

Wallenstein

Autor: Dirk Henn
 Grafik: Christof Tisch
 Jörg Asselborn
 die Basis
 Realisation: Bernd Dietrich
 Spielerzahl: 3-5
 Alter: ab 12 Jahren

1618 AD: Der Dreißigjährige Krieg hat begonnen. Die deutschen Kleinstaaten sind gespalten in ein katholisches und ein protestantisches Lager. Doch weniger religiöse als machtpolitische Interessen bewegen nach und nach auch ausländische Mächte zum Eingreifen. Seien es Wallenstein, genannt „des Kaisers General“, der Graf zu Pappenheim oder auch der schwedische König Gustav Adolf, alle beteiligen sich nur zu gern an dem Konflikt. Egal, welchem Lager er angehört, versucht jeder, auf eigene Rechnung das Beste für sich herauszuschlagen.

Spielmaterial

1 Spielplan



5 Planungstafeln



45 Länderkarten



25 Blanko-Länderkarten (+2 Reserve)



5 Heerführerkarten



10 Aktionskarten



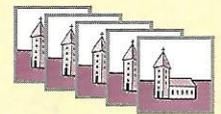
25 Ereigniskarten



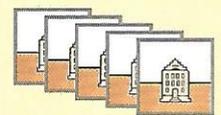
28 Paläste



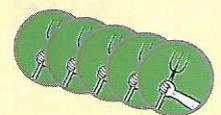
26 Kirchen



26 Handelshäuser



42 Unruhemarker



je 62 Armeen in 5 Spielerfarben

- 20 grüne Bauernarmeen
- 35 1er-Schatzkisten (natur)
- 20 5er-Schatzkisten (orange)
- 1 Würfelturm
- 1 Sortierschale
- 1 Spielregel

Anmerkungen, Beispiele und Sonderfälle

Hinweis: Die Spielvorbereitungen sind auf Seite 4 zu finden.



Ablagefelder für die Ereignisse



Skala für die Getreidepunkte



Aktionen werden geplant

Nur, wenn dies nicht möglich ist, kann man beliebige Felder freilassen. Spieler, die zu wenige Länder haben, geben an, welche Aktionen sie freilassen werden. Dabei gilt die (in der in der Jahreszeit zuvor festgelegte) aktuelle Spielerreihenfolge. Dann werden die Länderkarten wie gewöhnlich gleichzeitig gelegt.

Im Sommer wird eine Karte aus den verbliebenen drei gezogen, im Herbst eine von den noch zwei Karten ausgelost. Die übrig gebliebene vierte Karte gilt für den Winter, aber nicht das Ereignis tritt ein, sondern der aufgedruckte Getreideverlust.

Spielablauf

Eine Partie geht über zwei Spieljahre. Ein Spieljahr besteht aus dem Jahresanfang, den Aktionsphasen Frühling, Sommer und Herbst sowie der Ruhe- und Abrechnungsphase Winter. Der Spielablauf im Einzelnen:

1. Jahresanfang

a. Ereigniskarten ziehen

Zu Beginn jedes Jahres werden vier Ereigniskarten gezogen und offen auf die vier Ereignisfelder am oberen Spielplanrand gelegt. Die Ereigniskarten zeigen einen Text, der im Frühjahr, im Sommer oder im Herbst wirkt, und einen Wert für Getreideverlust, der im Winter seine Bedeutung erlangt.

b. Getreidezähler zurücksetzen

Alle Spieler setzen ihre Getreidezähler auf Null.

2. Frühjahr

a. Aktionskarten auslegen

Die 10 Aktionskarten werden gemischt. Die obersten 5 kommen *offen* auf die Aktionsfelder 1-5 auf dem Plan. Auf Feld 6-10 wird je eine *verdeckte* Aktionskarte gelegt. Die einzelnen Aktionen sind auf Seite 5 erklärt.

b. Aktionen planen

Alle Spieler planen ihre Aktionen für diese Jahreszeit gleichzeitig. Dazu verteilen sie ihre Länder- bzw. Blankokarten verdeckt auf die zehn möglichen Aktionen, die auf ihrer Planungstafel aufgedruckt sind.

Belegt man eine Aktion mit einer Länderkarte, so hat das zur Folge, dass diese Aktion in diesem Land ausgeführt wird. Belegt man eine Aktion mit einer Blankokarte, dann verzichtet man in dieser Runde auf die betreffende Aktion.

