stein zurueckbleiben oder kann ich das land
> bewusst aufloesen ?

Die Regel sagt in dem entsprechenden Fall nichts darüber. Direkt unter dem Abschnitt über Nachschub steht ja zu den Bewegungen/Kämpfen:
" Bei jeder Bewegung muss mindestens eine Armee im Ausgangsland bleiben."

Wir haben das so ausgelegt, dass sich dieser Passus auch auf die Bewegung im 1er-Nachschub bezieht. Ferner habe ich bisher nie den Sinn darin gesehen, ein Land freiwillig zu verlassen. Dann kann ich doch auch eine Armee zurücklassen, die noch ein klein wenig darum kämpft.

Tschö,

- Arne -

RF wallenstein(chen)

Autor: [ahs](#)

Datum: 23.08.02 09:24 (Beitrag Nr. 49741)

moin,

hier ein paar fragen zu WS mit der hoffnung es doch noch in der regel uerberlesen zu haben

1. wie unterscheide ich schwarze und braune steine ohne flutlicht (bei mir sind auch die roten seeehhr dunkelrot)

2.wieviel bauern hat ein unbesetztes land (doch wohl nicht alle die im vorrat sind !)

3.ich greife mit einem klotz ein benachbartes land an. dieses verteidigt sich mit einem klotz und hat noch 5 ueber. das ergebniss ist unentschieden. verliert der verteidiger alle kloetze und das land wird geraeumt ???

4.im WT liegen 3 kloetze meiner farbe. ich greife ein land an mit 2 kloetzen - jetzt habe ich also einen vorteil von 5 kloetzen ?? (ist ja nur zufall das meine 3 im WT lagen)

5.gehoeren die bauern zur bevoelkerung ? erst beschweren sich die bauern (unruhemarker) wenn man getreide aus dem land zieht und im winter mosern sie wenn man nicht genug aus den laendern zuvor gezogen hat. man wird also doppelt bestraft ?

gruzs
andreas

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: RF wallenstein(chen)

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 23.08.02 09:36 (Beitrag Nr. 49742)

Moin Andreas!

ahs schrieb:

- >
- > moin,
- >
- > hier ein paar fragen zu WS mit der hoffnung es doch noch in
- > der regel uerberlesen zu haben
- >
- > 1. wie unterscheide ich schwarze und braune steine ohne
- > flutlicht (bei mir sind auch die roten seeehhr dunkelrot)

Die dunkle Brille absetzen.

- > 2.wieviel bauern hat ein unbesetztes land (doch wohl nicht
- > alle die im vorrat sind !)

Im Normalfall verteidigt sich ein unbesetztes Land mit einem Bauern, bei bestimmten Ereignissen evtl. mit keinem oder mit zweien. Dies muesste in der Anleitung in dem Abschnitt ueber die Kaempfe zu finden sein.

- > 3.ich greife mit einem klotz ein benachbartes land an. dieses
- > verteidigt sich mit einem klotz und hat noch 5 ueber. das
- > ergebniss ist unentschieden. verliert der verteidiger alle
- > kloetze und das land wird geraeumt ???

Ja! Es zaehlen nur die Kloetzchen, die in der Auffangschale des Turmes liegen. Was nuetzen mir im Kampf die "faulen" Truppen, die noch in ihren Zelten herumlungern und nicht aktiv am Geschehen teilnehmen?

- > 4.im WT liegen 3 kloetze meiner farbe. ich greife ein land an
- > mit 2 kloetzen - jetzt habe ich also einen vorteil von 5
- > kloetzen ?? (ist ja nur zufall das meine 3 im WT lagen)

3+2=5, stimmt Die Frage ist nur, ob durch das Reinwerfen der kloetzchen die 3 im Turm liegenden herausgestossen werden. Ist aber auch Zufall. Wenn man genau ueber die im Turm liegenden Kloetzchen Bescheid weiss (letztendlich koennte man dies durch Nachzaehlen der noch vorhandenen Kloetzchen erreichen), so sollte man diese auch in seine Angriffsplanung mit einziehen.

- > 5.gehoeren die bauern zur bevoelkerung ? erst beschweren
- > sich die bauern (unruhemarker) wenn man getreide aus dem land
- > zieht und im winter mosern sie wenn man nicht genug aus den
- > laendern zuvor gezogen hat. man wird also doppelt bestraft ?

So ist das Leben als grosser Feldherr - alle mosern ueber einen. Vielleicht kann man es sich so vorstellen, dass ich das Getreide auch zur Ernaehrung meiner Truppen benoetige. Da sind die Bauern dann schon veraergert, wenn ihnen ihr Getreide entwendet wird - wenn ich dann im Winter nicht fuer sie sorgen kann, obwohl ich schon ihr Getreide genommen habe, dann haben sie auch allen Grund, sauer auf mich zu sein

- > gruzs
- > andreas

Hoffe, die Antworten helfen. Wallenstein ist fuer mich eines der besten drei Spiele des Jahrgangs 2001/2002!

Tschoe,

- Arne -

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Zusatz

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 23.08.02 10:33 (Beitrag Nr. 49748)

Ich denke, daß der nachfolgende Satz "..., werden alle angreifenden Armeen zusammen mit allen Bauernarmeen in den Turm geworfen" verwirren kann. Hier sind halt nicht **alle** noch zur Verfügung stehenden Bauernarmeen mit gemeint, sondern alle Armeen, die sich durch evtl. Ereignisse ergeben.

Tschö,

- Arne -

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Zusatz

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 23.08.02 10:39 (Beitrag Nr. 49754)

Arne Hoffmann schrieb:

- >
- > Ich denke, daß der nachfolgende Satz "..., werden alle
- > angreifenden Armeen zusammen mit allen Bauernarmeen in den
- > Turm geworfen" verwirren kann. Hier sind halt nicht **alle**
- > noch zur Verfügung stehenden Bauernarmeen mit gemeint,
- > sondern alle Armeen, die sich durch evtl. Ereignisse ergeben.

Bzw. die, die noch in der Auffangschale liegen.

Ergänzende Grüße,
Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: grüne in der Auffangschale

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 23.08.02 10:57 (Beitrag Nr. 49755)

Moin Michael!

Michael Andersch schrieb:

>

> Bzw. die, die noch in der Auffangschale liegen.

Das kann ja aber nur passieren, wenn die grünen sich bei einem Kampf zwischen zwei Spielern herausgehalten haben, da in der umkämpften Region schon zwei Unruhemarker liegen oder wenn ein grüner zwischendurch mal unmotiviert aus dem Turm gefallen ist. In allen Kämpfen, an denen die grünen beteiligt sind, werden, wenn ich mich recht an Dirks Antwort dazu erinnere, werden nach dem Kampf **alle** grünen Klötzchen aus der Auffangschale entfernt.

So ist es in meinen ganzen Partien bisher noch nie vorgekommen, daß zu Beginn eines Kampfes noch grüne Klötzchen in der Auffangschale liegen. Deswegen denke ich an diesen Fall auch nie

Gesättigte Grüße,

- Arne - (kann bei Wallenstein nicht grün spielen)

Wallenstein - Regelfrage

Autor: **Stefan Hiebchen**

Datum: 09.08.02 20:36 (Beitrag Nr. 48769)

Hallo,

vielleicht kann mir jemand helfen. Ich habe eine Logikfrage zum Spiel "Wallenstein" (Dirk Henn) von Queen Games, die mir die Regel nicht beantwortet. Es dreht sich um einen Kampf/Angriff.

Muss der Angreifer min. 1 Armee im eigenen Land zurück lassen? Für mich ist die Antwort eindeutig logisch "JA", denn falls er dem Verteidiger unterliegt, ist sein Land auch futsch bzw. leer, da keine Armeen mehr im Land stehen und das ist ja nicht im Sinne des Spiels. Man kann das Land doch nur durch Kampf und Bauernaufstand verlieren, nicht aber durch rausziehen in einen Krieg gegen den Nachbarn.

Wär schön, wenn mir hier jemand antwortet, der das Spiel schon gespielt hat.

Gruss und danke,
Stef.

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein - Regelfrage

Autor: **Arne Hoffmann**

Datum: 09.08.02 22:44 (Beitrag Nr. 48774)

Moin Stefan!

Stefan Hiebchen schrieb:

>

>

> Muss der Angreifer min. 1 Armee im eigenen Land zurück

> lassen? Für mich ist die Antwort eindeutig logisch "JA", <snip>

Die Antwort ist auch **Ja** . Steht so in den Regeln unter **4. Bewegungen/Kämpfe**: *Bei jeder Bewegung muss mindestens eine Armee im Ausgangsland bleiben..*

Viel Spaß mit Wallenstein wünscht

- Arne -

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein Ereigniskarten

Autor: **Andreas Spies**

Datum: 12.08.02 22:09 (Beitrag Nr. 48865)

Hi!

Bin fuer die Regelung, dass sich jeder die vier E-Karten zu Beginn anschaut, diese dann gemischt werden und verdeckt auf den dafuer vorgesehenen Platz kommen. Nachdem eine Karte gezogen wurde bleiben die restlichen Karten weiterhin verdeckt usw.
Vier Karten sollte man sich merken koennen.

oder

Mit offenen Ereigniskarten spielen und jeweils der Startspieler hat das Privileg ein Ereignis zu ziehen (mehr Taktik).

