

Jason Matthews & Christian Leonhard

Wola fide

The Reformation

45
Min.

12+

2



INHOUD

1. Inleiding	2
2. Spelonderdelen.....	2
3. Spel opstellen.....	3
4. Speelwijze	4
5. Handlimiet	4
6. Kaartacties	4
7. Kreits claimen	6
8. Nieuwe kreitsen in het spel brengen	7
9. Buitenlandse invloed	7
10. Het spel winnen.....	7

1. INLEIDING

In *Sola Fide*: de Reformatie proberen twee spelers de Reformatie in het Heilige Roomse Rijk door te voeren - of net proberen dat te voorkomen.

Spelers strijden voor de suprematie in de **kreitsen** – de 10 regionale groepen van staten van het Heilige Roomse Rijk. In tegenstelling tot eerdere mislukte pogingen, luidde Martin Luther in 1517 de Reformatie in met zijn "Vijfennegentig stellingen". Luther uitte kritiek op de handel in aflaten en dat in de katholieke leer de verdiensten van de heiligen geen basis hadden in het evangelie. De protestanten reageerden snel met nieuwe theologische principes zoals *Sola Scriptura* en *Sola Fide*.

De veranderingen waren niet alleen theologisch, maar ook andere factoren speelden een rol spelen bij de Reformatie: de opkomst van het nationalisme, het Westerse Schisma dat het geloof van mensen in het pausdom uitholde, de vermeende corruptie van de Romeinse Curie, de impact van het humanisme, en de nieuwe wind van de Renaissance die veel van de traditionele gedachten in vraag stelde.

De rooms-katholieke kerk reageerde met een contrareformatie geïnitieerd door het Concilie van Trent.

In *Sola Fide: de Reformatie* spelen de spelers kaarten uit om meer invloed te krijgen in de 10 kreitsen van het Heilige Roomse Rijk en deze uiteindelijk te claimen.

Sola Fide heeft eenvoudige mechanismen, maar het spel is intens en spannend!

Sola Fide was nooit bedoeld om een gedetailleerde simulatie te zijn van de Reformatie - een zeer complexe reeks van gebeurtenissen.

In plaats daarvan schetst dit spel via zijn kaarten een thematische indruk van die periode.

De lancering van *Sola Fide: de Reformatie* valt samen met de 500ste verjaardag in 2017 van de Reformatie.

2. SPELONDERDELEN

Elke *Sola Fide* exemplaar bevat:

- 10 kreitsen (karton)
- 45 katholieke kaarten
- 45 protestantse kaarten
- 16 buitenlandse invloedskarten (in vier kleuren)
- 2 identieke kaarten militaire tabel
- 16 katholieke invloedskarten (zwart)
- 16 protestantse invloedskarten (rood)
- 5 machtsblokjes (geel)
- 10 beloningsblokjes (groen)
- 1 dispuutfiguur
- 1 dobbelsteen
- 1 spelregels
- 1 begeleidende boekje

2.1 De kreitsen

Sola Fide bevat tien kreitsen. In het midden van de tegel staat de geografische ligging afgebeeld. Afgebeeld aan de linkerkant van de kreits(tegel) vind je diens volgnummer (tussen 1 en 10), de naam van de regio (in het Engels en het Duits), en de overwinningpuntenwaarde (5 of 7).

De rechterkant van de kreits toont het machtsspoor, telkens vier velden: twee aan de kant van de adel en twee aan de kant van het plebs. Eén van deze velden toont de aanvangspositie van het machtsblok.

Boven- en onderkant (boven met het symbool van de adel, onder het plebs) hebben elk vier of vijf velden.

Deze zijn in eerste instantie:

- Neutraal (wit);
- Katholiek (zwart);
- Protestants (rood).



2.2 Katholieke en protestantse kaarten

Elke speler heeft een eigen set van 45 kaarten. Ze tonen bovenaan een illustratie, de titel van de kaart, de tekst (effect) en het nummer. De kaarten met een **ovale** rond het nummer zijn bedoeld voor je eerste spel.

Sommige kaarten zijn **doorlopende gebeurtenissen** met dit symbool

Sommige kaarten zijn **militaire** kaarten met dit symbool



2.3 Kaarten "Buitenlandse invloed"

Er zijn in totaal 16 kaarten "Buitenlandse invloed" in *Sola Fide*. Ze vormen 4 sets van telkens vier kaarten in dezelfde kleur.



