



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Wallenstein

Spielanleitung – kurz erklärt

3–5

SPIELER

Wallenstein versetzt 3 bis 5 Personen in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges. Als Heerführer verteilt ihr jede Runde geheim zehn Aktionen auf eure Länder, treibt Steuern und Getreide ein, baut Paläste, Kirchen und Handelshäuser und schickt eure Armeen in den Würfelturm. Gewertet wird zweimal: nach dem ersten und nach dem zweiten Spieljahr.

Spielziel

Ihr sammelt Siegpunkte für eure Länder, eure Gebäude und für Gebäudemehrheiten in den 5 Regionen. Wer nach der zweiten Wertung vorn liegt, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder nimmt ein Spielertableau, 62 Armeen in seiner Farbe, eine Heerführerfigur, 5 Münzkarten und Startgeld (18, 15 oder 12 Taler je nach Spielerzahl). Die Startländer werden über die Länderkarten verteilt, dann dreht ihr die Tableaus auf die Aktionsseite. Der Würfelturm bekommt seine Grundfüllung aus Spielerarmeen und 10 Bauernarmeen. Zuletzt deckt ihr die obersten 4 Ereigniskarten auf.

So spielt ihr

- 1 Die 10 Aktionskarten werden gemischt, 5 davon offen und 5 verdeckt ausgelegt. Das legt die Reihenfolge der Aktionen fest.
- 2 Die 5 Vorteilsplättchen kommen gemischt auf die Felder der Spielerreihenfolge.
- 3 Alle legen gleichzeitig und verdeckt auf jedes der 10 Aktionsfelder eine Länderkarte – oder eine Münzkarte, wenn die Aktion ausfallen soll. Dazu kommt ein verdecktes Gebot auf das Versteigerungsfeld.
- 4 Eine der offenen Ereigniskarten wird gezogen und gilt für die ganze Runde.
- 5 Die Gebote werden aufgedeckt, bezahlt und die Spielerreihenfolge mitsamt Vorteilsplättchen ausgewählt.
- 6 Aktion 1 wird von allen in Spielerreihenfolge ausgeführt, dann Aktion 2 und so weiter bis Aktion 10.

So gewinnt ihr

Nach 3 Runden folgt der Winter mit Getreideversorgung, Aufständen und Wertung. Nach der zweiten Winterwertung gewinnt, wer die meisten Siegpunkte hat; bei Gleichstand entscheidet mehr Geld.

Spielziel

Ihr seid Heerführer und wollt die Vorherrschaft im Reich sichern. Dafür reicht es nicht, möglichst viele Länder zu besitzen – ihr müsst euer Gebiet auch ausbauen. Paläste, Kirchen und Handelshäuser bringen Punkte, und wer in einer der 5 Regionen die meisten Gebäude einer Sorte stellt, bekommt zusätzliche Siegpunkte. Gewertet wird in beiden Winterunden.

Spielmaterial

1 Spielplan

für jedes Land 1 Karte Länderkarten

je Spieler ein Satz à 5 Karten Münzkarten

10 Aktionskarten

Ereigniskarten

Spielertableaus

je 62 in 5 Spielerfarben Farbsteine (Armeen)