Aber jeder so wie er moechte.

Beste Gruesse

Andreas

Wallenstein

Autor: [Volker K.](#)

Datum: 07.08.02 08:51 (Beitrag Nr. 48538)

Hallo,

ich haben gestern zum zweiten Mal Wallenstein gespielt. Das Spiel hat mir sehr gefallen. Dass nicht, wie beim Risiko ueblich, groeue Feldzuege stattfinden, die ueber das ganze Spielfeld ziehen, finde im Prinzip auch gut. Trotzdem wirkt der Spielverlauf etwas statisch, vor allem, weil auch nur 6 Spielrunden stattfinden. Eine Verlängerung des Spiels auf drei Jahre ist aus Zeitgruenden wohl auch nicht zu empfehlen. Folgendes kam mir in den Sinn:

Man beschriftet von den 5 Blankokarten, die jeder Spieler bekommt, 2 mit folgenden Texten:

- 1) Land, das in Gefecht A erobert worden ist.
- 2) Land, das in Gefecht B erobert worden ist.

vielleicht auch noch:

- 3) Land, in das durch die Nachschubkarte (Kosten 1) neue Armeen nachgerueckt sind.

oder ganz extrem:

- 4) Land, das durch die Einsetzaktionen (Kosten 2 oder 3) neue Armeen bekommen hat.

Diese Karten koennnten dann wie normale Laenderkarten bei der Aktionsplanung verwendet werden. Der Spieler hat aber auch die Wahl, diese Karten wie normale Blankokarten auszuspielen. Man koennte also im Gefecht A z.B. von Bayern aus Regensburg erobern und dann, wenn die Reihenfolge der Aktionen es zulässt, dort in einer spaeteren Aktion in derselben Runde ein Gebaeude bauen oder von Regensburg aus in Gefecht B ein weiteres Land erobern oder gar Getreide ernten, wenn man sich seiner Sache ganz sicher ist.. Diese Zusatzkarten gestalten dann das Spiel etwas dynamischer.

Gruß

Volker K.

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein

Autor: **Dieter Niehoff**

Datum: 07.08.02 12:37 (Beitrag Nr. 48572)

Volker K. schrieb:

> .

> Folgendes kam mir in den Sinn:

> Man beschriftet von den 5 Blankokarten, die jeder Spieler

> bekommt, 2 mit folgenden Texten:

>

> 1) Land, das in Gefecht A erobert worden ist.

> 2) Land, das in Gefecht B erobert worden ist.

>

Ketten-Eroberungszüge machen auf der einen Seite das Spiel vielleicht dynamischer, gleichzeitig sorgen sie als potentielle Gefahrenmomente bei allen zu einer Bunkermentalität: Alle eigenen Länder mit Armeen aufrüsten und sich nicht mehr bewegen.

Aber die Idee klingt trotzdem interessant. Wir werden es sicher mal probieren.

Dieter Niehoff

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Wallenstein

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 07.08.02 14:27 (Beitrag Nr. 48585)

Dieter Niehoff schrieb:

>

> Volker K. schrieb:

>> .

>> Folgendes kam mir in den Sinn:

>> Man beschriftet von den 5 Blankokarten, die jeder Spieler

>> bekommt, 2 mit folgenden Texten:

>>

>> 1) Land, das in Gefecht A erobert worden ist.

>> 2) Land, das in Gefecht B erobert worden ist.

>>

> Ketten-Eroberungszüge machen auf der einen Seite das Spiel

> vielleicht dynamischer, gleichzeitig sorgen sie als

> potentielle Gefahrenmomente bei allen zu einer

> Bunkermentalität: Alle eigenen Länder mit Armeen aufrüsten

> und sich nicht mehr bewegen.

Stimmt, deswegen sind Option 3 und 4 auf jeden Fall nicht so gut.

> Aber die Idee klingt trotzdem interessant. Wir werden es

> sicher mal probieren.

Interessant auf jeden Fall. Durch den Besitzerwechsel koennten auch die Bauernaufstaende etwas interessanter werden: Wenn Spieler Rot erst erntet, dann Spieler Blau dieses Land erobert und danach dort Steuern erhebt, koennen sich bis zum Winter mehr Unruhe-Marker ansammeln.

Gruss, Volker

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

probiert

Autor: **Dieter Niehoff**

Datum: 08.08.02 13:39 (Beitrag Nr. 48651)

Gestern im Spiel zu dritt haben wir die Karte "Angriff B" so eingesetzt, dass auch "Kettenangriffe" möglich waren. Und siehe da:

1. kam es zu häufigen "Kettenangriffen"

2. konnte man sich nicht mehr so leicht "im Hinterland verstecken"

Das Spiel wurde einwandfreier dynamischer. Und es gefiel uns ausnehmend gut! Sicherlich werden wir - zumindest in Partien zu dritt - dabei bleiben.

Grüße

Dieter Niehoff

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Nachfrage zur Variante

Autor: [Roman Pelek](#)

Datum: 09.08.02 13:59 (Beitrag Nr. 48747)

Website: www.pelek.de

Hi Dieter,

Dieter Niehoff schrieb:

- > Gestern im Spiel zu dritt haben wir die Karte "Angriff B" so
- > eingesetzt, dass auch "Kettenangriffe" möglich waren. Und
- > siehe da:
- > 1. kam es zu häufigen "Kettenangriffen"
- > 2. konnte man sich nicht mehr so leicht "im Hinterland
- > verstecken"
- >
- > Das Spiel wurde einwandfreier dynamischer. Und es gefiel uns
- > ausnehmend gut! Sicherlich werden wir - zumindest in Partien
- > zu dritt - dabei bleiben.

Ich habe diese Variante mit Interesse gelesen, war aber bislang skeptisch. Dass das Spiel dadurch dynamischer wird in dem Sinne, dass mehr pro Zeit passiert, kann ich nachvollziehen und mag durchaus ein Plus sein. Was mich aber davon abgehalten hat, es selbst auszuprobieren, war der Punkt, den Du oben als "nicht so leicht im Hinterland verstecken" ansprichst.

Ich hielt den Aufbau einer guten Stellung mit Hinterland bislang für einen der größten strategischen Reize bei Wallenstein. Wie schwierig wird das mit der Variante? Wenn das nämlich zu sehr abgeschwächt würde, hätte ich die Befürchtung, dass in Wallenstein einfach nur viel passiert, man aber weniger Planung miteinbringen könnte. Da es sowieso schon genug Risikofaktoren gibt, die man einkalkulieren muss (Würfelglück, Ereignisse, Spielreihenfolge), hatte ich bislang da Bedenken. Kannst Du die vielleicht durch eine nähere Erläuterung ausräumen? Ist die Regeländerung evtl. nur zu dritt sinnvoll und mit mehr Spielern vielleicht zu chaotisch? Danke Dir herzlich!

Ciao,
Roman

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

und die Antwort

Autor: **Dieter Niehoff**

Datum: 09.08.02 16:29 (Beitrag Nr. 48765)

Roman Pelek schrieb:

- >>
- > Ich hielt den Aufbau einer guten Stellung mit Hinterland
- > bislang für einen der größten strategischen Reize bei
- > Wallenstein.

Eigentlich auch meine Meinung. Nach einigen WALLENSTEIN-Partien hat man aber den Bogen raus und eine derartige "Hinterland-Bebauung" dürfte unten in Österreich oder oben in Mecklenburg stets gelingen.

Wie schwierig wird das mit der Variante?

Nicht schwieriger, und nicht leichter.

Da es sowieso

- > schon genug Risikofaktoren gibt, die man einkalkulieren muss
- > (Würfelglück, Ereignisse, Spielreihenfolge), hatte ich
- > bislang da Bedenken. Kannst Du die vielleicht durch eine
- > nähere Erläuterung ausräumen? Ist die Regeländerung evtl. nur
- > zu dritt sinnvoll und mit mehr Spielern vielleicht zu
- > chaotisch? Danke Dir herzlich!

Ich habe diese Änderung bislang nur einmal und auch nur zu dritt probiert. Kann mir aber vorstellen,

dass sie in Höchstbesetzung zu einigen Turbulenzen auf dem Brett führen könnte. Ich persönlich hätte da übrigens nix gegen, da bislang bei unseren WALLENSTEIN Partien zu fünf stets tüchtig aufgerüstet, aber wenig bewegt und noch weniger angegriffen wurde. Aber das ist Geschmackssache.

Vielleicht kann ich ja demnächst über mehr berichten.

sonnige Grüße
von Dieter Niehoff

[PEEP] Wallenstein

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 28.04.02 11:04 (Beitrag Nr. 41738)

Material: Jede Menge, das meiste so oder ähnlich auch schon aus IZdK bekannt (Würfelturm, Armeen, Neutrale Armeen, Schatztruhen, Gebäudeplättchen, 1 Ablageplan pro Spieler,...). Sehr schön aufgemacht, das Ganze!

Spielziel: Möglichst viele Punkte, die allerdings nicht auf einer Kramerleiste abgetragen werden, sondern schön notiert werden müssen. Wann und wofür gibt's diese Punkte? Dazu ein kurzer Blick auf den Spielplan: Dieser ist unterteilt in 5 Regionen, welche jeweils wiederum eine Anzahl kleinerer Gebiete enthalten.