2.4 De Militaire tabel en de dobbelsteen

Zodra de katholieke speler een militaire kaart heeft gespeeld, werpt de protestantse speler de dobbelsteen en voert de overeenkomende actie van de militaire tabel uit.

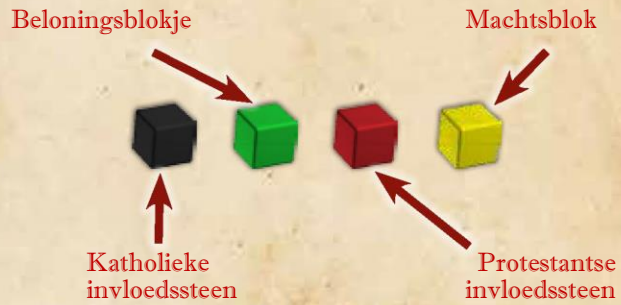


2.5 Houten blokjes

Elke speler heeft een set van 16 *invloedsstenen* om deze in de kreitsen op neutrale of gebieden van de tegenstander te plaatsen.

Op elke kreits wordt een *machtsblok* geplaatst op de aanvangspositie op het machtsspoor. Vanaf daar verplaatsen de spelers het in de twee mogelijke richtingen.

Als een speler een kreits wint waarop de dispuut-figuur staat (zie 2.6), krijgt hij een *beloningsblokje*. Aan het einde van het spel levert elk beloningsblokje 1 overwinningpunt op.



3.1 De dispuutfiguur

Verschillende kaarten laten een speler toe om de dispuutfiguur op een kreits te plaatsen of te verplaatsen naar een andere kreits.

Wanneer een speler een kreits claimt waarop de dispuutfiguur staat, ontvangt hij een beloningsblokje.



Dispuut-figuur

3. SPELVOORBEREIDING

Plaats eerst de 10 kreitsstegels op tafel in een "piramide"-patroon (zie illustratie rechts).

De kreitsen met nummers 1 tot 3 worden al open gedraaid, alle andere kreitsen blijven gedekt liggen.



Plaats een machtsblok in de aanvangspositie op het machtsspoor van elke openliggende kreits.

De andere machtsblokken, alle beloningsblokjes en de dispuutfiguur worden in een algemene voorraad op tafel geplaatst.

Een speler sorteert de buitenlandse invloedskaarten op kleur en schudt elk van de vier stapels apart. Daarna worden de 4 stapels gedekt op tafel geplaatst.




Beide spelers werpen de dobbelsteen – de speler met de hoogste worp kiest voor welke zijde hij wil spelen:

- de katholieken: dan neemt de speler de zwarte kaartenstapel en invloedstenen, of
- de protestanten: dan neemt de speler de rode kaartenstapel en invloedstenen.

Hoewel elke speler beschikt over 45 kaarten, zullen er slechts 15 gebruikt worden in een enkel *Sola Fide*-spel. Als eerste stap moet elke speler dus 15 kaarten kiezen van zijn set voor het huidige spel.

Indien dit het eerste *Sola Fide*-spel is, volgen de spelers het beste de volgende werkwijze:

De spelers nemen de 15 kaarten met een *ovaal*  rond het kaartnummer. Deze vormen hun kaartenstapel voor een eerste spel - de spelers krijgen zo de kans om de relatieve sterkte van de verschillende kaarteffecten te leren zodat ze voor volgende sessies zelf hun 15 kaarten kunnen kiezen.

Spelers zijn vrij om deze aanbeveling te negeren en recht in de normale spelwijze te duiken!

Vanaf het tweede spel worden de 15 kaarten op de volgende wijze gekozen:

Iedere speler schudt zijn 45 kaarten, trekt er 3 en kiest hiervan 1 kaart en legt deze gedekt neer – de 2 andere kaarten gaan uit het spel.



De speler herhaalt dit proces: 3 kaarten trekken, 1 ervan kiezen en de 2 andere afleggen tot alle 45 kaarten de revue zijn gepasseerd.

De 15 door elke speler gekozen kaarten vormen de set voor het huidige spel; de 30 afgelegde kaarten doen in dit spel niet mee.

Nadat beide spelers hun set van 15 kaarten hebben opgebouwd, schudden ze deze en trekken daarvan 3 kaarten.