Grüne Farbsteine

3 pro Spieler Wappensteine

5 Vorteilsplättchen

28 Paläste

26 Kirchen

26 Handelshäuser

Unruhemarker

20 × 1 Taler, 20 × 2 Taler, 20 × 5 Taler Münzen

1 (**dreiteilig**) Würfelturm

1 Sortierschale

1 Stoffbeutel

1 Beiheft

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Setzt den dreiteiligen Würfelturm aus Trichter, Turm und Auffangschale zusammen und stellt ihn neben den Spielplan.
- Bei 3 Spielenden kommen die Länderkarten Bremen, Holstein, Lüttich, Burgund, Konstanz, Fm. Bayern, Steiermark und Tirol aus dem Spiel. Diese Länder sind auf dem Plan hell umrandet und dürfen nicht betreten werden.
- Jeder nimmt ein Spielertableau in seiner Farbe, 62 Armeen (Farbsteine), die Heerführerfigur, den Satz aus 5 Münzkarten mit 0 bis 4 Talern sowie Startgeld: 18 Taler zu dritt, 15 Taler zu viert, 12 Taler zu fünft.
- Geld und Armeen liegen immer offen aus. Material nicht benutzter Farben kommt zurück in die Schachtel.
- Startländer verteilen: Länderkarten mischen, verdeckt bereitlegen, die beiden obersten aufdecken. Reihum – beginnend beim ältesten Mitspieler – nimmt jeder eine der offenen Karten oder die oberste verdeckte, nimmt sie auf die Hand und stellt eine beliebige Armeegruppe von der Rückseite seines Tableaus in das zugehörige Land. Offene Karten werden sofort nachgelegt. Das geht, bis alle ihre Gruppen gesetzt haben (9 Länder zu dritt, 8 zu viert, 7 zu fünft).
- Restliche Armeen bilden den eigenen Vorrat, übrige Länderkarten kommen neben den Plan – diese Länder sind neutral und erobbar.
- Alle drehen ihr Tableau auf die Aktionsseite.
- Legt je einen Wappenstein auf die 0 der Siegpunkteleiste und auf das linke 0-Feld der Nahrungsleiste.
- Die grünen Bauernarmeen bilden einen allgemeinen Vorrat neben dem Plan.
- Grundfüllung des Turms: Je 7 Armeen pro Spieler und 10 Bauernarmeen werden gemeinsam in den Turm geworfen (zu dritt sind das 31 Würfel). Was herausfällt, geht zurück in den jeweiligen Vorrat.
- Nicht verteilte Münzen bilden den allgemeinen Vorrat.
- Ereigniskarten mischen, verdeckt bereitlegen und die obersten 4 offen daneben auslegen.
- Aktionskarten und Vorteilsplättchen bereitlegen.

Spielbeginn

Bei der Verteilung der Startländer beginnt die älteste Person und es geht reihum. Wer noch unsicher ist, kann stattdessen die fertige Startaufstellung aus dem Beiheft verwenden. Danach startet die erste Runde (Frühling), in der die Spielerreihenfolge über die verdeckten Gebote neu ausgehandelt wird.

Spielablauf

Der Spielverlauf im Überblick

Das Spiel geht über 2 Jahre mit insgesamt 8 Runden. Auf Frühling, Sommer und Herbst folgt jeweils der Winter als Zwischenrunde mit Versorgung und Wertung. Danach werden 4 weitere Runden gespielt.

Frühling, Sommer und Herbst

Jede dieser Runden läuft in sechs Schritten ab:

- 1 **Aktionskarten auslegen.** Die 10 Aktionskarten werden verdeckt gemischt. Die obersten 5 kommen der Reihe nach offen auf die Felder 1 bis 5 am Spielfeldrand, die übrigen 5 verdeckt auf die Felder 6 bis 10. So wisst ihr, welche Aktionen zuerst drankommen, und welche erst später aufgedeckt werden.
- 2 **Vorteilsplättchen auslegen.** Die 5 Plättchen werden gemischt und offen auf die Felder der Spielerreihenfolge gelegt.
- 3 **Aktionen planen und Gebot abgeben.** Alle planen gleichzeitig und geheim.
- 4 **Ereignis bestimmen.** Die offen liegenden Ereigniskarten (je nach Runde 4, 3 oder 2) werden gemischt, eine wird gezogen und offen auf das Ereignisfeld gelegt. Sie verändert diese Runde eine bestimmte Aktion für alle. Die übrigen bleiben offen liegen.
- 5 **Spielerreihenfolge festlegen.**
- 6 **Aktionen durchführen.**

Aktionen planen

Jeder legt auf jedes der 10 Aktionsfelder seines Tableaus verdeckt eine eigene Länderkarte – das Land, in dem diese Aktion stattfinden soll. Pro Feld nur 1 Karte. Eine Aktion, die ihr nicht ausführen wollt, deckt ihr mit einer Münzkarte ab; deren Talerwert zählt dann nicht. Habt ihr zu wenige Karten, bleiben entsprechend viele Felder leer – diese Aktionen fallen wie bei einer Münzkarte aus.