Zweimal im Spiel (nach 3 und 6 Spielrunden) wird gepunktet. Dann gibt's einen Siegpunkt pro Gebiet und Gebäude, das man besitzt. Außerdem wird in jeder Region nachgesehen, wer dort jeweils von den 3 im Spiel befindlichen Gebäudearten am meisten hat. Dies gibt dann nochmals jeweils 3, 2 oder einen Siegpunkt.

Worum geht's nun im Spiel? Zunächst einmal wird die Startaufstellung hergestellt, in dem man immer die Wahl aus 2 offenen oder einer verdeckt gezogenen Länderkarte hat, diese zu sich nimmt und in das Gebiet hinein Armeegrüppchen platziert, welche man vorher gebildet hat (5er, 4er,...2er-Gruppen). Ein bisschen Kohle gibt's noch, und im Würfelturm werden schon mal ein paar Armeeklötzchen aller Spieler sowie mehrere aufmüpfige Bauern versenkt.

Dann werden 2x drei Runden gespielt, nach jeweils 3 Runden erfolgt eine Wertung, anschließend ist das Spiel beendet.

Die Runden laufen nun wie folgt ab: Zunächst wird 1 aus 4 bekannten Ereigniskarten gezogen, welche für diese Runde kleinere Spezialregeln definiert. Anschließend entscheiden sich alle Spieler, was sie in dieser Runde machen möchten. Zur Verfügung stehen hier 10 Aktionen (Gebiete mit Armeen verstärken, Gebäude bauen, Armeen verschieben, den Bauern Geld oder Nahrungsmittel abpressen, Krieg führen). Jede dieser Aktionen ist auf dem eigenen Spieltableau in Form eines Kartenablageplatzes dargestellt. Außerdem ist bekannt, in welcher Reihenfolge die Aktionen in dieser Runde durchgeführt werden. Naja, nicht ganz – die Reihenfolge der ersten 5 Aktionen ist bekannt, die Reihenfolge der weiteren 5 Aktionen werden dann nach und nach enthüllt und bringen ein gewisse Unsicherheit in die eigenen Rundenplanung.

Alle Spieler legen nun eine Karte eines Gebietes, das sie besitzen (oder eine leere Bluffkarte) verdeckt auf jeweils eine Aktion ihres Tableaus und legen somit fest, welche Aktion sie wo machen wollen. Hat man mehr als 10 Gebiete bleiben welche übrig, in denen man folglich keine Aktion durchführen kann. Meist wird man aber einige der Aktionen auch freiwillig nur mit leeren Bluffkarten belegen, da fast alle Aktionen Geld kosten. Und Geld ist knapp!!!

Haben sich alle Spieler entschieden kommt der nächste Unsicherheitsfaktor: Die Spielerreihenfolge für diese Runde wird zufällig ermittelt. Und dann kann's endlich losgehen: Die zehn Aktionen werden in der vorgegebenen Reihenfolge Aktion für Aktion von allen Spielern durchgespielt. Jetzt werden Gebäude errichtet (kostet Geld), Gebiete verstärkt (dito), Ländereien um Geld oder Getreide erpresst (bringt in diese Gebiete einen bäuerlichen "Unzufriedenheitsmarker" und löst damit u.U. einen Bauernaufstand im betreffenden Gebiet aus) und die Mitspieler angegriffen (bringt vielleicht neue Gebiete und neue Soldaten, vielleicht aber auch nicht).

Bei allen Kämpfen (Besetzung neutraler Gebiete, Angriff von Mitspielern besetzter Gebiete, Bauernaufstand) kommt der Würfelturm in's Spiel. Der Angreifer entscheidet, wieviele Armeen er einsetzen möchte, dann der Verteidiger (bzw. eine vordefinierte Anzahl im Falle eines Aufstandes oder eines neutralen Gebietes). Diese Armeen werden zusammen mit u.U. bereits in der Schale des

Würfelturms liegenden Klötzchen der beteiligten Parteien in den Turm geworfen, und wichtig ist dann, was unten rauskommt:

Unbeteiligte Herausfallende Farben werden ignoriert und bleiben für spätere Kämpfe in der Schale liegen. Die Klötzchen der zwei Streithähne werden bzgl. Ihrer Anzahl verglichen, Sieger ist, von wem mehr Klötzchen in der Schale liegen. Der Verlierer gibt alle seine Armeen zurück in den Vorrat, der Sieger ebenso viele (Kampfverluste). Die restlichen Klötzchen stellt er in das Gebiet, um das gekämpft wurde (und erhält vom bisherigen Besitzer die Länderkarte, womit er das Land und alle darin befindlichen Gebäude übernimmt). Geht der Kampf dummerweise unentschieden aus wird das Land komplett leergeräumt, d.h. auch bereits dort vorhandene Gebäude kommen zurück in den Vorrat.

Hat man dies nun dreimal gemacht erfolgt die erste Wertung, bzw. nach weiteren drei Runden die Schlusswertung: Ein Aktionskärtchen gibt zunächst mal vor, wieviel Getreide jedem Spieler verschimmelt. Anschließend wird überprüft, ob alle Spieler noch genügend Nahrungsmittel zur Ernährung aller Gebiete haben. Falls nein löst dies nochmals diverse Bauernrevolten aus. Und dann gibts endlich Siegpunkte, wie oben beschrieben.

Die Dauer des ganzen belief sich bei uns auf ca. 3 Stunden (die mir allerdings deutlich kürzer vorkamen!!!), wobei man gelegentliche kurze Wartezeiten in Kauf nehmen können sollte. Spass gemacht hat es mir sehr, allerdings bin ich etwas zwiespältig bezüglich der Kampfgeschichten. Ähnlich wie bei Risiko schwäche ich mit einem Angriff das angreifende Land, da ich von dort Armeen abziehe. Ein mögliches Resultat war bei uns des öfteren, dass man zwar ein neues Land erobert hat, direkt darauf aber das geschwächte, angreifende Land seinerseits selbst angegriffen und erobert wurde. Dies resultierte anfangs in mehreren "Ringtäuschen". Ob dies immer so ist (und vielleicht gewollt – wer ringtauscht am besten und schafft sich somit vielleicht besser zu verteidigende innenliegende Gebiete) oder Zufall war weiss ich nicht, ich persönlich empfand diesen Punkt als etwas unbefriedigend.

Ansonsten war ich sehr positiv überrascht: Wallenstein hat das gehalten, was ich mir letztes Jahr von IZdK versprochen habe!

Erfreute Grüße,
Micha (der hiermit sein wohl bislang längstes Posting erstellt hat)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [PEEP] Wallenstein
Autor: [Carsten Wesel](#)
Datum: 28.04.02 18:06 (Beitrag Nr. 41751)
Website: www.fairspielt.de/Spiele/kanaloea.php

"Michael Andersch" hat am 28.04.2002 geschrieben:

- > Die Runden laufen nun wie folgt ab: Zunächst wird 1 aus 4
- > bekannten Ereigniskarten gezogen, welche für diese Runde
- > kleinere Spezialregeln definiert. Anschließend entscheiden
- > sich alle Spieler, was sie in dieser Runde machen möchten.

Oops, das haben wir andersrum gespielt. Ich kann aber leider jetzt nicht nachschauen, wer recht hat.

- > Die Dauer des ganzen belief sich bei uns auf ca. 3 Stunden
- > (die mir allerdings deutlich kürzer vorkamen!!!), wobei man
- > gelegentliche kurze Wartezeiten in Kauf nehmen können
- > sollte.

Wir haben etwa 3 1/2 Stunden gespielt, allerdings auch nicht gemerkt, wie die Zeit verging. Die meiste Zeit ging eh' dafür drauf, seine 10 Kärtchen auf seinem Tableau zu verteilen und zu entscheiden, was man wo macht. Diese Entscheidungen vielen von mal zu mal schwerer.

- > Spass gemacht hat es mir sehr,

dito

- > Dies
- > resultierte anfangs in mehreren "Ringtäuschen". Ob dies
- > immer so ist oder Zufall war weiss
- > ich nicht,

Hatten wir so nicht. Man hatte ja vorher gewählt, von welchem Land aus man angreifen will und die lagen dann selten dort, wo jemand anders schon aktiv geworden war. Wir hatten nach der Einsteiger-Startaufstellung gespielt und waren dadurch nicht so über den Plan verstreut.

> Ansonsten war ich sehr positiv überrascht: Wallenstein hat
> das gehalten, was ich mir letztes Jahr von IZdK versprochen
> habe!

100% ACK! Damit hat es einen enormen Wiederspielwert.

Gruß Carsten (der feststellen musste, daß Michael zuerst gePEEPt hat, worauf erster es dann gelassen hat)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [PEEP] Wallenstein
Autor: [Rolf Wichmann](#)
Datum: 28.04.02 22:19 (Beitrag Nr. 41763)

Hallo Carsten,

ich kann Dich beruhigen, wir haben richtig gespielt! Die Spielregel sagt aus, daß erst die Aktionen von allen geplant werden, dann die Spielerreihenfolge festgelegt und erst dann wird das aktuelle Ereignis (also die für die Jahreszeit gültige Karte) ermittelt wird!