Spelers houden hun kaarten voor elkaar verborgen.

Elke speler neemt een militaire tabel als referentie (alleen de protestantse speler zal deze kaart tijdens het spel gebruiken).

Beide spelers rollen de dobbelsteen opnieuw - de speler met de hoogste worp begint het spel!

4. SPEELWIJZE

De spelers komen in *Sola Fide* afwisselend aan de beurt.

In zijn beurt moet een speler:

- een kaart uit zijn hand spelen, of
- de bovenste kaart van zijn stapel nemen.

Wanneer een kaart wordt gespeeld, worden de instructies op de kaart uitgevoerd. De meeste kaarten worden aan het einde van de beurt afgelegd in een eigen aflegstapel (tenzij anders vermeld).

OPNIEUW SCHUDDEN: Indien een speler een kaart wil trekken maar geen kaarten meer heeft in zijn trekstapel, worden de kaarten van de aflegstapel eerst geschud en deze vormen zo een nieuwe trekstapel.

Als dit zich voordoet tijdens de beurt van de speler, worden de tijdens deze beurt reeds gespeelde kaarten niet opgenomen in de nieuwe trekstapel: ze worden pas aan het einde van de beurt op de aflegstapel afgelegd.

5. HANDLIMIET

Een speler mag aan het einde van diens beurt maximaal vijf kaarten in de hand hebben. Zo nodig moet hij dan overtollige kaarten afleggen.

6. KAARTACTIES

Bij het spelen van een kaart, voert de speler een of meer acties uit in *de volgorde van de tekst op de kaart*.

Opmerking: Een kaart mag gespeeld worden zelfs als de tekst erop geen effect zou hebben.

Nadat de acties werden uitgevoerd, wordt de kaart afgelegd (tenzij het om een doorlopende gebeurtenis-kaart gaat, zie 6.5).

6.1 Gebieden innemen



Katholiek gebied **Protestants gebied**

Wanneer de tekst op de kaart de speler instrueert om een gebied in te nemen op een bepaalde kant van een kreits, betekent dit dat een gebied *verandert naar de kleur van die speler*.

Dit kan op verschillende manieren:

- het plaatsen van een invloedsteen op een gebied in de kleur van de tegenstander,
- het verwijderen van een invloedsteen van een tegenstander uit een gebied in je eigen kleur,
- het vervangen van een invloedsteen van een tegenstander door één van je eigen invloedstenen.

Voorbeelden:

1

In de kreits *Lower Saxon* bekampen *Marion* en *Angelika* elkaar over de gebieden en hebben al een paar invloedstenen geplaatst. *Marion* speelt nu zwarte kaart #3 "Ursulines" en neemt één van de protestantse gebieden van *Angelika* in aan de kant van het plebs. Ze plaatst één van haar invloedstenen in dat veld.
(Daarna trekt ze 1 kaart.)

2

Angelika speelt rode kaart #19 "Local Printing Presses" en neemt een katholiek gebied in aan de kant van het plebs door de katholieke invloedsteen te verwijderen.

3

Marion speelt zwarte kaart #18 "Edict of Worms" en neemt het protestantse gebied in door *Angelika*'s invloedsteen te vervangen door één van haar eigen invloedstenen.
(Daarna trekt ze 1 kaart.)



Al deze acties zijn gelijkwaardig en het maakt niet uit welke methode spelers gebruiken. Ze resulteren alle in een gebied waar de kleur van de tegenstander wordt vervangen door hun eigen kleur.

LET OP: De spelers lopen minder kans om zonder invloedsstenen te vallen als ze bestaande invloedsstenen van kreitsen verwijderen in plaats van nieuwe toe te voegen.



NEUTRALE GEBIEDEN: Enkel indien de tegenstander geen in te nemen gebieden meer heeft, zal de speler in plaats daarvan één van zijn invloedsstenen op een neutraal gebied plaatsen. Deze neutrale gebieden zullen daarom normaal gezien de laatste zijn die worden ingenomen, tenzij een speler door een kaart specifiek wordt geïnstrueerd om een neutraal gebied te bezetten.

Zodra een speler een invloedssteen op een neutraal gebied heeft geplaatst, wordt dit gebied niet langer beschouwd als een neutraal gebied.

Uitzondering: Groene buitenlandse invloedskaarten laten toe om alle invloedsstenen van een kant te verwijderen (zie 9.).

