

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

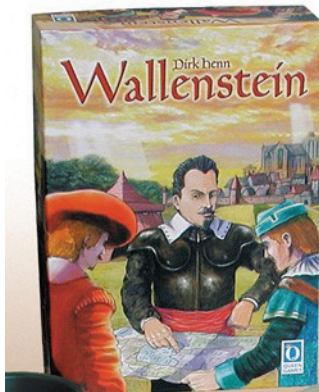
WALLENSTEIN

Heerführer im Dreißigjährigen Krieg

Liebe Leserin, lieber Leser! Vom Prager Fenstersturz zum Westfälischen Frieden – das ist die historische Epoche des Dreißigjährigen Krieges, die in diesem Dirk Henn-Klassiker nacherlebt werden kann. Jeder Spieler verkörpert einen der Feldherren der Zeit und kämpft um militärische Ehren und Ruhmeslorbeer. Hier die Protagonisten: Albrecht Wenzel Eusebius von Wallenstein, des „Kaisers General“, einer der bekanntesten Feldherren der deutschen Geschichte, Gustav II. Adolf König von Schweden, Johann Tserclaes Graf von Tilly, Gottfried Heinrich Graf zu Pappenheim und Peter Ernst Graf zu Mansfeld. Wer mehr über die historischen Persönlichkeiten sowie die Hintergründe dieser schrecklichen Zeit erfahren möchte, sollte einen Blick ins ausgezeichnet gestaltete Beiheft werfen. Sogar Leseempfehlungen zum Thema wurden nicht vergessen. Ausnahmsweise dienen die Räume des Österreichischen Spielemuseums in Leopoldsdorf diesmal als Schauplatz für eine den Experten fordernde Kriegsepoche. Website: www.spielen.at

1618 AD: Mein Lichtkegel erfasst 45 deutsche Kleinstaaten, gespalten in ein katholisches und protestantisches Lager (so steht es in der Regel), die auf fünf Großregionen aufgeteilt sind. Zwei Jahre dieser Epoche werden in einer mehrstündigen Schlacht durchgezogen, mit den jeweils vier Jahreszeiten als Rundenzähler. Ein Kernstück dieses herausragenden Spiels sind die 10 Aktionskartenfelder, die in einer wichtigen Planungsphase entweder mit Blanko-Karten oder mit Aktionskarten bestückt werden, geheim, versteht sich. Gebäude, Gold, Getreide, Nachschub und Kampfeshandlungen, alles kriegsentscheidende Elemente der Epoche, werden auf diese Weise geregelt. Ein weiteres Kernstück bietet der ungewohnte Würfelturm, der bei Bauernaufständen, Kämpfen und Unruhen zum Einsatz kommt. Es handelt sich in der Tat um ein hoch aufragendes Konstrukt, das immer wieder Söldnertruppen bestimmter Lager oder neutrale Bauernarmeen aus-

spuckt und solcherart die Kräfteverhältnisse bei Einzelzusammenstößen regelt. Vielleicht mag das manchem Spieler ein wenig willkürlich erscheinen, doch wird hier auf unnachahmliche Art die wankelmütige Einstellung der Söldnerarmeen während des Dreißigjährigen Krieges simuliert. Weniger kriegslüsternen Lesern mag es ein Trost sein, dass blindes Kampfesgetümmel bei Wallenstein vor allem dem unbeteiligten Dritten zur Freude gereicht, und dass außerdem ein Horten von unsicheren Ländern noch keinen siegreichen Feldherrn macht. Bauernunruhen und die Notwendigkeit der Getreidespeicherung für den kargen Winter können alle Planungen und tapferen Kampfeshandlungen über den Haufen werfen. Versuchen Sie dennoch, in jeder Phase das Beste für sich selbst herauszuschlagen. Wallenstein bringt die deutsche Geschichte auf den Spieltisch! Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at Homepage: www.hugo-kastner.at



EMPFEHLUNG #45

Autor: Dirk Henn

Preis: ab 35,00 Euro

Jahr: 2002

Verlag: Queen Games

www.queen-games.de

SPIELER

2-5

ALTER

12+

DAUER

120+

● Strategie ● Info± ● Glück

Vieles an Information bleibt lange im Verborgenen, daher der hohe Anteil des Infovorsprungs/-mangels bei diesen ausladenden Territorialkämpfen. Ein wenig Glück bringt der kurios anmutende Würfelturm auch ins Spiel, doch sind Sie als Heerführer in jedem Fall für langfristige Planungsziele verantwortlich.

Hugos EXPERTENTIPP

Kaum ein erfolgreiches Spiel der letzten Jahre kommt ohne die obligaten Erweiterungen aus. Bei Wallenstein sind diese jedoch nicht käuflich zu erwerben, sondern von Liebhabern entwickelt und erprobt und im Internet zu finden (www.hall9000.de). Jedenfalls sollte ein erstes Szenario mit den Grundregeln auskommen, da diese für den Einsteiger in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges bereits relativ komplex erscheinen. Warnung: Zu viele Kämpfe zwischen zwei Parteien erfreuen bei Wallenstein zumeist die unbeteiligten „Dritten“, wie ja auch die Geschichte beweist.

Hugos BLITZLICHT

Wallenstein ist für den Freund epischer Spiele gemacht. Gleichzeitig aber kann bei überschaubarer Spieldauer eine baldige Revanche der Heerführer ins Auge gefasst werden. Historische Kenntnisse sind keine Voraussetzung, doch wird die Gefühlslage der Heerführer (die Sie als Mitspieler repräsentieren) durch entsprechendes Hintergrundwissen womöglich noch stärker angesprochen.

VORANKÜNDIGUNG:

WYATT EARP

„Go west, young man!“

IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2010 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



Mindestalter