

Kurzspielregel - Wallenstein					
Vorbereitung: je Spieler: 5 Länderblankokarten, alle Armeen einer Farbe, 1 Feldherren-Tableau 18/15/13 Geldtruhen bei 3/4/5 Spielern. Länderkarten verteilen (Vorgabe oder frei) Würfelturm befüllen: 10 grüne Armeen + 7 Armeen je Spieler Rausfallende Würfel: in den Vorrat zurück (auch grüne)					
Ablauf eines von 2 Spieljahren:			Aktionen		
Jahresbeginn: - 4 Ereigniskarten aufdecken - alle Getreidemarker auf Null setzen			Gebäude: (Palast, Kirche, Handelshaus) - jeder Gebäude-Typ darf nur 1x je Land vertreten sein Gold/Getreide: (Gold nehmen bzw. Getreidemarker hoch) - liegt schon mind. 1 Unruhemarker => Revolte => in den Turm = beliebig viele eigene Armeen + Bauernarmeen (lt. Anz. Unruhem.) - 1 Unruhemarker in das ausgebeutete Land setzen		
Frühling, Sommer, Herbst (jeweils alle Punkte abarbeiten): - Aktionskarten auslegen (5 offen, 5 verdeckt) - Alle Spieler planen ihre Aktionen auf ihrem Tableau - Spielerreihenfolge ermitteln - Aktuelles Ereignis verdeckt ziehen - Aktionen der Reihe nach abarbeiten			Truppennachschub: (5 für 3 Gold, 3 für 2 Gold, *1 für 1 Gold) - entsprechend der Aktion die Anzahl (5,3,1) Armeen einsetzen (nur wenn komplett durchführbar und bezahlbar, außer *) Kämpfe/Bewegungen (Krieg A und B) - mind. 1 Armee bleibt im Ausgangsland - mind. 1 Armee muß kämpfen/verschoben werden in eigenes, fremdes oder neutrales Nachbarland - Eventuell kommt es zu Kämpfen (in nicht eigenem Land)		
Winter: - Getreideverluste abrechnen - Revolten durchführen - Siegpunkte vergeben - Alle Unruhemarker entfernen			Siegpunkte: - je eigenes Land oder eigenes Gebäude: 1 Punkt - je Mehrheit in einer der 5 Regionen: Paläste: 3 Punkte Kirchen: 2 Punkte Handelshäuser: 1 Punkt Mehrere Spieler haben Mehrheit: jeder erhält 1 Punkt weniger		
Spielende: ..nach der Winterabrechnung des 2. Jahres					
Kämpfe bei Wallenstein:					
Auswirkungen auf:					
Fall	das umkämpfte Land (Zielland)	angreifendes Land	Verteidiger	Sieger:	Unentschieden
Angriff auf besetztes Land	a) falls schon bis ≤ 1 Unruhemarker liegt, zählen die Bauern in der Turmschale für den Verteidiger.	beliebig viele Truppen des Angreifers kommen in den Turm.	hat die Wahl, wieviele seiner Truppen er in den Turm steckt. Bei verlorenem Kampf verliert er aber auch die verbliebenen Truppen.	erhält die Länderkarte und platziert den Rest (Kampfüberhang) seiner Truppen in diesem Land.	Zielland wird verwüstet, also Gebäude, Länderkarte, Unruhemarker in den Vorrat zurück.
	b) bei mehr als 1 Unruhemarker zählen die Bauern in der Turmschale nicht und bleiben dort liegen.				
Angriff auf freies Land	1 Bauernarmee kommt zur Landesverteidigung in den Turm.	beliebig viele Truppen des Angreifers kommen in den Turm.	entfällt	erhält die Länderkarte und platziert den Rest (Kampfüberhang) seiner Truppen in diesem Land. 1 Unruhemarker wird platziert.	
Generell: Die aus dem Turm fallenden Truppen der kämpfenden Parteien werden gegeneinander aufgerechnet, wobei zuerst evtl. Bauernunterstützung gilt. Alle aufgerechneten Truppen wandern in den Vorrat, der Überhang ins Spiel zurück.					
<i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i>					