Alle Felder müssen, sofern möglich, mit einer Karte belegt werden.

c. Spielerreihenfolge

Die beteiligten Heerführerkarten werden gemischt und der Reihe nach offen auf die Felder am oberen rechten Spielplanrand gelegt. Sie bestimmen die Spielerreihenfolge. Sie gilt, bis in der kommenden Jahreszeit eine neue Spielerreihenfolge festgelegt wird.

d. Aktuelles Ereignis

Aus den zu Jahresbeginn gezogenen vier Ereigniskarten wird für jede Jahreszeit eine ausgelost. Im Frühjahr sind es alle vier Karten, aus denen eine verdeckt gezogen wird. Die Karte kommt auf das Feld „aktuelles Ereignis“ und wird bei den betroffenen Aktionen berücksichtigt. Der untere Kartenteil, der den Getreideverlust angibt, ist nur im Winter von Bedeutung. Die restlichen Ereigniskarten werden auf die Felder am oberen Spielplanrand zurückgelegt.

e. Aktionen durchführen

Die Aktionen werden in der aus den Feldern der Kartenauslage ersichtlichen Reihenfolge durchgeführt. Erst führen alle Spieler der Reihe nach Aktion 1 durch, dann Aktion 2 usw. Wurde eine Aktion von allen Spielern erledigt, wird die Karte verdeckt und die nächste noch verdeckte aufgedeckt.

Jede geplante Aktion muss auch ausgeführt werden, sofern dies möglich ist. Sollte eine Aktion auch nur zu einem Teil nicht durchführbar sein (beispielsweise wegen fehlenden Geldes oder wegen fehlender Armeen), dann verfällt sie einfach. Sie wird behandelt, als hätte der Spieler eine Blankokarte ausgelegt.

Wenn alle Aktionen ausgeführt sind, beginnt eine neue Jahreszeit. Achtung: Die Heerführerkarten bleiben liegen, bis in Punkt c der folgenden Jahreszeit eine neue Spielerreihenfolge bestimmt wird.

3. Sommer

Wie Frühjahr, nur dass aus den drei verblieben Ereignissen eines gezogen wird.

4. Herbst

Wie Frühjahr, nur dass aus den zwei verblieben Ereignissen eines gezogen wird.

5. Winter

a. Getreideverlust

Die letzte Ereigniskarte gibt an, wieviele Getreidepunkte durch Verrotten und Rattenfraß verloren gehen und von jedem Spieler auf der Getreideskala abgezogen werden müssen.

b. Revolten

Nach den Getreideverlusten muss jeder Spieler für jedes seiner Länder einen Getreidepunkt besitzen, um Armeen und Bevölkerung ohne Sorgen durch den Winter zu bringen. Anderfalls kommt es zu einer Revolte.

c. Siegpunktevergabe

Jeder Spieler erhält für jedes Land und jedes Gebäude, das er besitzt, einen Punkt. Diese Punkte sollten gleich notiert werden.

Anschließend wird in jeder der fünf großen Regionen festgestellt, welcher Spieler dort die meisten Paläste, Kirchen und Handelshäuser besitzt. Für die Mehrheit bei den Palästen gibt es je Region 3 Punkte, bei den Kirchen 2 Punkte und bei den Handelshäusern 1 Punkt.

Bei einem Patt erhalten alle daran Beteiligten einen Punkt weniger.

Die Punkte für Mehrheiten werden zu den Punkten für Länder und Gebäude addiert und ergeben das Jahresresultat.

d. Unruhen beseitigen

Alle Unruhemarken werden entfernt.

6. Jahresende

An das erste Jahr schließt sich der Jahresanfang des zweiten an; am Ende des zweiten Jahres wird abgerechnet (siehe „Spielende“ auf Seite 7).

Einige Aktionen lassen sich ohne weiteres von allen Spielern parallel durchführen. So können alle Gebäude gleichzeitig gebaut werden, sofern genügend vorhanden sind. 3 bzw. 5 Armeen können von jedem gleichzeitig gesetzt werden. Bei Geld und Getreide ist die Reihenfolge nur hinsichtlich eventueller Revolten interessant. Streng zu beachten ist die Reihenfolge bei jeder möglichen Bewegung von Armeen.



Der Ereignistext hat im Winter keine Bedeutung.

Im Winter trifft alle der aufgedruckte Getreideverlust.



Der Ablauf einer Revolte ist im Abschnitt „Kämpfe und Revolten“ ab Seite 6 erklärt.

