

Jason Matthews & Christian Leonhard

# Wola Fide

Die Reformation



45  
Min.



## Regeln



# INHALT

- 1.0 EINLEITUNG ..... 2
- 2.0 SPIELMATERIAL ..... 2
- 3.0 SPIELVORBEREITUNG ..... 3
- 4.0 SPIELABLAUF ..... 4
- 5.0 HANDKARTENLIMIT ..... 4
- 6.0 KARTENAKTIONEN ..... 4
- 7.0 EINEN REICHSKREIS ÜBERNEHMEN ..... 6
- 8.0 NEUE REICHSKREISE INS SPIEL BRINGEN ..... 7
- 9.0 AUSLÄNDISCHER EINFLUSS ..... 7
- 10.0 SCHLUSSWERTUNG ..... 7

## 1.0 EINLEITUNG

In *Sola Fide: Die Reformation* versuchen die beiden Spieler, die Reformation im Heiligen Römischen Reich in Gang zu setzen – oder sie zu verhindern. Die Spieler streiten um die Vorherrschaft in den Reichskreisen des Heiligen Römischen Reiches. Im Gegensatz zu früheren, erfolglosen Versuchen sorgte Martin Luther im Jahr 1517 mit seinen „95 Thesen“ für den Beginn der Reformation. Luther kritisierte u.a. den Verkauf von Ablassbriefen und beanstandete, dass die katholische Glaubenslehre von den Verdiensten der Heiligen keine Grundlage im Evangelium habe. Die „Protestanten“ führten bald neue theologische Grundsätze wie *Sola Scriptura* und *Sola Fide* ein. Die Veränderungen betrafen nicht nur die Theologie. Auch andere Faktoren spielten vor und während der Reformation eine wichtige Rolle: Der Aufstieg des Nationalismus, der Einfluss des Humanismus und der Renaissance, die viele traditionale Annahmen infrage stellten, das getrübt Vertrauen der Bevölkerung ins Papsttum durch das Abendländische Schisma sowie die offensichtliche Korruption innerhalb der römischen Kurie. Die römisch-katholische Kirche reagierte, eingeleitet im Konzil von Trient, mit der Gegenreformation. In *Sola Fide: Die Reformation* nehmen die beiden Spieler durch das Auspielen von Karten Einfluss auf die 10 Reichskreise des Heiligen Römischen Reiches, um sie schließlich komplett „zu übernehmen“. *Sola Fide* bietet trotz der recht einfachen Spielregeln ein spannendes und intensives Spielerlebnis!

Mit *Sola Fide* versuchen wir nicht, eine detaillierte Simulation der Reformation vorzulegen – einer Zeit mit einer Reihe sehr komplexer Ereignisse. Stattdessen bietet dieses Spiel eine Fülle an thematischen Eindrücken aus dieser spannenden Epoche.

Die Veröffentlichung von *Sola Fide: Die Reformation* erfolgt zeitlich zum 500jährigen Jubiläum der Reformation im Jahr 2017.

## 2.0 SPIELMATERIAL

Jedes Exemplar von *Sola Fide* beinhaltet:

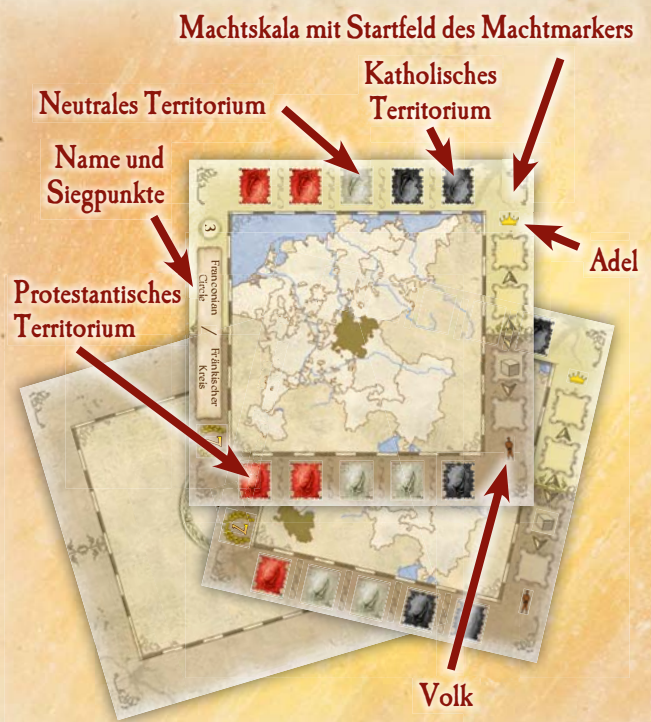
- 10 Reichskreise (Tableaus)
- 45 katholische Karten (schwarz)
- 45 protestantische Karten (rot)
- 16 Ausländischer Einfluss-Karten
- 2 identische Militär-Tabelle-Karten
- 16 katholische Einflussmarker (schwarz)
- 16 protestantische Einflussmarker (rot)
- 5 Machtmarker (gelb)
- 10 Belohnungsmarker (grün)
- 1 Disputationsmarker
- 1 Würfel
- Diese Spielanleitung
- 1 Begleitheft