Verspielte Grüße
Rolf (der sich schon auf die Revanche übernächsten Freitag freut!)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [PEEP] Wallenstein
Autor: [Michael Andersch](#)
Datum: 29.04.02 08:07 (Beitrag Nr. 41772)

Carsten Wesel schrieb:

> > Michael Andersch:
> > Dies
> > resultierte anfangs in mehreren "Ringtäuschen". Ob dies
> > immer so ist oder Zufall war weiss
> > ich nicht,
>
> Hatten wir so nicht. Man hatte ja vorher gewählt, von welchem
> Land aus man angreifen will und die lagen dann selten dort,
> wo jemand anders schon aktiv geworden war. Wir hatten nach
> der Einsteiger-Startaufstellung gespielt und waren dadurch
> nicht so über den Plan verstreut.

Ist vielleicht auch von der Spielerzahl abhängig (wir haben zu fünft gespielt). Da kam es eigentlich fast immer vor, dass aus zwei benachbarten Gebieten heraus angegriffen wurde, beispielsweise weil das Ziel eigentlich zunächst ein neutrales Land war - wenn aber der andere Mitspieler vor mir dran kommt wird halt in Ermangelung eines neutralen Landes er selber angegriffen...

Etwas unbefriedigend fand ich es, weil im Gegensatz zu Risiko (wo ein erfolgreicher Angriff immer noch mit einer Karte belohnt wird) das Erobern eines Nachbargesbietes bei nachfolgendem Verlust des angreifenden Gebietes mir selber keinen Vorteil bringt (außer die Gebietseigenschaften sind besser - z.B. mehr Gold oder Getreide erpressbar, mehr Gebäude vorhanden oder weniger Aufmüpfigkeitsmarker).

Am Ende habe ich mich dann allerdings darauf verlegt, Armeen nur noch in eigene Gebiete zu klotzen ohne selbst anzugreifen (bzw. nur dann, wenn auch nach einem Angriff garantiert noch genügend Verteidiger da waren, so dass sich kein anderer traut). Im Laufe des Spieles war es mir nämlich möglich, im hohen Norden Länder so zu besetzen, dass sich ein zusammenhängendes und leicht abzugrenzendes Gebiet ergeben hat.

Viele Grüße,

Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Attila](#)

Datum: 29.04.02 09:38 (Beitrag Nr. 41778)

Hiho,

Habe am WE auch Wallenstein gespielt und war positiv überrascht !

Im Gegensatz zum IZdK ist das Spiel wirklich interessant und nie langweilig, da man ja immer am Zug ist - mit der Vorbelastung IZdK gespielt zu haben hatte ich ja schwere Bedenken bei diesem Spiel - das Material ist ja nahezu identisch !

Nach dem Spiel (was ziemlich Wild war und derjenige gewonnen hat, der am wenigsten Krieg geführt hat, knapp (1 Punkt) vor demjenigen der extrem aggressiv vorgegangen ist) sind mir aber auch einige Sache aufgefallen die mich Nachdenklich gemacht haben:

Der Würfelturm:

Das Kampfsystem ist ziemlich seltsam und hat meiner Meinung nach ungewollte Nebeneffekte. Dazu ein kurzes Beispiel : 8 rote greifen Bremen an, wo 6 blaue drinne stehen, rot nimmt es mit 7 ein. Daraufhin ist gelb am Zug und greift blau mit 5 in Böhmen einen blauen an und blau gewinnt mit 6 (!!!) - echt passiert.

Das ist ja eine wundersame Truppenvermehrung - Hubschraubertransport von Bremen nach Böhmen oder wie ? Auf einer Landkarte wo sich die Truppen Feld um Feld bewegen müssen werden per Würfelturm die Truppen quer über die Landkarte 'verschoben' und dazu noch reichlich zufällig, denn man hat ja a) keinen Einfluss auf den Turm und b) keinen Einfluss auf die Mitspieler und c) keinen Einfluss auf die Reihenfolge (die ja NACH der Planung ermittelt wird).

"Strategie"-Tips:

In den Regeln ist als Strategie-Tip angegeben das man u.U. mit weniger Verteidigen möchte als man im Land hat, weil man nicht möchte das zuviele eigene im Turm bleiben. Das ist imho absoluter quatsch, denn wenn man mit weniger verteidigt ist das Risiko das man verliert höher und dann sind die nicht eingesetzten Truppen einfach weg - ausserdem nehmen die Truppen im Turm doch dann an der nächsten Schlacht wieder Teil (weil sie ja im Turm sind).

Das Spiel hat mit gut gefallen, aber es macht auf mich einen unfertigen Eindruck. Für mich sieht es so aus als ob der Würfelturm UNBEDINGT in das Spiel musste und das SCHNELL !! - leider hat sich keiner Gedanken gemacht wie man ihn auch SINNVOLL integriert.

(z.B. wird die Gefahr durch Aufstände immer geringer, da die grünen mit der Zeit rauskommen und kaum welche reinkommen, ich fände es z.B. viel logischer das die Gefahr durch Aufstände mit der Zeit immer grösser wird).

Über 8 Jahreszeiten (d.h. 6 Spielrunden) ist eine langfristige Planung leider auch etwas schwierig, man hangelt sich von Spielzug zu Spielzug und reagiert hauptsächlich auf das was die anderen machen und hat wenig Möglichkeiten selbstständig und unabhängig zu agieren. Vielleicht sollte man die Spielreihenfolge VOR Planung ermitteln und dafür 1 oder 2 Jahre länger spielen. Jetzt plant man "ins blaue" hinein und plant oft provilaktisch um reagieren zu können, ohne selber agieren zu können.

Vielleicht bekomme ich ja mal eine Runde überredet Wallenstein mal ohne Turm und mit einfachen, bewährten Würfeln auszuprobieren. Das ist zwar nicht so "revolutionär" wie ein Türfelturm, aber dafür funktioniert es halt !

Ich hoffe das Wallensten nochmal überarbeitet wird, denn dann kommt ein *richtig* hammergeutes Spiel heraus !

Atti

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 29.04.02 10:01 (Beitrag Nr. 41783)

Attila schrieb:

>

> Nach dem Spiel (was ziemlich Wild war und derjenige gewonnen

- > hat, der am wenigsten Krieg geführt hat, knapp (1 Punkt) vor
- > demjenigen der extrem aggressiv vorgegangen ist)

War bei uns ähnlich.

- > Das ist ja eine wundersame Truppenvermehrung -
- > Hubschraubertransport von Bremen nach Böhmen oder wie ? Auf
- > einer Landkarte wo sich die Truppen Feld um Feld bewegen
- > müssen werden per Würfelturm die Truppen quer über die
- > Landkarte 'verschoben'

Prinzipiell gebe ich Dir recht. Bei IZdK wurden die später herauspurzelnden Krieger ja als "Versprengte" aus früheren Kämpfen bezeichnet und somit quasi "gerechtfertigt". Diese Begründung ist für mich ausreichend für das Spielflair.
Realistisch ist's natürlich nicht - aber welcher Feldherr hat schon pro Vierteljahr 10 Aktionen, die er einzelnen Regionen zuordnen muss???

- > In den Regeln ist als Strategie-Tip angegeben das man u.U.
- > mit weniger Verteidigen möchte als man im Land hat, weil man
- > nicht möchte das zuviele eigene im Turm bleiben. Das ist imho
- > absoluter Quatsch, denn wenn man mit weniger verteidigt ist
- > das Risiko das man verliert höher und dann sind die nicht
- > eingesetzten Truppen einfach weg

Bernd Dietrich hat dazu schon was geschrieben. Meistens ist es Quatsch, was übrig zu behalten. Es könnte aber sein (kam bei uns auch vor!) dass ein Spieler ein anderes Land angreift, und zwar mit viel weniger Armeen als dort Verteidiger stehen. Dann wär's natürlich blöd für letzteren, alles in den Turm kippen zu müssen.

- > Das Spiel hat mit gut gefallen, aber es macht auf mich einen
- > unfertigen Eindruck.

Auf mich nicht.

- > Für mich sieht es so aus als ob der
- > Würfelturm UNBEDINGT in das Spiel musste und das SCHNELL !! -
- > leider hat sich keiner Gedanken gemacht wie man ihn auch
- > SINNVOLL integriert.

Die Gedanken hat sich sicher jemand gemacht - aber dabei sinnvoll vielleicht anders definiert als Du?

- > (z.B. wird die Gefahr durch Aufstände immer geringer, da die
- > grünen mit der Zeit rauskommen und kaum welche reinkommen,

Das weiss ich nicht mehr genau. Kommen die grünen tatsächlich raus und bleiben nicht wie andere Armeen unten in der Schale liegen???

Ich glaube, wir haben Sie immer drin gelassen, falls sie als unbeteiligte Dritte mit herausgepurzelt sind.

- > ich fände es z.B. viel logischer das die Gefahr durch
- > Aufstände mit der Zeit immer grösser wird).

Hallo - es ist ein Spiel!!! Keine Simulation!