Zodra alle gebieden aan een kant reeds de kleur van de speler hebben, zal het overnemen van bijkomende gebieden in die kreits aan die kant voor die speler geen verdere gevolgen hebben.

6.2 Machtsverschuiving



Als de kaarttekst een speler instrueert om in een kreits de macht naar de ene of de andere kant te verplaatsen, dan wordt het machtsblok met het opgegeven aantal stappen verplaatst in de aangegeven richting op het machtsspoor van die kreitstegel.

Indien het machtsblok al in het verst mogelijke veld in die richting staat, hebben extra verplaatsingen in die richting geen effect.

BELANGRIJK: DE TERM **DOMINANTE KANT** VERWIJST NAAR DIE KANT [ADEL OF PLEBS] WAAROP HET MACHTSBLOK STAAT; DE TERM **ONDERGESCHIKTE KANT** VERWIJST NAAR DE ANDERE KANT.

Voorbeelden:

1 In de kreits "Lower Saxon" vertegenwoordigt het plebs de dominante kant. Angelika speelt rode kaart #29 "University of Wittenberg" en verschuift het machtsblok twee stappen in de richting van de ondergeschikte kant. Daardoor wordt de adel de dominante kant.

2 Later trekt Marion de blauwe buitenlandse invloedskaart "St. Bartholomew's Day Massacre". Ze kan echter geen gebruik maken van deze actie, omdat het machtsblok al in het laatste veld staat op de dominante kant.



6.3 Verplaatsen van de dispuutfiguur

Wanneer de tekst op de kaart de speler instrueert om de dispuutfiguur naar een kreits te verplaatsen, verwijder deze dan van de huidige locatie (= een andere kreits of op tafel) en plaats deze op de opgegeven kreits.

Als de dispuutfiguur al in de opgegeven kreits staat, blijft die daar gewoon staan.

Voorbeeld:

Marion speelt zwarte kaart #38 "A Man for All Seasons" en verplaatst de dispuutfiguur naar de kreits Lower Saxon.



LET OP: Indien er slechts één kreits overblijft, kan je de dispuutfiguur met deze actie niet meer van deze kreits verwijderen.

6.4 Kaarten afleggen voor bijkomend effect


Sommige kaarten geven aan dat een speler extra kaarten uit zijn hand mag afleggen om een bepaald effect te verkrijgen.

Deze kaarten kunnen enkel worden gespeeld als ook het vereiste aantal kaarten wordt afgelegd. Indien de kaart aangeeft dat een speler een aantal kaarten naar keuze mag afleggen, dan is nul kaarten afleggen natuurlijk een toegelaten keuze.

Voorbeeld:

Angelika wil de macht in verschillende kreitsen tegelijk verschuiven, en speelt rode kaart #16 "Whose Realm, His Religion". Ze besluit om nog twee extra kaarten uit haar hand af te leggen en verplaatst het machtsblok in twee verschillende kreitsen telkens 1 plaats in de richting van de adel.

6.5 Doorlopende gebeurteniskaarten

Sommige kaarten zijn doorlopende gebeurtenissen .

Deze kaarten worden voor de speler op tafel gelegd maar worden aan het einde van de beurt niet afgelegd. Volg de instructies op de kaart.

Een doorlopende gebeurteniskaart wordt pas verwijderd wanneer de eigenaar ervan een andere doorlopende gebeurteniskaart speelt (anders gezegd: een speler mag maar een zulke kaart voor zich hebben liggen).

Voorbeeld:

In een eerdere beurt speelde Marion zwarte kaart #43 "The Roman Catechism". Ze besluit nu om rode kaart #44 "Conservative peasantry" te spelen, dus legt ze de oudere doorlopende gebeurteniskaart af en legt de nieuwe voor haar op tafel.

6.6 Katholieke militaire acties

Een paar katholieke kaarten hebben dit symbool .

Deze kaarten laten krachtige militaire acties toe, maar ze spelen is niet zonder risico omdat ze mogelijk negatieve gevolgen voor de katholieke speler hebben.

Nadat de katholieke speler eerst de actie van zulke kaart eerst uitvoert en mogelijk een kreits claimt (zie ook 7.), werpt de protestantse speler de dobbelsteen en voert de overeenkomende actie van de militaire tabel uit.