## 2.1 Die Reichskreise

*Sola Fide* beinhaltet zehn Reichskreise. Die geographische Lage jedes Reichskreises wird in der Mitte angezeigt – an einer Seite befinden sich seine Zahl (1 bis 10), sein Name (in Deutsch und Englisch) und die Siegpunkte (entweder 5 oder 7).

Auf der gegenüberliegenden Seite liegt die aus vier Feldern bestehende Machtskala, je zwei Felder auf Seiten des Adels und des Volkes. Eines der Felder zeigt das Startfeld des **Machtmarkers**.

Die anderen beiden Seiten des Reichskreises, von denen eine den Adel und die andere das Volk repräsentiert, besitzen jeweils beide entweder vier oder fünf Territorien. Einige sind anfangs neutral (weiß), die anderen sind entweder katholisch (schwarz) oder protestantisch (rot).



## 2.2 Die katholischen und protestantischen Karten

Jeder Spieler besitzt ein eigenes Deck mit 45 Karten. Alle Karten weisen von oben nach unten eine Grafik, den Namen, einen Text (Aktion) und eine Zahl auf. Karten mit Zahl in einem **Oval** sind Karten für die erste Partie.

Einige Karten bleiben dauerhaft vor den Spielern liegen und zeigen dieses ; einige katholische Karten sind Militärkarten und zeigen dieses Symbol .



## 2.3 Die Ausländischer Einfluss-Karten

Es gibt insgesamt 16 Ausländischer Einfluss-Karten in *Sola Fide*. Sie gehören zu vier farblich markierten Decks mit jeweils vier Karten.



## 2.4 Die Militär-Tabelle und der Würfel

Nachdem der katholische Spieler eine Militärkarte gespielt hat, würfelt der protestantische Spieler mit dem Würfel und führt den auf der Militär-Tabelle angegebenen Bonus für sich aus.

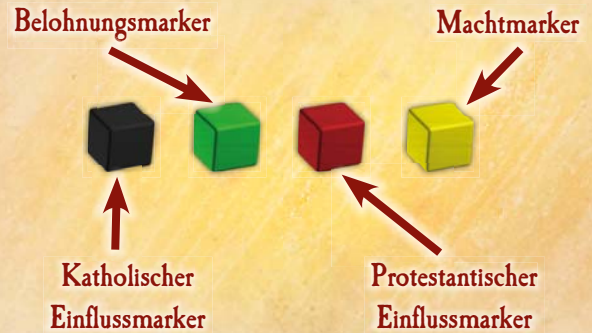


## 2.5 Die Holzmarker

Jeder Spieler bekommt einen Satz mit 16 **Einflussmarkern**, um diese im Laufe des Spiels auf den Reichskreisen auf Territorien des Mitspielers oder neutrale Territorien zu legen.

Die Spieler platzieren je einen **Machtmarker** auf die Startfelder der Machtskalen. Während des Spiels bewegen sie diesen Machtmarker in beide mögliche Richtungen.

Gewinnt ein Spieler einen Reichskreis, auf dem der **Disputationsmarker** steht, erhält er einen Belohnungsmarker. Bei der Schlusswertung ist jeder dieser **Belohnungsmarker** 1 Siegpunkt wert.