Beispiel: Jörg und Monika haben gleich viele Paläste und mehr als jeder andere in Brandenburg. Dafür bekommen sie je 2 Punkte. Hätte Jörg die alleinige Mehrheit, erhielte er 3 Punkte.

Das heißt natürlich, dass eine geteilte Handelshausmehrheit keine Punkte ergibt.



Bei drei Spielern spielen folgende Länder nicht mit: Bremen, Holstein, Lüttich, Burgund, Konstanz, Fm. Bayern, Steiermark und Tirol. Diese Länder kann man auch an den heller gehaltenen Landesgrenzen erkennen.

Achtung: Beim Herausnehmen und beim Spielen sollte man tunlichst nicht mehr an den Turm stoßen!

Diese Phase kann man bei der ersten Partie weglassen und die vorgegebene Anfangsverteilung (siehe Rückseite der Regel) wählen, wenn man sich noch unsicher ist, welche Länder man nehmen sollte und warum.

Bei drei Spielern sind es neun Armee-Gruppen zu jeweils zwei bis fünf Armeen, bei vier Spielern acht und bei fünf Spielern sieben Gruppen.

Wenn man also bereits seine Armee-Gruppe mit fünf Armeen platziert hat, ist es während der Startprozedur nicht nochmals möglich, fünf Armeen in ein Land zu setzen.

Spielvorbereitungen

Breiten Sie den Plan aus, und verteilen Sie an jeden Spieler:

- 5 Länderblankokarten,
- 1 Satz Armeen seiner Farbe,
- die farblich passende Planungstafel,
- Truhen im Wert vom 18 Gold bei 3 Spielern bzw.
- Truhen im Wert vom 15 Gold bei 4 Spielern bzw.
- Truhen im Wert vom 13 Gold bei 5 Spielern.

Truhen und Armeen werden offen vor ihrem Besitzer abgelegt.

Jeder Spieler legt eines seiner Farbklötzchen als Zähler auf die Getreideskala, die sich links oben auf dem Spielplan befindet. Das Klötzchen startet auf der Null (dem Feld mit der Ähre) der eigenen Farbe und zeigt die verfügbaren Getreideeinheiten an.

Die Länderkarten werden gemischt und verdeckt bereit gelegt.

Schließlich erhält der Würfelturm eine Grundfüllung. Zu diesem Zweck werden je 7 Spielerarmeen plus 10 neutrale grüne Armeen auf einmal in den Turm geworfen. Die dabei in die Auffangschale gefallenen Armeen gehen in den Vorrat der Spieler bzw. zum grünen Vorrat zurück.



Vergabe der Länder

Unter dem Namen des Heerführers befinden sich auf jeder Planungstafel neun Felder mit Zahlen. Je nach Spielerzahl werden sieben bis neun dieser Felder mit der aufgedruckten Anzahl Armeen belegt. Auf einem Feld platzierte Armeen bilden eine Gruppe.

Von den gemischten Länderkarten werden zwei gezogen und offen auf das entsprechende Land gelegt. Die restlichen Länderkarten kommen als verdeckter Stapel neben den Spielplan.

Reihum nimmt nun jeder Spieler eine der beiden offenen Länderkarten oder die oberste verdeckte vom Stapel. In das entsprechende Land setzt er eine seiner Armee-Gruppen. Man darf natürlich nur solche Gruppen setzen, die noch auf der eigenen Tafel liegen.

Wenn eine offene Karte genommen wurde, wird sie durch eine neue vom Stapel ersetzt. Sollte ein Spieler dieselben zwei Karten wie schon in der Vorrunde zur Auswahl haben, darf er die beiden Länder verdeckt unter den Stapel packen und zwei neue Länderkarten aufdecken. Anschließend wählt er eine der beiden offenen oder die oberste verdeckte Länderkarte.

Dies wird fortgesetzt, bis jeder 9 (zu dritt), 8 (zu viert) oder 7 (zu fünft) Länder hat und alle Felder auf den Planungstafeln leer sind. Die Länderkarten, die keinem Spieler gehören, werden als Stapel neben den Plan gelegt.

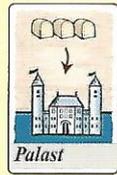
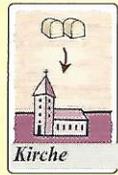
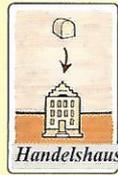
Aktionen

1. Gebäude

Man baut ein Gebäude, indem man ein entsprechendes Plättchen auf eine freie Stadt in dem betreffenden Land legt.