Voorbeeld:

Marion speelt zwarte kaart #24 "Battle of Mühlberg". Na het uitvoeren van de actie werpt Angelika de dobbelsteen en werpt een "2". De militaire actie van de katholieken resulteert in "Atrocities"! Angelika mag een machtsblok van een kreits naar keuze in een richting naar keuze verplaatsen.

6.7 Speciale protestantse kaarten

De protestantse kaarten #33 t/m #42 laten de protestantse speler toe om **alle neutrale gebieden** in te nemen in twee specifieke kreitsen. Indien slechts één van die kreitsen opgedraaid ligt of één van de kreitsen eerder al werd geclaimd (zie ook 7.), kan de protestantse speler enkel neutrale gebieden in de beschikbare kreits innemen.

Als alle neutrale gebieden reeds werden ingenomen, heeft deze actie geen verder effect.

Uitzondering: Groene buitenlandse invloedskarten resulteren in de verwijdering van alle invloedstenen van een kant; zo kunnen neutrale gebieden tijdens het spel weer beschikbaar komen (zie 9.).

Voorbeeld:

Angelika speelt rode kaart #40 "A Mighty Fortress Is Our God". Tot haar ontzetting zijn de neutrale gebieden van de kreits Upper Rhenish al ingenomen, zodat enkel nog haar invloedstenen op de drie neutrale gebieden van de kreits Swabian kan plaatsnemen.



7. EEN KREITS CLAIMEN

Zodra op een willekeurig moment **alle gebieden** aan de **dominante kant** van een kreits door dezelfde speler zijn ingenomen, claimt die speler meteen die kreits: hij neemt de tegel, legt het machtsblok terug in de voorraad en geeft de invloedstenen terug aan de overeenkomstige spelers.

Indien de dispuutfiguur op de geclaimde kreits stond, krijgt de speler bovendien een **beloningsblokje**.

De dispuutfiguur wordt terug in de algemene voorraad geplaatst.

OPMERKING: Vooraleer de speler een kreits kan claimen, moeten eerst ALLE acties van de kaart worden uitgevoerd.

Voorbeeld:

Marion neemt in de kreits Lower Saxon het laatste gebied in aan de kant van de adel. Omdat de adel de dominante kant is, kan Marion deze kreits claimen. Omdat tevens de dispuutfiguur op deze kreits stond, neemt Marion ook een beloningsblokje uit de algemene voorraad. Alle invloedstenen op de kreits gaan terug naar de voorraad van Angelika en haar eigen voorraad; het machtsblok en de dispuutfiguur worden terug in de algemene voorraad geplaatst.



LET OP: Het claimen van een kreits gebeurt **meteen** zodra een speler aan de voorwaarde voldoet en **vóór het werpen** van de dobbelsteen indien een **militaire** kaart werd gespeeld.

Nadat de kreits is geclaimd, trekt die speler een buitenlandse invloedskarte van een stapel naar keuze en voert deze uit (zie 9.). Dit gebeurt pas **na het werpen** van de dobbelsteen en het uitvoeren van de militaire actie (indien van toepassing).

Indien meerdere kreitsen gelijktijdig geclaimd worden, bepaalt die speler zelf in welke volgorde dat gebeurt.

8. NIEUWE KREITSEN IN HET SPEL BRENGEN

Wanneer een kreits wordt ingenomen, worden de **twee daaronder liggende kreitsen** omgedraaid (tenzij ze al eerder werden omgedraaid).

Voorbeeld:

Eerder in het spel claimde Angelika de kreits Lower Saxon en dus werden de kreitsen Westphalian en Upper Rhenish omgedraaid. Nadat Marion de kreits Franconia claimt, moet ook de kreits Bavaria worden omgedraaid.



Plaats een machtsblok in het aangegeven veld op het machtsspoor van elke nieuwe kreits die in het spel wordt gebracht.

9. BUITENLANDSE INVLOED

Wanneer een speler een kreits claimt (met uitzondering van de laatste, want die eindigt het spel), trekt die speler als bonus een kaart van één van de vier buitenlandse invloedskaartenstapels.

De speler kiest een stapel naar keuze; elke stapel heeft zijn eigen type effect:

- **Blauwe** kaarten: machtsverhoudingen wijzigen
- **Rode** kaarten: gebieden innemen
- **Oranje** kaarten: kaarten bijnemen/afleggen
- **Groene** kaarten: gebieden "neutraliseren"

Na het oplossen van een buitenlandse invloedskaart, wordt deze onmiddellijk terug in de stapel geschud.