- > Über 8 Jahreszeiten (d.h. 6 Spielrunden) ist eine
- > langfristige Planung leider auch etwas schwierig, man hangelt
- > sich von Spielzug zu Spielzug und reagiert hauptsächlich auf
- > das was die anderen machen

Das stimmt. Empfand ich aber nicht als Mangel.

- > Vielleicht bekomme ich ja mal eine Runde überredet Wallenstein

- > mal ohne Turm und mit einfachen, bewährten Würfeln
- > auszuprobieren. Das ist zwar nicht so "revolutionär" wie ein
- > Türfelturm, aber dafür funktioniert es halt !
- > Ich hoffe das Wallenstein nochmal überarbeitet wird, denn dann
- > kommt ein *richtig* hammergeutes Spiel heraus !

Hmm, also ich finde, dass es so wie es ist schon ganz gut funktioniert (soweit man das nach einer Partie sagen kann). Eine Überarbeitung scheint mir derzeit keinesfalls nötig.

Überarbeitete Grüße,
Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Attila](#)

Datum: 29.04.02 11:11 (Beitrag Nr. 41789)

Michael Andersch schrieb:

- > > einer Landkarte wo sich die Truppen Feld um Feld bewegen
- > > müssen werden per Würfelturm die Truppen quer über die
- > > Landkarte 'verschoben'
- > Prinzipiell gebe ich Dir recht. Bei IZdK wurden die später
- > herauspurzelnden Krieger ja als "Versprengte" aus früheren
- > Kämpfen bezeichnet und somit quasi "gerechtfertigt". Diese
- > Begründung ist für mich ausreichend für das Spielflair.
- > Realistisch ist's natürlich nicht - aber welcher Feldherr hat
- > schon pro Vierteljahr 10 Aktionen, die er einzelnen Regionen
- > zuordnen muss???

Mir geht es weniger um den "realistischen" oder "historischen" Bezug, sondern um den Spielmechanismus: Man schiebt Truppen über die Karte - Land um Land. Der Würfelturm lässt Truppen aber "springen" ! Man kann das als Spielmechanismus definieren oder als ungewollter Nebeneffekt - da es purer Zufall ist neige ich zum zweiten.

- > Bernd Dietrich hat dazu schon was geschrieben. Meistens ist
- > es quatsch, was übrig zu behalten. Es könnte aber sein (kam
- > bei uns auch vor!) dass ein Spieler ein anderes Land
- > angreift, und zwar mit viel weniger Armeen als dort
- > Verteidiger stehen. Dann wär's natürlich blöd für letzteren,
- > alles in den Turm kippen zu müssen.

Wieso das ? Je mehr man reinwirft, desto so mehr kommen doch auch unten raus. Und wenn ich weniger reinwerfe steigt doch auch das Risiko das ich das Land nicht bekomme und so ALLE Truppen verliere. Mir leuchtet das Argument mit den weniger Armee nicht so richtig ein !

- > Die Gedanken hat sich sicher jemand gemacht - aber dabei
- > sinnvoll vielleicht anders definiert als Du?

Das ist wahrscheinlich so. Nur stellt sich die Frage ob die Definition von sinnvoll auch sinnvoll ist ! Mich würde interessieren ob es vom Autor geplant war den Würfelturm zu benutzen oder ob das von Queengames als "Verkaufsargument" hinzugefügt wurde.

- > > (z.B. wird die Gefahr durch Aufstände immer geringer, da die
- > > grünen mit der Zeit rauskommen und kaum welche reinkommen,
- > Das weiss ich nicht mehr genau. Kommen die grünen tatsächlich
- > raus und bleiben nicht wie andere Armeen unten in der Schale
- > liegen???

Die grünen Kämpfen auf der Verteidigerseite, wenn dieser weniger als 2 Aufstandsmarker hat. Und die kamen (zumindest bei uns) dann raus (paarweise: 1 Verteidiger, 1 Angreifer).

- > Ich glaube, wir haben Sie immer drin gelassen, falls sie als
- > unbeteiligte Dritte mit herausgepurzelt sind.

In dem Falle ja, nur gab es den Fall bei uns glaube ich nie. Die Grünen sind ja nur unbeteiligt, wenn 2 oder mehr grüne Marker im Land liegen.

- > > ich fände es z.B. viel logischer das die Gefahr durch
- > > Aufstände mit der Zeit immer grösser wird).
- > Hallo - es ist ein Spiel!!!! Keine Simulation!

Sicher, aber wozu ist der Spielmechanismus "Bauer/Aufstand" da, wenn er überhaupt keinen Einfluss auf das Spiel hat ?

Aufstände waren in unserer Runde völlig irrelevant - lediglich bei massivem Weizenmangel im Winter musste man sich sorgen machen, da man den Ort des Aufstands ja nicht kennt.

3 Runden lang das gleiche Land "auszubeuten" stellte nie eine Gefahr dar und ich denke mal die grünen Marker sollen sowas eigentlich erschweren.

- > > sich von Spielzug zu Spielzug und reagiert hauptsächlich auf
- > > das was die anderen machen
- > Das stimmt. Empfund ich aber nicht als Mangel.

Hmm. Das empfindet wohl jeder anders !

Ich finde es besser wenn man auch die Initiative in die Hand nehmen kann.

Grundsätzlich KÖNNTE man ja längerfristig Planen, nur ist das Spiel zuende, wenn man richtig loslegen will !

Damit ich nicht falsch verstanden habe: Ich fand das Spiel gut, die Mechanismen (ausgenommen Würfelturm) sind vom Grundsatz sehr ansprechend, aber ich sehe auch potential für (kleine) Verbesserungen die den Spielspass exponential ansteigen lassen !

Eine Regelvariante für diejenigen die es mögen wäre doch prima, so kann jeder spielen wie er mag. Den Würfelturm mag ICH zumindest nicht !

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Stefan Feld](#)

Datum: 29.04.02 12:50 (Beitrag Nr. 41801)

Hallo !

Im Großen und Ganzen möchte ich Attila zustimmen ! Allerdings gebe ich zu bedenken, dass Wallenstein wieder eins der Spiele ist, die ganz von der Erwartungshaltung leben, mit denen man an das Spiel herangeht.

Ich hatte mir ein strategisches Spiel mit taktischen Elementen gewünscht, was, wie ausgeführt, nicht erfüllt wird.

Meines Erachtens wird während des Spiels an zu vielen Parametern herumgeschraubt (Spielerreihenfolge, Ereignisse, wechselnde Aktionsfolge), so dass ein planbares Vorgehen sehr erschwert wird.

Außerdem muss ich zugeben, dass mein Gehirn zu klein ist, um 10 Aktionen auf x Länder in sinnvollerweise aufzuteilen, so dass mir der positive Zugang zum Spiel verwehrt blieb.

Schade, denn das Spiel hat tolle Mechanismen, die komprimiert zu einem sehr guten (vielleicht nur aus meiner Sicht) Spiel hätten führen können.

Bis bald

Stefan

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 29.04.02 12:55 (Beitrag Nr. 41802)

Attila schrieb:

>

> Wieso das ? Je mehr man reinwirft, des so mehr kommen doch

> auch unten raus.

Das ist wahrscheinlich. Aber nicht sicher!

> Und wenn ich weniger reinwerfe steigt doch auch das Risiko das ich das Land
> nicht bekomme und so ALLE Truppen verliere. Mir leuchtet das Argument mit
> den weniger Armee nicht so richtig ein !

Beispiel: Du (Verteidiger) hast 10 Armeen, ich (Angreifer) habe 1 Armee. Wirfst Du wirklich alle 10 Armeen in den Würfelturm, auf die Gefahr hin, dass nur noch 6 rauskommen, und Du von denen noch Deine Verluste abziehen musst?
Außerdem räumst Du damit vielleicht noch mehr andere Klötzchen aus dem Turm mit heraus als Du wolltest, die stellen dann für die nächsten Kämpfe schon mal ein Drohpotential zugunsten des entsprechenden Spielers dar.

> Sicher, aber wozu ist der Spielmechanismus "Bauer/Aufstand"
> da, wenn er überhaupt keinen Einfluss auf das Spiel hat ?

Hat er schon. Du bist - aus den von Dir selbst oben beschriebenen Sicherheitsaspekten - doch eigentlich gezwungen gegen einen Aufstand von, sagen wir mal 2 oder 3 Bauern, mindestens so 5,6 eigene Klötzchen zu spenden.
Von denen dann im Siegfalle einige als Verluste abgebucht werden müssen und ein paar auch ängstlich im Turm versteckt bleiben. Von daher ändert so ein kleiner Aufruhr schon was an den Kräfteverhältnissen. Sicherlich nicht dramatisch oder spielentscheidend, aber wenn sich's soooo stark auswirken würde gäbe es sicherlich gleich wieder jemanden der "zu stark" schreit, oder "stört die Spielbalance"...

Viele Grüße,
Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein
Autor: [Michael Andersch](#)
Datum: 29.04.02 12:58 (Beitrag Nr. 41803)

Stefan Feld schrieb:

>
> Meines Erachtens wird während des Spiels an zu vielen
> Parametern herumgeschraubt (Spielerreihenfolge, Ereignisse,
> wechselnde Aktionsfolge), so dass ein planbares Vorgehen sehr
> erschwert wird.