Der Preis, der dafür an die Kasse zu entrichten ist, ist (als Anzahl Truhen) auf dem Aktionsfeld auf der Planungsstafel angegeben.

Derselbe Gebäudetyp darf in jedem Land nur einmal vorkommen. In jeder Stadt kann nur ein Gebäude errichtet werden.



2. Gold / Getreide

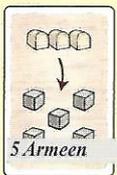
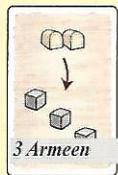
Man erhält die Menge Gold bzw. Getreide, die auf der betreffenden Länderkarte aufgedruckt ist. Dies steigert jedoch die Unzufriedenheit der Bevölkerung. Beim Eintreiben von Gold bzw. Getreide gilt die folgende Reihenfolge:

- Man nimmt sich das Gold aus der Kasse, bzw. markiert die erhaltenen Getreidepunkte auf der Skala des Spielplans.
- Falls sich kein Unruhemarker in dem Land befindet, entfällt Punkt b. Befindet bereits mindestens ein Unruhemarker im Land ist, kommt es zu einer Revolte. Am Kampf nehmen beliebig viele eigene Armeen aus dem betroffenen Land teil plus so viele Bauernarmeen, wie es Unruhemarker im Land gibt.
- Ein Unruhemarker wird hinzugefügt.

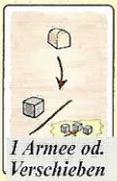


3. Nachschub

Für den angegebenen Betrag stellt man eine (siehe hier den anschließenden Sonderfall), drei oder fünf Armeen in das betreffende Land. In einem Land können sich beliebig viele Armeen befinden. Falls man beim Ausführen der Aktion nicht mehr genug Armeen im Vorrat hat, um alle, die das Aktionsfeld verlangt, auf den Plan zu bringen (oder das Einsetzen nicht bezahlen kann), verfällt die Aktion.



Die Nachschubkarte, mit der man eine (1) Armee einsetzen könnte, bietet Wahlmöglichkeiten. Hat man sie mit einer Länderkarte belegt, bezahlt man in jedem Falle eine Truhe Gold an die Kasse. Wenn man es möchte, stellt man eine Armee in dieses Land. Zusätzlich darf man Armeen (einschließlich der einen gerade eingesetzten) aus diesem Land in ein benachbartes eigenes ziehen (also ist kein Kampf möglich). Damit die Aktion nicht verfällt, genügt es, dass man eine der beiden Handlungsmöglichkeiten nutzen kann.



4. Bewegungen / Kämpfe

Bei jeder Bewegung muss mindestens eine Armee im Ausgangsland bleiben.

Eine Bewegungsaktion erlaubt es, eine Grenze zwischen zwei Ländern zu überschreiten. Man kann Armeen in ein benachbartes eigenes, fremdes oder neutrales Land verschieben.

Hat man eine Bewegungsaktion geplant, dann muss, wenn möglich, mindestens eine Armee das Ausgangsland verlassen.

Gehört einem das Zielland nicht, kommt es zum Kampf (siehe „Kämpfe und Revolten“ auf Seite 6).



Anmerkungen, Beispiele und Sonderfälle

Ereigniskarten mit Auswirkung auf diese Aktionen:
„Unterstützung für den Handel“.

Wenn das gewünschte Gebäude nicht verfügbar ist (weil alle gerade auf dem Spielplan sind), verfällt die Aktion. Gibt es in einem Land nur eine Stadt, so kann auch nur ein einziges Gebäude errichtet werden.

Ereigniskarten mit Auswirkung auf Gold-/Getreide-Aktionen:
„Gute Ernte in ...“, „Missernte in...“.

Unruhemarker werden erst entfernt, wenn das Jahr zu Ende oder das Land wieder leer ist!

Der Ablauf einer Revolte ist im Abschnitt „Kämpfe und Revolten“ ab Seite 6 erklärt.

Ereigniskarten mit Auswirkung auf Nachschub-Aktionen:
„Nachschubprobleme in...“



Länder sind benachbart, wenn sie ein Stück gemeinsame Grenze haben. Beispiel: Die Nachbarn von Bm. Konstanz sind Breisgau, Württemberg und Augsburg.