Disputationsmarker

# 3.0 SPIELVORBEREITUNG

Zuerst legen die Spieler die zehn Reichskreise in Form einer „Pyramide“ aus. Dabei liegen die Reichskreise 1 bis 3 offen, alle anderen Reichskreise verdeckt aus.



Die Spieler platzieren je einen Machtmarker auf die Startfelder der Machtskalen der offen ausliegenden Reichskreise.


Die Spieler legen die anderen Machtmarker, alle Belohnungsmarker und den Disputationsmarker neben die Auslage der Reichskreise.

Ein Spieler sortiert die Ausländischer Einfluss-Karten nach Farben und mischt die vier Decks jeweils einzeln. Anschließend legt er die vier Decks verdeckt neben die Auslage der Reichskreise.



Beide Spieler würfeln mit dem Würfel. Der Spieler mit der höheren Zahl wählt eine Seite: entweder die Katholiken mit den schwarzen Karten und Einflussmarkern oder die Protestanten mit den roten Karten und Einflussmarkern. Der andere Spieler nimmt anschließend die Karten und Einflussmarker der anderen Seite.

Auch wenn beide Spieler jeweils 45 Karten besitzen, verwenden sie in jeder Partie von *Sola Fide* davon nur jeweils 15 Karten. Somit müssen sich beide Spieler zunächst für 15 Karten entscheiden, die das Deck für die Partie bilden.

In der ersten *Sola Fide*-Partie empfehlen wir folgende Auswahlmethode: Die Spieler suchen aus ihrem Deck die 15 Karten mit Zahl in einem Oval heraus . Diese Karten bilden das Deck, mit denen die Spieler die Auswirkungen der verschiedenen Kartenaktionen kennenlernen können, bevor sie das erste Mal selber Karten auswählen.

**Natürlich dürfen die Spieler diese Empfehlung ignorieren und nach Wunsch direkt mit dem „richtigen“ Auswahlverfahren beginnen!**

Ab der zweiten Partie wählen die Spieler ihre Karten wie folgt:

Jeder Spieler mischt seine 45 Karten und zieht dann drei Karten von seinem verdeckten Stapel, ohne diese dem Mitspieler zu zeigen. Der Spieler wählt **eine** der Karten, die er für sein Deck behalten möchte und legt die anderen beiden verdeckt zurück in die Spielschachtel.



Der Spieler wiederholt diesen Vorgang, drei Karten zu ziehen und eine davon zu behalten, bis er alle 45 Karten gezogen hat.

Die 15 auf diese Weise gewählten Karten bilden das Deck des Spielers, die anderen 30 Karten verwendet er in dieser Partie nicht.

Nun mischen beide Spieler ihre Decks, legen sie verdeckt bereit und ziehen drei Karten, die sie zu Beginn der Partie auf die Hand nehmen.

**Die Spieler halten ihre Handkarten während der gesamten Partie geheim und zeigen diese nicht dem Mitspieler.**

Jeder Spieler nimmt eine der Militär-Tabellen als Referenz (nur der protestantische Spieler wird diese Tabelle während der Partie nutzen).

Beide Spieler würfeln erneut mit dem Würfel – der Spieler mit der höheren Zahl beginnt die Partie!

## 4.0 SPIELABLAUF

Die Spieler kommen in *Sola Fide* abwechselnd an die Reihe.

In seinem Zug muss der Spieler:

- eine Handkarte ausspielen oder
- die oberste Karte seines Decks ziehen und auf die Hand nehmen.

Nachdem ein Spieler eine Karte ausgespielt hat, muss er die Kartenaktion ausführen. Anschließend legt er die meisten ausgespielten Karten auf seinen Ablagestapel (**Ausnahme:** Die Karte bleibt dauerhaft vor dem Spieler liegen, siehe 6.5).

**ABLAGESTAPEL MISCHEN:** Möchte der Spieler eine Karte ziehen, aber es befindet sich keine Karte in seinem Deck, mischt er zunächst seinen Ablagestapel und legt diesen als neues Deck verdeckt bereit, bevor er die gewünschte Karte zieht. Geschieht dies mitten im Zug des Spielers, lässt er die in diesem Zug gespielten oder abgeworfenen Karten vor sich liegen und mischt diese nicht mit den Karten des Ablagestapels. Stattdessen wirft er diese Karten erst am Ende seines Zugs ab und bildet mit ihnen einen neuen Ablagestapel.