Außerdem legt jeder verdeckt eine nicht verwendete Münz- oder Länderkarte auf das Versteigerungfeld. Das ist das Gebot auf die Spielerreihenfolge samt Vorteilsplättchen.

Die 10 Aktionen

- **Palast bauen:** 3 Taler zahlen, 1 Palast setzen.
- **Kirche bauen:** 2 Taler zahlen, 1 Kirche setzen.
- **Handelshaus bauen:** 1 Taler zahlen, 1 Handelshaus setzen.
- **Getreide einziehen:** Ihr bekommt so viel Getreide gutgeschrieben, wie die Länderkarte zeigt, und zieht den Getreide-Marker vor.
- **Steuern einziehen:** Ihr nehmt so viele Taler aus dem Vorrat, wie die Länderkarte angibt.
- **5 Armeen aufstellen:** 3 Taler zahlen, 5 Armeen aus dem Vorrat in das Land setzen.
- **3 Armeen aufstellen:** 2 Taler zahlen, 3 Armeen setzen.
- **1 Armee aufstellen/bewegen:** 1 Taler zahlen, 1 Armee setzen und danach aus diesem Land Armeen in ein angrenzendes eigenes Land ziehen. Ein Kampf ist dabei nicht erlaubt.

- **Kampf/Bewegung A:** Armeen aus dem gewählten Land in ein Nachbarland ziehen. Gehört es euch nicht, kommt es zum Kampf.
- **Kampf/Bewegung B:** wie A.

Gebäude dürfen nur auf freie Bauplätze. Jedes Land hat 1 bis 3 Bauplätze, und keine Gebäudesorte darf in einem Land doppelt stehen. Bei jeder Bewegung muss mindestens 1 Armee im Ausgangsland zurückbleiben; die Anzahl Armeen in einem Land ist nicht begrenzt.

Zieht ihr Getreide oder Steuern in einem Land ein, in dem schon ein Unruhemarker liegt, kommt es zum Aufstand. Gab es keinen Aufstand oder habt ihr ihn gewonnen, legt ihr anschließend einen Unruhemarker in das Land.

Die Vorteilsplättchen

- **+1 Taler:** 1 Taler mehr bei „Steuern einziehen“.
- **+1 Getreide:** 1 Getreide mehr bei „Getreide einziehen“.
- **6 Armeen:** Die Aktion „5 Armeen aufstellen“ bringt 6 Armeen.
- **Armee beim Angriff:** 1 zusätzliche eigene Armee in den Turm bei Kampf/Bewegung A und B als Angreifer.
- **Armee beim Verteidigen:** 1 zusätzliche eigene Armee in den Turm, wenn ihr angegriffen werdet.

Treffen Ereignis und Vorteilsplättchen auf dieselbe Aktion, gilt zuerst das Ereignis, danach das Plättchen.

Spielerreihenfolge festlegen

Alle decken ihr Gebot auf und zahlen den aufgedruckten Betrag an die Bank. Wer eine Länderkarte gelegt hat, zahlt nichts. In absteigender Gebotshöhe sucht sich jeder ein Feld der Spielerreihenfolge aus und tauscht das dort liegende Vorteilsplättchen gegen seine Heerführerfigur. Länderkarten-Gebote kommen vor Münzkarten mit 0 Talern, danach folgen die, die gar keine Karte legen konnten. Bei identischen Geboten wandern die betroffenen Heerführerfiguren in den Stoffbeutel und werden nacheinander gezogen. Übrige Vorteilsplättchen bleiben diese Runde ungenutzt, nicht besetzte Felder werden übersprungen.

Aktionen durchführen

Die Aktionen werden in der ausliegenden Reihenfolge abgehandelt. Eine Aktion wird erst von allen in Spielerreihenfolge ausgeführt, bevor die nächste beginnt. Wer eine Aktion ausführen kann, muss das auch tun. Wer sie gar nicht oder nur teilweise ausführen kann, lässt sie in dieser Runde ausfallen. Die eigene Länderkarte wird erst aufgedeckt, wenn man an der Reihe ist. Ist eine Aktion abgeschlossen, kommt die Aktionskarte zur Seite und die nächste verdeckte wird aufgedeckt.