Bewegung/Angriff A und B sind identische, aber nicht austauschbare Aktionen. Wenn die Kanone A aufgedeckt wird, muss man auch eine von dem Land ausgehende Bewegung durchführen, das man auf das Aktionsfeld „Kanone A“ gelegt hat. Entsprechendes gilt für B.

Eine Bewegungsaktion auszuführen, ist nicht möglich, wenn sich nur eine Armee im Ausgangsland befindet.

Ereigniskarten mit Auswirkung auf Bewegungs-/Kampf-Aktionen:
„Palastwachen unterstützen“, „Kirchenfrieden“, „Kampfbereite Bauern“, „Bauern kampfes müde“.



Beispiel: Es werden vier blaue und drei rote Armeen in den Turm geworfen. Herausgefallen sind drei blaue, vier rote (einer kam aus dem Turm) und eine grüne (kam aus dem Turm) Armee. Das heißt, für Rot zählen 5 Armeen, sofern die Bauern Rot unterstützen, für blau drei. Also setzt in diesem Fall Rot zwei Armeen in das umkämpfte Land.

Der Angreifer muss also alle Armeen zum Kampf einsetzen, die er in das gegnerische Land gezogen hat; der Verteidiger hat die Wahl, wie viele seiner Armeen er einsetzt.

Warum sollte der Verteidiger nicht alle verfügbaren Armeen einsetzen? Um vielleicht bei einem schwachen Angriff nicht zu riskieren, dass unnötig viele seiner Armeen im Turm hängen bleiben, weil er von dem angegriffenen Land aus selbst einen Angriff plant.

Kämpfe und Revolten

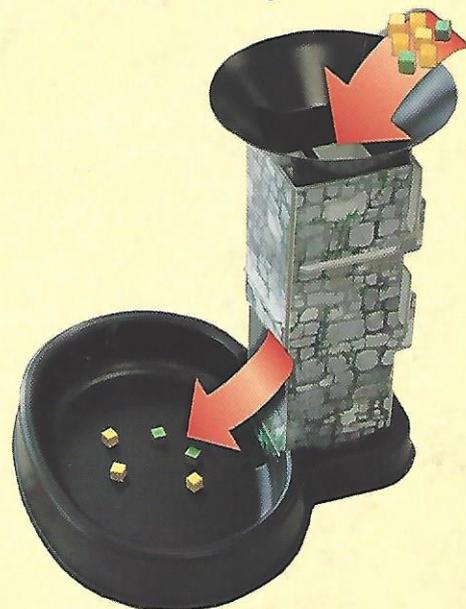
Zu Kämpfen kommt es, wenn

- ein Spieler in das Land eines Mitspielers zieht,
- ein Spieler in ein freies Land zieht,
- es eine Revolte gibt.

1. Kampfresultate

An einem Kampf sind immer genau zwei Parteien beteiligt, sei es, zwei Spieler kämpfen gegeneinander oder ein Spieler gegen Bauern. Manchmal kämpfen Bauern auch an der Seite eines Spielers.

Die kämpfenden Armeen und alle eventuell in der Schale befindlichen Armeen werden gleichzeitig in den Turm geworfen. Alles, was unten herauskommt und zu keiner der am Kampf beteiligten Parteien gehört, wird zur Seite geschoben und bleibt in der Schale liegen.



Die Anzahl der herausgefallenen Armeen, die zu den kämpfenden Parteien gehören, bestimmt den Ausgang des Kampfes. Die Partei, die weniger Armeen in der Schale hat, ist geschlagen und legt ihre Armeen in den Vorrat zurück. Die andere Partei hat den Kampf gewonnen, verliert aber ebenso viele Armeen wie die Gegenseite. Restliche Armeen des Siegers kommen in das umkämpfte Land. Falls Bauern auf der Seite eines Spielers kämpfen, werden zunächst die herausgefallenen Bauernarmeen in den Vorrat zurückgelegt und erst, wenn diese nicht genügen, um die Verluste abzudecken, die Armeen des Spielers.

Außer bei einem Unentschieden (und bei einer erfolgreichen Bauernrevolte) sind Gebäude vom Kampfausgang nicht betroffen. Bei einem Unentschieden zwischen beiden Parteien gilt das Land jedoch als völlig verwüstet; es wird einschließlich aller Gebäude und Unruhemarker komplett leergeräumt. Die Länderkarte kommt auf den Stapel der nicht vergebenen Länderkarten.