Voorbeeld:

Marion claimt de kreits Franconian. Ze heeft nog slechts één kaart in haar hand, dus besluit ze om een oranje kaart trekken. Dankzij de "Council of Troubles" mag ze 1 kaart van haar trekstapel nemen.

Daarna schudt ze de "Council of Troubles" terug in de oranje stapel.

LET OP: Het is mogelijk dat het uitvoeren van een buitenlandse invloedskaart resulteert in het claimen van bijkomende kreitsen door die speler. Zoals steeds wanneer meerdere kreitsen geclaimd kunnen worden, bepaalt de speler in welke volgorde dat gebeurt.

10. HET SPEL WINNEN

Zodra de laatste kreits wordt geclaimd, eindigt het spel en telt elke speler de overwinningspunten van hun geclaimde kreitsen plus 1 overwinningspunt per beloningsblokje.

De speler met de meeste punten is de winnaar en wordt ofwel de hervormer van Europa of de Hoeder van het Ware Geloof!

Voorbeeld:

Marion claimde zes kreitsen voor een totaal van 34 overwinningspunten. Ze heeft ook drie beloningsblokjes die 3 extra punten opleveren. Dus heeft ze als eindtotaal 37 punten.

Angelika claimde de andere vier kreitsen voor een totaal van 28 punten.

Marion wint het spel en herschrijft geschiedenis als de nieuwe Houder van het Ware Geloof!

10.1 Wat bij gelijke stand?

Indien aan het einde van het spel beide spelers evenveel punten hebben, dan zoeken de spelers met een kort stil gebed nieuwe inspiratie en beginnen een nieuw spel. De winnaar daarvan wint beide spellen.

Credits

Auteurs: Jason Matthews,
Christian Leonhard

Ontwikkeling: Henning Kröpke,
Uli Blennemann

Grafische vormgeving:
Harald Lieske

Lay-out:
Vladimir Krist, Filip Stránský

Redacteur:
T. R. Knight

Proeflezer:
Garry Rice

Nederlandse spelregels:
Luk Van Baelen



Kaarten Buitenlandse Invloed

Elizabeth's Third Way.....	Neem in een kreits naar keuze 1 gebied in aan de kant van het plebs.
Closure of the Monasteries	Neem in een kreits naar keuze 1 gebied in aan de dominante kant.
Henry's Divorce.....	Neem in een kreits naar keuze 1 gebied in aan de kant van de adel.
Foxe's Book of Martyrs	Neem in een kreits naar keuze 1 gebied in aan de ondergeschikte kant.
Edict of Nantes.....	Verplaats in een kreits naar keuze het machtsblok met 1 stap in een richting naar keuze.
Henry of Navarre.....	Verplaats in een kreits naar keuze het machtsblok met 1 stap naar de ondergeschikte kant.
St. Bartholomew's Day Massacre ..	Verplaats in een kreits naar keuze het machtsblok met 1 stap naar de dominante kant.
Affair of the Placards.....	Verschuif in een kreits naar keuze het machtsblok met 1 stap naar de adel.
The Dutch Reformed Church.....	Trek 2 kaarten, voeg er 1 toe aan je hand en leg de andere af.
Council of Troubles.....	Trek 1 kaart.
William I, Prince of Orange.....	De andere speler moet 1 kaart afleggen.
Edict of Blood.....	Leg een aantal kaarten naar keuze uit je hand af en trek evenveel kaarten.
John Calvin	Verwijder in een kreits naar keuze alle invloedsstenen aan de kant van het plebs.
Wars of Kappel	Verwijder in een kreits naar keuze alle invloedsstenen aan de ondergeschikte kant.
Huldrych Zwingli	Verwijder in een kreits naar keuze alle invloedsstenen aan de kant van de adel.
Calvin's Rules of Prayer	Verwijder in een kreits naar keuze alle invloedsstenen aan de dominante kant.

Militaire tabel

1. Neem in een kreits naar keuze 1 gebied naar keuze in.
2. Verplaats in een kreits naar keuze het machtsblok met 1 stap in een richting naar keuze.
3. De katholieke speler legt meteen 1 kaart af.
4. Trek 1 kaart.
5. Trek 2 kaarten.
6. Geen effect.