Nach der 10. Aktion endet die Runde: Alle nehmen ihre Länderkarten zurück auf die Hand, bekommen ihre Heerführerfigur zurück und geben das Vorteilsplättchen ab. Die verbrauchte Ereigniskarte kommt aus dem Spiel, die Aktionskarten werden neu gemischt.

Kampfregeln

Zum Kampf kommt es, wenn Armeen in ein fremdes oder neutrales Land ziehen oder wenn sich die Bauern erheben.

Alle beteiligten Armeen nehmt ihr in die Hand und werft sie zusammen mit allen Farbsteinen, die gerade in der Auffangschale liegen, in den Turm. Der Turm hält einen Teil zurück und gibt ältere Steine frei – daraus ergibt sich ein zufälliges Ergebnis.

- **Gegen einen Mitspieler:** Der Angreifer kämpft mit allen Armeen, die er hineinzieht, der Verteidiger mit allen Armeen im Land.
- **Gegen ein neutrales Land:** Statt Verteidigerarmeen kommt 1 Bauernarmee aus dem Vorrat mit in den Turm.
- **Aufstand:** Ihr verteidigt mit allen Armeen des betroffenen Landes. Dazu kommen so viele Bauern, wie Unruhemarker vor dem Aufstand im Land lagen. Im Winter kommen zusätzlich Bauern gemäß Versorgungstabelle hinzu.

Gezählt werden danach die herausgefallenen Armeen in der Schale. Armeen unbeteiligter Parteien zählen nicht und bleiben liegen. Herrscht im verteidigten Land keine Unruhe, zählen alle Bauernarmeen in der Schale für den Verteidiger. Wer weniger Armeen hat, verliert; seine Armeen gehen zurück in den Vorrat. Der Sieger verliert ebenso viele Armeen wie der Verlierer, der Rest wird in das umkämpfte Land gestellt und er bekommt die Länderkarte. Bei Gleichstand gehen die Armeen beider Seiten zurück in den Vorrat, und im Land werden alle Gebäude, Armeen und Unruhemarker entfernt – die Länderkarte kommt zurück in den allgemeinen Vorrat. Gewinnen die Bauern oder endet der Aufstand unentschieden, gilt dasselbe. Gewinnt der Spieler den Aufstand, stellt er seine restlichen Armeen zurück ins Land. Bauernarmeen werden nie in ein Land gestellt.

Winterrunde

- 1 Alle verlieren Getreide in der Höhe, die die letzte übrig gebliebene Ereigniskarte angibt. Zieht die Marker auf der Nahrungsleiste entsprechend zurück.
- 2 Jeder muss nun 1 Einheit Getreide pro eigenem Land vorweisen. Fehlt Getreide, kommt es zu Aufständen.
- 3 Anzahl der betroffenen Länder und Stärke der Aufstände lest ihr in der Versorgungstabelle auf dem Spielplan ab. Der linke Nachbar zieht verdeckt entsprechend viele Länderkarten des betroffenen Spielers. Mehrere eigene Aufstände ordnet ihr selbst, mehrere betroffene Spieler arbeiten in der letzten Herbst-Reihenfolge ab.
- 4 Wertung: Jedes eigene Land bringt Siegpunkte, jedes Gebäude 1 Punkt. Die meisten Paläste in einer Region bringen 3 Punkte, die meisten Kirchen 2, die meisten Handelshäuser 1. Bei Gleichstand bekommt jeder Beteiligte einen Punkt weniger.

Jahresende

Nach dem ersten Winter werden 4 neue Ereigniskarten aufgedeckt, alle Getreide-Marker auf 0 gesetzt und sämtliche Unruhemarker vom Plan genommen. Dann folgen 4 weitere Runden bis zur zweiten und letzten Wertung.