2. Spieler gegen Spieler

Bewegt ein Spieler Armeen in ein Land, das einem anderen Spieler gehört, werden alle angreifenden Armeen zusammen mit den Armeen, die der Verteidiger einsetzen will, in den Turm geworfen.

Wenn der Verteidiger nicht alle verfügbaren Armeen in den Turm geworfen hat, aber das Gefecht verliert, teilen die zurückgehaltenen Armeen das Schicksal der kämpfenden und werden zurück in den Vorrat gelegt.

Sofern im umstrittenen Land nicht mehr als ein Unruhemarkter liegt, sind eventuell herausfallende Bauernarmeen beteiligt und kämpfen auf Seiten des Verteidigers. Andernfalls verhalten sie sich neutral, zählen also für keine Partei und bleiben ebenso wie Armeen unbeteiligter Spieler in der Schale liegen.

Fallen auf Seiten des Verteidigers mehr Armeen heraus, dann hat er sein Land erfolgreich verteidigt, und der Angriff ist fehlgeschlagen.

Gewinnt der Angreifer, so erhält er sofort die Länderkarte vom Verteidiger, auch dann, wenn sie noch verdeckt auf dessen Brett liegt. Dem Vorbesitzer geht in dieser Runde die für dieses Land geplante Aktion verloren.

3. Spieler gegen ein leeres Land

Ein leeres Land wird im Normalfall von einer Bauernarmee verteidigt. Bewegt ein Spieler Armeen in ein leeres Land, werden alle angreifenden Armeen zusammen mit allen Bauernarmeen, in den Turm geworfen. Andere Armeen als Bauern und die des Angreifers sind nicht beteiligt.

Erobert der Angreifer das Land, erhält er die Länderkarte aus dem Stapel, und ein Unruhemarkter wird in das Land gelegt.

4. Revolten

Revolten finden der Spielerreihenfolge nach statt, die für den Herbst galt. Der Umfang von Revolten ist aus der Tabelle auf dem Spielplan ersichtlich. Je nachdem wie viele Getreidepunkte fehlen, wird die angegebene Anzahl Länderkarten von seinem linken Nachbarn verdeckt gezogen (ohne Blankokarten!). In den gezogenen Ländern kommt es dann zum Bauernaufstand. Die rechte Spalte der Tabelle gibt an, wieviele Bauernarmeen zusätzlich zu den durch Unruhen bedingten in den Turm geworfen werden.

Bei einer Revolte verteidigt sich der Spieler gegen die im Land beheimateten Bauernarmeen. Ihre Basisanzahl entspricht der Zahl vorhandener Unruhemarkter. Weitere Armeen kommen eventuell hinzu (je nach Grad der Unterversorgung mit Getreide laut Tabelle auf dem Spielplan oder durch Ereigniskarten). Da der Spieler Verteidiger ist, kann er beliebig viele Armeen einsetzen.

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

5. Unbeteiligte Armeen

Fallen bei einem Kampf unbeteiligte Armeen heraus, so bleiben diese bis zum nächsten Kampf in der Schale liegen und werden dann mit eingeworfen, egal ob ihr Besitzer dann daran beteiligt ist. Ebenso wird auch verfahren, wenn ein Klötzchen durch andere Umstände aus dem Turm fällt, wenn beispielsweise jemand versehentlich gegen den Tisch stößt.

Spielende

Am Ende des zweiten Winters ist das Spiel beendet. Sieger ist der Spieler mit den höchsten Punktsomme aus beiden Jahren. Bei Gleichstand hat gewonnen, wer mehr Paläste bzw. Kirchen bzw. Handelshäuser besitzt. Herrscht auch hier ein Patt, so müssen sich die beteiligten Spieler den Sieg teilen.

Beispiel: Rot hat Blau angegriffen, aus dem Turm fielen 4 rote und 6 blaue Armeen. Blau hat sein Land verteidigt und darf 2 Armeen in das Land zurücksetzen. Wären 2 blaue Armeen weniger herausgefallen, hätte das Land komplett geräumt werden müssen.

Beispiel: Jörg hat zwei Getreidepunkte weniger, als er Länder besitzt. Aus seinen Länderkarten wird ein Land gezogen, in dem sich bereits ein Unruhemarkter befindet. Dort kommt es zu einer Revolte. Die Anzahl der revoltierenden Bauernarmeen beträgt 3 (eine Armee wegen des vorhandenen Unruhemarkters plus zwei zusätzliche, wie für den Getreidemangel in der Tabelle angegeben ist).