## 5.0 HANDKARTENLIMIT

Der Spieler darf am Ende seines Zugs maximal fünf Handkarten halten. Hat er zu diesem Zeitpunkt mehr Karten auf der Hand, muss er Handkarten seiner Wahl abwerfen, bis er das Limit erfüllt.

## 6.0 KARTENAKTIONEN

Spielt der Spieler eine Handkarte aus, führt er die auf der Karte genannten Aktionen **in der genannten Reihenfolge** aus.

Der Spieler darf eine Handkarte ausspielen, auch wenn deren Aktion(en) keine Auswirkung haben.

Nach dem Ausführen der Aktionen wirft er die Karte ab (**Ausnahme:** Die Karte bleibt dauerhaft vor dem Spieler liegen, siehe 6.5).

### 6.1 Territorien umwandeln



Katholisches Territorium    Protestantisches Territorium

Soll der Spieler ein Territorium auf einer bestimmten Seite eines Reichskreises **umwandeln**, wechselt eines der Territorien auf die Farbe des Spielers.

Der Spieler erreicht dies auf mehreren Wegen:

- indem er einen Einflussmarker auf ein Territorium legt, das die Farbe des Mitspielers zeigt,
- indem er einen Einflussmarkers des Mitspielers von einem Territorium entfernt, das seine eigene Farbe zeigt,
- indem er einen Einflussmarker des Mitspielers durch einen eigenen ersetzt.

**Beispiele:**

- 1 **Im Niedersächsischen Kreis streiten Marion und Angelika um die Territorien und haben bereits einige Einflussmarker platziert. Nun spielt Marion die „Ursulinen“ und wandelt eines von Angelikas protestantischen Territorien auf Seiten des Volkes um. Sie legt einen Einflussmarker auf das Feld. (Anschließend zieht sie noch eine Karte von ihrem Deck).**
- 2 **Angelika spielt „Örtliche Druckpressen“ und wandelt ein katholisches Territorium auf Seiten des Volkes um, indem sie den katholischen Einflussmarker entfernt.**

- 3 Marion spielt „Reichstag zu Worms“ und wandelt ein protestantisches Territorium um, indem sie Angelikas Einflussmarker gegen einen eigenen austauscht. (Anschließend zieht sie noch eine Karte von ihrem Deck).



Diese Aktionen sind alle gleichwertig. Es spielt daher keine Rolle, welche Methode der Spieler anwendet – bei allen hat er anschließend ein Territorium des Mitspielers in ein eigenes umgewandelt.

**ENTFERNEN DIE SPIELER NACH MÖGLICHKEIT ZUERST EINFLUSSMARKER DES MITSPIELERS, HABEN SIE IMMER AUSREICHEND EINFLUSSMARKER ZUR VERFÜGUNG.**



Neutrales Territorium

**NEUTRALES TERRITORIUM:** Nur wenn der Spieler bereits alle Territorien *des Mitspielers* auf einer Seite des Reichskreises umgewandelt hat, wandelt er auch die neutralen Territorien auf dieser Seite um, indem er eigene Einflussmarker auf diese Felder legt. Somit wandeln die Spieler diese neutralen Territorien normalerweise zum Schluss um, außer

Kartenaktionen fordern sie dazu direkt auf.

Sobald ein neutrales Territorium das erste Mal umgewandelt wurde, gilt es nicht länger als neutral. **Ausnahme:** Durch grüne Ausländischer Einfluss-Karten dürfen die Spieler alle Einflussmarker von einer Seite eines Reichskreises entfernen, siehe 9.0.

Hat der Spieler alle Territorien auf einer Seite des Reichskreises umgewandelt, haben seine Aktionen zum Umwandeln von Territorien keine Auswirkungen.

## 6.2 Machtmarker bewegen



Soll der Spieler einen Reichskreis um einen oder zwei Schritte in eine bestimmte Richtung bewegen, bewegt er den Machtmarker um die genannte Anzahl an Schritten auf der Machtskala des Reichskreises.

Befindet sich der Machtmarker bereits auf dem letzten Feld der gewünschten Richtung, haben weitere Schritte in dieser Richtung keine Auswirkung.