Der Spielzug

- 1 Aktionskarten mischen, 5 offen auf die Felder 1 bis 5 und 5 verdeckt auf die Felder 6 bis 10 legen.
- 2 Vorteilsplättchen mischen und offen auf die Felder der Spielerreihenfolge legen.
- 3 Alle belegen gleichzeitig und verdeckt ihre 10 Aktionsfelder mit Länder- oder Münzkarten und legen ein verdecktes Gebot auf das Versteigerungsfeld.
- 4 Eine der offenen Ereigniskarten ziehen und auf das Ereignisfeld legen.
- 5 Gebote aufdecken, bezahlen und in absteigender Höhe Position samt Vorteilsplättchen wählen.
- 6 Aktion 1 von allen in Spielerreihenfolge ausführen, dann die nächste Aktionskarte aufdecken – bis alle 10 Aktionen abgehandelt sind.

Sonderregeln

- Bei 3 Spielenden sind die hell umrandeten Länder gesperrt: Dort dürfen keine Armeen hineinziehen.
- Um anzugreifen, braucht ihr mindestens 2 Armeen im Ausgangsland – eine zieht los, eine bleibt zurück.
- Der Würfelturm wird während des Spiels nie absichtlich geleert. Fallen versehentlich Steine heraus, bleiben sie in der Schale und kommen beim nächsten Kampf mit in den Turm.
- Wechselt ein Land den Besitzer, muss die Länderkarte sofort ausgehändigt werden – auch wenn sie gerade auf dem Spielertableau liegt.
- Gewinnt die Verteidigerseite, sind aber nur Bauern in die Schale gefallen, gilt der Kampf als unentschieden.
- Bauernarmeen werden niemals in ein Land gestellt; überzählige Bauern gehen zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Hat jemand zwei Runden hintereinander dieselben beiden offenen Länderkarten zur Auswahl, darf er sie verdeckt unter den Stapel legen und zwei neue aufdecken.
- Nach dem Herbst bleiben die Heerführerfiguren stehen, denn diese Reihenfolge gilt auch im Winter.

Spielende und Gewinn

Sobald die zweite Wertung im Anschluss an die zweite Winterrunde abgeschlossen ist, ist das Spiel vorbei. Den Sieg holt sich, wer die meisten Siegpunkte gesammelt hat. Haben mehrere gleich viele Punkte, liegt vorn, wer mehr Taler besitzt.

Varianten

- **Vorgegebene Startaufstellung:** Statt die Startländer frei zu wählen, könnt ihr die im Beiheft abgedruckte Verteilung für 3, 4 oder 5 Personen nutzen. Das empfiehlt sich für Einsteiger.
- **Erweiterung „Am Kaiserhof“:** Zusätzlich gibt es einen Kaiserhof mit Empfangshalle und Audienzsaal, Ergänzungstableaus, je 7 Höflinge pro Farbe, Gunstkarten und Würfelturmkarten. In Frühling, Sommer und Herbst kommen zwei Schritte hinzu: Gunstkarten auslegen und Aktionen am Kaiserhof durchführen. Über drei zusätzliche Aktionsfelder wandelt ihr 1, 2 oder 3 Armeen (aus einem Land oder aus der Würfelturmschale) in Höflinge um. Wer die meisten Höflinge in der Empfangshalle hat, zieht zuerst in den Audienzsaal und darf eine ausliegende Gunstkarte nehmen, wenn er genügend Höflinge abgeben kann. Der Winter bleibt unverändert.
- **Landsknechte:** Eine kleine Zusatzerweiterung mit je 4 Karten pro Person. Nach jeder Festlegung der Spielerreihenfolge prüft ihr, ob ihr Länder in mindestens 4 verschiedenen Regionen besitzt. Trifft das zu, schiebt ihr die oberste Karte unter den Stapel und wählt einen Bonus der neuen Karte (Münzen, Armeen in die Schale, Siegpunkte oder Getreide). Nach dem Winter wird der Stapel wie zu Spielbeginn sortiert.