Getreide-mangel	Anzahl Länder mit Unruhen	Unruhestärke: Marker +
1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3



Spielübersicht

Spielvorbereitungen (s. Seite 4)

1. Material verteilen:

- 5 Länderblankokarten,
- 1 Satz Armeen seiner Farbe,
- die farblich passende Planungstafel,
- 18 Truhen bei 3 Spielern bzw.
- 15 Truhen bei 4 Spielern bzw.
- 12 Truhen bei 5 Spielern.

2. Länder verteilen:

entweder nach Regel (s. Seite 4) oder beim ersten Spiel nach nebenstehender vorgegebene Ausgangssituation

3. Würfelturm füllen:

- 10 grüne Armeen
- 7 Armeen je Spieler (rausgefallene -> Vorrat)

Spieljahr

1. Jahresanfang

a. Ereigniskarten ziehen

b. Getreidezähler auf Null setzen

2. Frühling

a. Aktionskarten auslegen

b. Aktionen planen

c. Spielerreihenfolge

d. Aktuelles Ereignis

e. Aktionen durchführen

3. Sommer

wie Frühling

4. Herbst

wie Frühling

5. Winter

a. Getreideverlust

b. Revolten

c. Siegpunktevergabe

d. Unruhen beseitigen

6. Jahresende

Zweites Jahr bzw. Spielende

Startverteilung der Länder

Angegeben sind jeweils die Länder, die jeder Spieler erhält sowie in Klammern die Anzahl der Armeen, die er in das Land setzt.

Startaufbau bei 3 Spielern

Spieler A:

Gft. Mark (5), Osnabrück (4), Oberösterreich(4), Passau (3), Erzbm. Trier (3), Erzbm. Köln (2), Niederösterreich (2), Sächs. Lande (2), Vogtland (2).

Spieler B:

Strassburg (5), Mittelmark (4), Paderborn (4), Bm. Konstanz (3), Breisgau (3), Burgund (2), Hessen-Kassel (2), Neumark (2), Vorpommern (2).

Spieler C:

Augsburg (5), Böhmen (4), Lüneburg (4), Salzburg (3), Würzburg (3), Kärnten (2), Lausitz (2), Mecklenburg (2), Schlesien (2).

Startaufbau bei 4 Spielern

Spieler A:

Lüneburg (5), Holstein (4), Württemberg (4), Mecklenburg (3), Wolfenbüttel (3), Anhalt (2), Baden (2), Mittelmark (2).

Spieler B:

Oberösterreich (5), Grafschaft Mark (4), Schlesien (4), Kärnten (3), Tirol (3), Erzbm. Trier (2), Lausitz (2), Niederösterreich (2).

Spieler C:

Bm. Zweibrücken (5), Böhmen (4), Hm. Paderborn (4), Erzbm. Köln (3), Strassburg (3), Hessen-Darmstadt (2), Lothringen (2), Passau (2).

Spieler D:

Augsburg (5), Oberpfalz (4), Osnabrück (4), Kursachsen (3), Salzburg (3), Bremen (2), Fm. Bayern (2), Vogtland (2).

Startaufbau bei 5 Spielern

Spieler A:

Gft. Mark (5), Böhmen (4), Schlesien (4), Erzbm. Köln (3), Lausitz (3), Mähren (2), Vogtland (2).

Spieler B:

Augsburg (5), Mecklenburg (4), Würzburg (4), Bremen (3), Hessen-Darmstadt(3), Holstein (2), Regensburg (2).

Spieler C:

Altmark (5), Erzbm. Trier (4), Neumark (4), Bm. Lüttich (3), Kursachsen (3), Anhalt (2), Mittelmark (2).

Spieler D:

Lothringen (5), Bm. Zweibrücken (4), Kärnten (4), Baden (3), Niederösterreich (3), Burgund (2), Steiermark (2).

Spieler E:

Hm. Paderborn (5), Oberösterreich (4), Osnabrück (4), Salzburg (3), Wolfenbüttel (3), Hessen-Kassel (2), Passau (2).



Die verwendeten Abkürzungen:

Bm.	= Bistum	Gft.	= Grafschaft
Erzbm.	= Erzbistum	Hm.	= Herzogtum
Fm.	= Fürstentum	Sächs.	= sächsische