Das ist Ansichtssache. Aber jeder der von Dir genannten Parameter lässt sich ja in diesem Spiel mit einfachsten Mitteln statisch gestalten - in dem Ihr die Ereigniskarten weglasst, oder die Spielerreihenfolge bis zum Schluss beibehaltet.

Aber ob's das bringt???

Skeptische Grüße,
Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein
Autor: [Attila](#)
Datum: 29.04.02 14:06 (Beitrag Nr. 41814)

Michael Andersch schrieb:

> Beispiel: Du (Verteidiger) hast 10 Armeen, ich (Angreifer)
> habe 1 Armee. Wirfst Du wirklich alle 10 Armeen in den
> Würfelturm, auf die Gefahr hin, dass nur noch 6 rauskommen,
> und Du von denen noch Deine Verluste abziehen musst?

- > Außerdem räumst Du damit vielleicht noch mehr andere
- > Klötzchen aus dem Turm mit heraus als Du wolltest, die
- > stellen dann für die nächsten Kämpfe schon mal ein
- > Drohpotential zugunsten des entsprechenden Spielers dar.

Zum "Drohpotential": Die Steine sind doch vorher auch schon im Turm und ob sie jetzt rausfallen (was sie ja auch können wenn ich weniger reinwerfe) oder später spielt keine Rolle ! Ob sie im Turm sind oder in der Schale liegen ist doch völlig egal ! Das "Drohpotential" ist so oder so existent ! Und falls man nicht sicher ist wieviele im Turm sind, kann man das auch nachzählen !

Zum Beispiel:

Anreifer 1, Verteidiger 10: Raus kommen nur 6 und 3 Verteidiger - bleiben 3 übrig. UND: 4 sind noch im Turm die sind nicht verloren ! Je weniger ich reinwerfe, des so weniger Verluste kann man auch vertragen !

Wenn der Verteidiger mit weniger Verteidigt erhöht er das Risiko den Kampf zu verlieren. Verteidigt er z.B. mit 6 und es bleiben ebenfalls 4 hängen, verliert man den Kampf und die 4 Figuren die man "sparen" wollte sind weg (und nicht im Turm) ! Wenn ich weniger reinwerfe dann muss ich von diesen ebenfalls die Verluste abziehen - es gibt keinen Grund warum das weniger sein sollten.

- > beschriebenen Sicherheitsaspekten - doch eigentlich gezwungen
- > gegen einen Aufstand von, sagen wir mal 2 oder 3 Bauern,

Man kämpft doch meistens nur gegen 1 Bauern. Und da reicht meist 1-2 eigene, da kaum Bauern (oft kein einziger) im Turm sind ! Im ganzen Spiel habe ich mich nie um die Aufstände gekümmert und immer die selben Länder als Einkommensquelle und Rohstoffquelle benutzt. Oft war das sogar ein Vorteil, da mehr Figuren meiner Farbe rauskamen als ich reingeworfen habe - nach 1-2 Kämpfen gibt es doch kaum noch Grüne im Turm !

- > den Kräfteverhältnissen. Sicherlich nicht dramatisch oder
- > spielentscheidend, aber wenn sich's soooo stark auswirken
- > würde gäbe es sicherlich gleich wieder jemanden der "zu
- > stark" schreit, oder "stört die Spielbalance"...

Wenn Bauernaufstände eine reale Bedrohung darstellen würden das Land zu verlieren, würde man auch darauf achten das sie nicht auftreten. Die Wahrscheinlichkeit das ein Aufstand von 1 Grünem gegen 2 andere erfolgreich ist, ist sehr gering, da sich viel mehr farbige als Grüne im Turm befinden ! Es kommen ja hauptsächlich Farbige in den Turm dazu und nur ganz wenige grüne - ergo sind auch ganz wenige grüne im Turm und viele farbige.

Atti

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Attila](#)

Datum: 29.04.02 14:26 (Beitrag Nr. 41818)

Hiho,

Es gibt wirklich eine Menge Unsicherheitsfaktoren, welche zum Zeitpunkt der Planung unbekannt sind und was eine Planung schwierig machen, langfristige Planung ist nahezu ausgeschlossen - man muss es halt nehmen wie es kommt !

10 Aktionen auf die Länder aufzuteilen empfand ich nicht so schlimm, eigentlich empfand ich es als DAS Interessante am Spiel. Die Truppen zu nehmen und in den Turm zu werfen empfand ich als weniger spannend, da die einzige Entscheidung die es dabei gibt die Anzahl der angreifenden Truppen ist. Will man überhaupt kämpfen ? Nein = 1 Truppe greift an. Wenn ja sollen alle Angreifen oder nicht ? Und dann rein mit dem Zeug - was rauskommt, kommt halt raus ! Da gibt es keinen strategischen Rückzug oder sowas. Und keiner der Verteidiger ist bisher auf die Idee gekommen mit weniger zu verteidigen.

Interessant finde ich auch die Frage ob man lieber expandiert um mehr Länder zu haben (und auch mehr Möglichkeiten bei den Aktionen) oder lieber das bestehende Reich mit Bauten aufwertet (oder bebaute Länder erobert).

Atti

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Attila](#)

Datum: 29.04.02 15:15 (Beitrag Nr. 41832)

Michael Andersch schrieb:

- > > wechselnde Aktionsfolge), so dass ein planbares Vorgehen sehr
- > > erschwert wird.
- > Das ist Ansichtssache. Aber jeder der von Dir genannten
- > Parameter lässt sich ja in diesem Spiel mit einfachsten
- > Mitteln statisch gestalten - in dem Ihr die Ereigniskarten
- > weglasst, oder die Spielerreihenfolge bis zum Schluss
- > beibehaltet.
- > Aber ob's das bringt???

Nene, das war so glaube ich nicht gemeint !

Jedes Element an sich ist ja prima, aber die Einbettung nicht so optimal.

Man könnte ja z.B. die Spielreihenfolge VOR der Planung ermitteln, das macht die Planungsphase dann nicht so unbestimmt, das Element bleibt aber erhalten !

Atti

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 29.04.02 15:21 (Beitrag Nr. 41837)

Attila schrieb:

- >
- > Zum "Drohpotential": Die Steine sind doch vorher auch schon
- > im Turm und ob sie jetzt rausfallen (was sie ja auch können
- > wenn ich weniger reinwerfe) oder später spielt keine Rolle !

Doch. Du verschiebst sie damit faktisch in ein anderes Land (deine sog. Hubschrauberflüge), und hättest sie vielleicht doch lieber da, wo sie jetzt sind...

- > > beschriebenen Sicherheitsaspekten - doch eigentlich gezwungen
- > > gegen einen Aufstand von, sagen wir mal 2 oder 3 Bauern,
- >
- > Man kämpft doch meistens nur gegen 1 Bauern

???

Du kämpfst gegen so viele Bauern, wie Du Aufmüpfigkeitsmarker im Land hast (falls Markeranzahl > 1). Und das werden ja bei jeder Nutzung dieses Landes einer mehr!

Habt Ihr das vielleicht übersehen?

Fragende Grüße,
Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 29.04.02 15:32 (Beitrag Nr. 41843)

Attila schrieb:

- >
- > Man könnte ja z.B. die Spielreihenfolge VOR der Planung
- > ermitteln, das macht die Planungsphase dann nicht so
- > unbestimmt, das Element bleibt aber erhalten !

Hier stimme ich Dir zu. Das hätte ich mir im Spiel auch öfter gewünscht, habe dann aber die aufkommende Planungsunsicherheit für mich persönlich als "Spannung" uminterpretiert!

Aber wie auch immer: Auch diese Änderung wäre ja ohne großen Aufwand machbar, falls gewünscht!

Viele Grüße,
Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Attila](#)

Datum: 29.04.02 16:08 (Beitrag Nr. 41852)

Michael Andersch schrieb:

- > Doch. Du verschiebst sie damit faktisch in ein anderes Land
- > (deine sog. Hubschrauberflüge), und hättest sie vielleicht
- > doch lieber da, wo sie jetzt sind...

Es geht doch um die "fremden" Steine - und die bleiben in der Schale liegen.
Die eigenen können doch genauso rauskommen wenn ich weniger reinwerfe - das hat damit doch nichts zu tun ! Der "Hubschrauberflug" findet so oder so statt, unabhängig von der Anzahl die ich reinwerfe !

- > > Man kämpft doch meistens nur gegen 1 Bauern
- > Du kämpfst gegen so viele Bauern, wie Du Aufmüpfigkeitsmarker
- > im Land hast (falls Markeranzahl > 1). Und das werden ja bei
- > jeder Nutzung dieses Landes einer mehr!

Da man aber mit 3 Ausbeutung auf nur auf 3 Marker kommt, ist die erste "Ausbeutung" für Lau, die zweite muss man gegen 1 Grünen auskämpfen und die dritte gegen 2.

Am Ende des Jahres ist ja wieder Ruhe im Dom. Und das Spiel beginnt von vorne.

Wo ist da das Gefahrenpotential ? Die Wahrscheinlichkeit ist auf meiner Seite !