Tipps

- Die 5 offenen Aktionskarten verraten euch, was zuerst passiert. Plant Einnahmen und Armeenachschub so, dass das Geld rechtzeitig da ist – wer eine Aktion nicht bezahlen kann, verliert sie ganz.
- Eine Länderkarte als Gebot kostet kein Geld und schlägt die Münzkarte mit 0 Talern. Der Preis: Alle sehen, in welchem Land ihr diese Runde nichts tut.
- Jede Steuer- oder Getreideaktion legt einen Unruhemarker ins Land. Ab dem zweiten Mal riskiert ihr dort einen Aufstand, der mit jedem Marker stärker wird.
- Rechnet den Winter früh durch: Ihr braucht 1 Getreide pro Land. Viele Länder ohne Getreideeinkünfte sind im Winter gefährlich.
- Gebäudemehrheiten in einer Region bringen extra Punkte. Es lohnt sich, die Bautätigkeit auf wenige Regionen zu bündeln, statt sie zu verstreuen.
- Die Vorteilsplättchen „Armee beim Angriff“ und „Armee beim Verteidigen“ geben euch im Turm einen zusätzlichen Stein – gerade bei knappen Kräfteverhältnissen kann das entscheiden.

Häufige Fragen

Muss ich eine Aktion ausführen, wenn ich sie geplant habe?

Ja. Wer eine Aktion durchführen kann, muss das auch tun. Nur wenn sie gar nicht oder nur teilweise möglich ist, fällt sie für diese Runde aus.

Was mache ich, wenn ich eine Aktion gar nicht nutzen will?

Dann legst du statt einer Länderkarte eine deiner Münzkarten verdeckt auf das Aktionsfeld. Der aufgedruckte Talerwert spielt dabei keine Rolle.

Wie viele Armeen müssen bei einer Bewegung zurückbleiben?

Mindestens 1 Armee bleibt immer im Ausgangsland stehen. Deshalb brauchst du für einen Angriff mindestens 2 Armeen in dem Land, aus dem du losziehst.

Was passiert bei einem Unentschieden im Kampf?

Alle Armeen beider Seiten gehen aus der Turmschale zurück in den Vorrat. Im umkämpften Land werden Gebäude, Armeen und Unruhemarker entfernt, die Länderkarte kommt zurück in den Vorrat.

Kämpfen die Bauern immer gegen mich?

Nein. Herrscht im verteidigten Land keine Unruhe, zählen alle Bauernarmeen in der Schale für den Verteidiger. Nur bei einem Aufstand kämpfen Bauern gegen den Besitzer des Landes.

Wann kommt es außerhalb des Winters zu einem Aufstand?

Wenn du in einem Land Getreide oder Steuern einziehst, in dem bereits mindestens 1 Unruhemarker liegt. Gewinnst du den Aufstand, kommt danach ein weiterer Unruhemarker hinzu.

Was bringt mir ein Gebot mit einer Länderkarte?

Du zahlst nichts und bist trotzdem vor allen dran, die eine Münzkarte mit 0 Talern gespielt haben. Dafür sehen alle, in welchem Land du diese Runde keine Aktion durchführst.

Was gilt, wenn Ereignis und Vorteilsplättchen dieselbe Aktion betreffen?

Zuerst wird das Ereignis angewendet, danach die Wirkung des Vorteilsplättchens. Begrenzt ein Ereignis die Steuern auf 5 Taler, bekommst du mit „+1 Taler“ also 6 Taler.

Wie viele Gebäude darf ich in ein Land bauen?

Jedes Land hat 1 bis 3 Bauplätze. Gebaut wird nur auf freie Plätze, und dieselbe Gebäudesorte darf in einem Land nicht zweimal stehen.

Was passiert am Ende des ersten Spieljahres?

Nach der Winterwertung werden 4 neue Ereigniskarten aufgedeckt, alle Getreide-Marker auf 0 gesetzt und sämtliche Unruhemarker vom Plan entfernt. Dann folgen 4 weitere Runden.

Informationen zum Spiel

Autor	Dirk Henn
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 13.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/wallenstein/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/wallenstein/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026