Gefährlich ist es doch nur wenn man mit zu wenig Weizen (3 oder mehr) ein Land erwischt wo nur 1 Truppe drinne ist oder mehrere Marker liegen. In unserer Runde hatte *keiner* mit Aufständen zu kämpfen. Lediglich Weizenmangel stellte für einen Spieler im zweiten Zug ein Problem dar (und das auch nur weil jemand ein Land erobert hat was ein dieser als Weizenquelle benutzen wollte, weil er sich vertan hat).

Atti

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Attila](#)

Datum: 29.04.02 16:16 (Beitrag Nr. 41855)

Michael Andersch schrieb:

- > Hier stimme ich Dir zu. Das hätte ich mir im Spiel auch öfter
- > gewünscht, habe dann aber die aufkommende
- > Planungsunsicherheit für mich persönlich als "Spannung"
- > uminterpretiert!

Stimmt schon - macht es auch spannend, aber irgendwie hat das einen Lotto-Effekt, da man ja keine Anhaltspunkte hat welche nun Reihenfolge kommt, also ist es purer Zufall was kommt. Da gibt es auch nichts was Wahrscheinlicher ist als was anderes, worauf man spielen könnte.

- > Aber wie auch immer: Auch diese Änderung wäre ja ohne großen
- > Aufwand machbar, falls gewünscht!

Mir schweben ausschliesslich Änderungen dieser Art vor. So eine Art Regel "für Profis" oder "2nd Edition Regeln" oder wie auch immer man sie nennt.

Sieh es mal so: Ich finde die Spielidee so gut, das ich gerne mehr davon hätte !

Atti

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Matthias Staber](#)

Datum: 29.04.02 16:30 (Beitrag Nr. 41858)

Website: www.fsfev.de

> Da man aber mit 3 Ausbeutung auf nur auf 3 Marker kommt, ist die erste "Ausbeutung" für Lau, die zweite muss man gegen 1 Grünen auskämpfen und die dritte gegen 2.

Am Ende des Jahres ist ja wieder ruhe im Dom. Und das Spiel beginnt von vorne.

Wo ist da das Gefahrenpotential ? Die Wahrscheinlichkeit ist auf meiner Seite !

Gefährlich ist es doch nur wenn man mit zuwenig Weizen (3 oder mehr) ein Land erwischt wo nur 1 Truppe drinne ist oder mehrere Marker liegen. In unserer Runde hatte *keiner* mit Aufständen zu kämpfen. Lediglich Weizenmangel stellte für einen Spieler im zweiten Zug ein Problem dar (und das auch nur weil jemand ein Land erobert hat was ein dieser als Weizenquelle benutzen wollte, weil er sich vertan hat).<

Deine Rechnung verstehe ich nicht. Liegen zwei Unruhemarker in einem Land, greifen doch die Bauern mit zwei Truppen an, nicht mit einer. Bei drei Unruhemarker sind es drei Truppen, nicht zwei. Da ich Steuern meistens abseits der Front eintreibe, wo ich nicht so viele Truppen stehen habe, ist die Gefahr, das Land durch drei angreifende Bauernarmeen zu verlieren, nicht zu unterschätzen.

Richtig gefährlich wird es dann bei der Getreideunterversorgung im Winter: Zusätzlich zu den drei angreifenden Bauernarmeen kommen je nach Anzahl der nicht versorgten Länder noch einmal drei Bauernarmeen dazu: Macht insgesamt sechs angreifende Bauernarmeen. Wenn du da nicht mit insgesamt ca. acht eigenen Truppen dagegenhältst, die du erst einmal in genau diesem Land haben musst (kleiner Tipp an die Gegenspieler: Wie wäre es, einmal diese Kornkammer anzugreifen, um deren Truppen zu dezimieren?), kannst du das Land getrost abschreiben.

In unserer ersten Partie kam es sehr häufig vor, das Länder durch wütende Bauern zerstört wurden.

Stichwort "springende Truppen": Ich fand das vom flavour her einen der besten Features des Würfelturms, das Truppen verschwinden und an anderer Stelle wieder auftauchen: Verängstigte Bauern und Truppen werden zersprengt und fliehen, rotten sich wieder zusammen, ziehen marodierend durchs Land: So stelle ich mir ein Brettspiel vor, das die Atmosphäre der Wirren des Dreißigjährigen Krieges atmen will, ohne Simulation sein zu wollen. Ich fands klasse.

Matthias

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 29.04.02 16:37 (Beitrag Nr. 41860)

Attila schrieb:

>

> Es geht doch um die "fremden" Steine - und die bleiben in der

> Schale liegen.

> Die eigenen können doch genauso rauskommen wenn ich weniger

> reinwerfe - das hat damit doch nichts zu tun ! Der

> "Hupschrauberflug" findet so oder so statt, unabhängig von

> der Anzahl die ich reinwerfe !

Hmm, irgendwie dachet ich Dich zu verstehen, aber war wohl nix! Was genau ist jetzt der Punkt, den Du für nicht so toll hältst???

> Da man aber mit 3 Ausbeutung auf nur auf 3 Marker kommt, ist

> die erste "Ausbeutung" für Lau, die zweite muss man gegen 1

> Grünen auskämpfen und die dritte gegen 2.

Da liegst Du - wie auch schon von Matthias beschrieben - falsch. OK, der erste ist für lau. Aber ab dem zweiten werden Dir immer soviele Gegner beschert wie Marker da liegen...

- > Am Ende des Jahres ist ja wieder Ruhe im Dom. Und das Spiel
- > beginnt von vorne.
- > Wo ist da das Gefahrenpotential ?

Also bei uns kam es schon vor, dass durch Aufstände Länder verloren gingen. Nicht oft (2 oder 3 mal), aber dennoch!

Viele Grüße,
Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Attila](#)

Datum: 29.04.02 17:15 (Beitrag Nr. 41866)

Matthias Staber schrieb:

- > Deine Rechnung verstehe ich nicht. Liegen zwei Unruhemarker
- > in einem Land, greifen doch die Bauern mit zwei Truppen an,
- > nicht mit einer. Bei drei Unruhemarkern sind es drei Truppen,
- > nicht zwei. Da ich Steuern meistens abseits der Front

Es kommt beim ersten Mal doch ein Marker rein und es passiert nix. Dann kommt ein zweiter hinzu, allerdings ist der Aufstand erstmal gegen einen Marker und DANN kommt der zweite hinzu. Zumindest haben das 7 Leute so verstanden und gespielt !

- > erst einmal in genau diesem Land haben musst (kleiner Tipp an
- > die Gegenspieler: Wie wäre es, einmal diese Kornkammer
- > anzugreifen, um deren Truppen zu dezimieren?), kannst du das
- > Land getrost abschreiben.

Dazu müssen die Gegenspieler erstmal hinkommen, d.h. an das Land angrenzen. Wer seine "Kornkammer" an der Front hat muss sich nicht wundern !

- > In unserer ersten Partie kam es sehr häufig vor, dass Länder
- > durch wütende Bauern zerstört wurden.

Bei uns nur 3 mal: 1 mal am Anfang des ersten Jahres (1 vs 1) und 2 mal am Ende des zweiten Jahres durch massiven Weizendefizit. Alle anderen Aufstände waren völlig harmlos, da fast alle grünen in den ersten Runden aus dem Turm gekullert sind und es somit extrem unwahrscheinlich ist, dass ein aufmüpfiger Bauer gegen (oder mehr) gewinnt. Selbst bei 1 vs 1 waren die Chancen immer sehr gut, da quasi IMMER Spielerfarben im Turm waren und kaum/keine Grünen.

- > Stichwort "springende Truppen": Ich fand das vom Flavour her
- > einen der besten Features des Würfelturms,

Da kann man auch eine Karte ziehen und in dem Land tauchen neue Truppen auf. Oder ein Würfel werfen und der erste der eine 6 bekommt, hat gewonnen !

- > verschwinden und an anderer Stelle wieder auftauchen:
- > Verängstigte Bauern und Truppen werden zersprengt und
- > fliehen, rotten sich wieder zusammen, ziehen marodierend
- > durchs Land:

In 3 Monaten von Bremen nach Böhmen zu Fuß ... und dann kämpfen sie wie frisch von der Akademie ... naja, ich weiß nicht. Mir gefällt das nicht so besonders. Ist ein enormer Glücksfaktor, der die schönste Planung zerstören kann. Er beruht nichtmal auf Wahrscheinlichkeiten, auf die man setzen kann.

Aber jeder wie er will.

So ist Wallenstein für mich ein sehr schönes, zirkelweiliges Spiel mit einer recht geringen ttrategischen

oder taktischen Tiefe. Es macht Spass zu spielen hat aber keinen grossen Anspruch. Meine Erwartung war da etwas höher gesteckt !

Atti

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Attila](#)

Datum: 29.04.02 17:19 (Beitrag Nr. 41867)

Hiho,

> Da liegst Du - wie auch schon von Matthias beschrieben - falsch. OK, der erste ist
> für lau. Aber ab dem zweiten werden Dir immer soviele Gegner beschert wie Marker
> da liegen...

Ner neue Marker kommt aber erst nach dem Aufstand dazu ! - Wenn das anders ist, haben 7 Leute die Regeln kollektiv falsch verstanden. Zumal es so dort beschrieben ist.

Atti

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 30.04.02 07:11 (Beitrag Nr. 41881)

Attila schrieb:

> Ner neue Marker kommt aber erst nach dem Aufstand dazu ! -
> Wenn das anders ist, haben 7 Leute die Regeln kollektiv
> falsch verstanden. Zumal es so dort beschrieben ist.

Bist Du sicher? Ich habe die Regel grad nicht da, aber bei uns hatten es zumindest 5 Leute anders erklärt bekommen!
Erst auspressen -> Dann Volk seeeeeehr unzufrieden -> deshalb Aufstand mit 2+ Bauernarmeen.

Aber vielleicht mag sich ja Bernd Dietrich mal dazu äussern?

Viele Grüsse,
Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Attila](#)

Datum: 30.04.02 08:12 (Beitrag Nr. 41882)

Hiho,

Jupp ich bin mir sicher ! Ich hab' extra gestern abend nochmal in der Regel nachgeschaut Dort steht:

- a) man bekommt das Geld/den Weizen
- b) Wenn kein grüner Marker im Land ist entfällt b), ansonsten Aufstand gegen die Marker im Land.
- c) es kommt ein grüner Marker hinzu

Gruss

Atti

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 30.04.02 08:59 (Beitrag Nr. 41888)

Oh, dann kann ich deine Einwände teilweise nachvollziehen (teilweise deshalb, weil ich mir vorstellen kann, dass die Bauern dann nicht so stark sind wie ich es für angemessen hielte - allerdings ohne diese Vorstellung durch eine Partie bestätigt zu haben).

Dann wäre unsere falsche Regelauslegung für Dich vielleicht eine passende Hausregel? Ich fand die Bauernaufstände nämlich von der Stärke her genau richtig.

Zerknirschte Grüße,
Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Matthias Staber](#)

Datum: 30.04.02 09:40 (Beitrag Nr. 41890)

Website: www.fsfev.de

Michael Andersch schrieb:

>

> Oh, dann kann ich deine Einwände teilweise nachvollziehen
> (teilweise deshalb, weil ich mir vorstellen kann, dass die
> Bauern dann nicht so stark sind wie ich es für angemessen
> hielte - allerdings ohne diese Vorstellung durch eine Partie
> bestätigt zu haben).

>

> Dann wäre unsere falsche Regelauslegung für Dich vielleicht
> eine passende Hausregel? Ich fand die Bauernaufstände nämlich
> von der Stärke her genau richtig.

>

> Zerknirschte Grüße,
> Micha

Jup, Attila hat vollkommen recht, der Marker kommt erst nach den Aufständen hinzu, habs jetzt auch nochmal nachgelesen. Was ja zur Folge hätte, dass, wenn eine Revolte erfolgreich ist, wir einen Unruhemarker in das jetzt leere Land legen müssten. Finde ich komisch und habe die Regel wohl auch deshalb spontan anders wahrgenommen (Wunsch Vater des Gedanken?). Ich glaube, ich werde die falsche Regel als Hausregel beibehalten, da ich wie du die Stärke der Revolten genau richtig fand: Bei der ersten Steuereintreibung passiert nichts, ab der zweiten werden alle Unruhemarker addiert inklusive demjenigen, den man bereits in der Hand hält zum hineinlegen, und entsprechend viele grüne Klötzchen kommen in den Turm.

Jetzt mal im Ernst: Eine Revolte mit einem einsamen grünen Klötzchen, pah, da lohnt sich ja der Aufwand nicht, seinen Arm in Richtung Würfelturm auszustrecken...

Matthias

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Matthias Staber](#)

Datum: 30.04.02 10:00 (Beitrag Nr. 41892)

Website: www.fsfev.de

>In 3 Monaten von Bremen nach Böhmen zu Fuss ... und dann Kämpfen sie wie Frisch von der Akademie ... naja, ich weiss nicht. Mir gefällt das nicht so besonders. Ist ein enormer Glücksfaktor der die schönste Planung zerstören kann. Er beruht nichtmal auf Wahrscheinlichkeiten auf die man setzen kann.<

Ich würde mich von der Fiktion her nicht so sehr auf die zwei Jahre Kriegsdauer festlegen (wir reden hier doch sowieso über den "Dreißigjährigen Krieg", nicht über das "Zweijährige Übungsmanöver der Blitzmarschierer"). Lass es halt 10 Jahre fiktive Spieldauer sein (oder irgend ein anderer Zeitrahmen, der passt, ich habe jetzt, ehrlich gesagt, keine Ahnung, wie schnell damals Truppen verlegt wurden).

Wallenstein ist keine Kosim, wo auf der Schachtelrückseite solche Dinge stehen wie "Eine Einheit repräsentiert 296 Mann, einen Latrinenwagen und Mutter Courage" und "Ein Zug repräsentiert 1 Monat, 4 Tage und 22 Minuten des Kriegsgeschehens außer gegen Schluss, wo sich der Zeiträumen verdichtet und jeder Zug 1 Monat, 3 Tage und 24 Minuten repräsentiert".

Wer so etwas möchte, kann doch zu "Thirty Years War" von GMT greifen. Und wer lieber würfelt, hat auch eine breite Angebotspalette an Spielen zur Verfügung, die in eine ähnlich Stoßrichtung wie Wallenstein gehen. Risk 2210 und History of the World kommen in den Sinn. Oder das demnächst erscheinende Napoleonic Wars von GMT, ein Multiplayer point to point system Spiel geringerer Komplexität ohne combat result table und einem Haufen Gewürfel.

Will sagen: Wallenstein hat bei mir spontan nach dem ersten Spielen eine Herzensnische gefunden gerade wegen des Würfelturms. Ich werde dennoch auch in Zukunft gerne wieder einmal Kämpfe per normaler Würfel austragen. Nur braucht man dazu ja Wallenstein nicht seines Würfelturms berauben. Man sollte dann IMO lieber zu einem anderen Spiel greifen. (Gute) Risiko-Klone gibts genug.

Stichwort Unplanbarkeit: Die Ungewissheit beim Planen und der Zwang, alles auf einmal planen zu müssen, hat mir sehr gut gefallen. Ich fand jede Runde spannend: Habe ich das Land jetzt noch, wo ich Steuern eintreiben will, von dem ich aus angreifen will? Hats geklappt, fand ich den gelungenen Spielzug enorm befriedigend. Und vom flavour her klasse: Der General plant, doch widrige Umstände könne das Geplante zunichte machen. Schien mir spaßig die Atmosphere eines chaotischen Kriegsgeschehens zur damaligen Zeit ohne elaborierte Kommunikationsmethoden einzufangen. Dieser Aspekt hat mich ein bisschen an Battle Cry erinnert, welches ich sehr gerne mag. Auch gerade wegen dieses gewissen Chaos-Elementes.

Mathias

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Attila](#)

Datum: 30.04.02 11:06 (Beitrag Nr. 41895)

Hiho,

Auch wenn Wallenstein keine CoSim ist (und auch nicht sein soll), fände ich ein in sich schlüssiges Spielsystem sehr schön. Der krankhafte zwang auf Würfel zu verzichten um einen Würfelturm zu benutzen, weil er halt toll und neu ist, macht das Spiel in meinen Augen nicht attraktiver.

Zumal meine Antwort ja auf den "realismus" des Würfelturms war, welcher die wirren des 30ig jährigen Krieges sehr gut einbringen soll ... ich bin nicht dieser Meinung - habe aber auch nicht behauptet das es so sein sollte !

Ich mag den Turm nicht und im Grunde ist er noch zufälliger als Würfel, da jeder Kampf jeden anderen Kampf auf dem Feld beeinflussen kann.

Wo ist also der Vorteil von Würfeln ? Die Spannung die Truppen in den Turm zu kloppen ? Okay, akzeptiere ich voll und ganz.

Vom Spielsystem her ist es zwar nicht so toll, vom Ambiente aber zumindest in den ersten Spielen was nettes.

Die Theorie "Wallenstein minus Würfelturm == Risiko Klone" finde ich ziemlich gewagt und auch traurig, denn das reduziert es auf den Turm.

Ich finde nicht das der Turm das Spiel ausmacht. Es sind die anderen Komponenten - und die haben mit Risiko soviel zu tun wie ein Fisch mit einem Fahrrad.

Atti

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein

Autor: [Attila](#)

Datum: 30.04.02 11:18 (Beitrag Nr. 41897)

Matthias Staber schrieb:

- > Jetzt mal im Ernst: Eine Revolte mit einem einsamen grünen
- > Klötzchen, pah, da lohnt sich ja der Aufwand nicht, seinen
- > Arm in Richtung Würfelturm auszustrecken...

Mein reden seit der ersten Mail !
Die grünen Marker spielen fast keine Rolle im Spiel.

Mein Vorschlag die Regeln daraufhin zu überarbeiten ist ja ungesehen in den virtuellen Reiwolf gegangen ...

Atti

Atti

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [PEEP] Wallenstein
Autor: [Matthias Staber](#)
Datum: 30.04.02 12:53 (Beitrag Nr. 41902)

>Zumal meine Antwort ja auf den "realismus" des Würfelturms war, welcher die wirren des 30ig jährigen Krieges sehr gut einbringen soll ... ich bin nicht dieser Meinung - habe aber auch nicht behauptet das es so sein sollte !<

Ich sprach nicht von Realismus, sondern von "flavour", "Atmosphäre".

Matthias