Der Begriff **vorherrschende** Seite bezieht sich auf die Seite (Adel oder Volk), auf der sich der Machtmarker gerade auf der Machtskala befindet; der Begriff **untergeordnete** Seite bezieht sich auf die andere Seite.

**Beispiele:**

- 1 Im Niedersächsischen Kreis ist das Volk aktuell vorherrschend. Angelika spielt „Die Wittenberg-Universität“ und bewegt den Machtmarker um 2 Felder in Richtung

der untergeordneten Seite. Somit ist der Adel nun vorherrschend.

- 2 Später zieht Marion die Ausländischer Einfluss-Karte „Die Bartholomäusnacht“. Sie kann die Aktion nicht in diesem Reichskreis nutzen, da der Machtmarker bereits auf dem letzten Feld auf der vorherrschenden Seite liegt.



## 6.3 Disputationsmarker auf einen Reichskreis legen

Soll der Spieler den Disputationsmarker auf einen Reichskreis legen, nimmt er diesen von seinem aktuellen Ort (entweder von einem anderen Reichskreis oder aus dem allgemeinen Vorrat neben der Auslage an Reichskreisen) und legt ihn auf den entsprechenden Reichskreis.

Liegt der Disputationsmarker bereits auf dem gewünschten Reichskreis, bleibt er dort liegen.

**Beispiel:**

Marion spielt „Ein Mann zu jeder Jahreszeit“ und legt den Disputationsmarker auf den Niedersächsischen Kreis.



Wenn nur noch ein Reichskreis im Spiel ist und der Disputationsmarker darauf liegt, kann dieser nicht durch diese Aktion entfernt werden.

## 6.4 Karten für eine Aktion abwerfen


Für einige Aktionen muss der Spieler weitere Handkarten abwerfen, um die Aktionen zu aktivieren.

Der Spieler darf diese Aktionen nur dann ausspielen, wenn er die geforderten Handkarten abwirft. Wenn der Spieler **beliebig viele** Karten abwerfen soll, darf er auch null Karten wählen.

**Beispiel:**

Angelika möchte Machtmarker in mehreren Reichskreisen bewegen und spielt „Wessen Gebiet, dessen Religion“. Sie wirft zwei weitere Handkarten ab und bewegt zwei Machtmarker in zwei Reichskreisen jeweils ein Feld in Richtung des Adels.

## 6.5 Dauerhafte Aktionen

Einige Karten weisen dauerhafte Aktionen auf .


Der Spieler lässt eine solche Karte vor sich liegen und wirft sie **nicht** am Ende seines Zugs ab. Der Spieler darf die Aktion dieser Karte wiederholt nutzen, solange sie vor ihm ausliegt.

Erst wenn der Spieler eine weitere dauerhafte Karte ausspielt, muss er eine bereits vor ihm liegende dauerhafte Karte abwerfen (der Spieler darf nur eine dauerhafte Karte vor sich liegen haben).

### Beispiel:

In einem früheren Zug hat Marion „Der römische Katechismus“ gespielt. Nun entscheidet sie sich, „Konservatives Landvolk“ zu spielen, so dass sie die alte dauerhafte Karte abwirft und die neue Karte vor sich ablegt.

## 6.6 Katholische Militärkarten

Einige katholische Karten besitzen dieses Symbol .

Es handelt sich um starke Militärkarten, bei denen der katholische Spieler aber mit negativen Folgen rechnen muss.

Nachdem der katholische Spieler die Aktion(en) einer solchen Karte ausgeführt und eventuell einen Reichskreis übernommen hat (siehe auch 7.0), würfelt der protestantische Spieler mit dem Würfel und führt den auf der Militär-Tabelle angegebenen Bonus sofort für sich aus.

### Beispiel:

Marion spielt „Schlacht bei Mühlberg“. Nachdem sie die Aktion ausgeführt hat, würfelt Angelika mit dem Würfel und erhält eine „2“. Es kam zu Gräueltaten, so dass Angelika nun den Machtmarker in einem Reichskreis um ein Feld in der Richtung ihrer Wahl bewegt.

## 6.7 Besondere protestantische Umwandlungsaktionen

Die Karten Nr. 33 bis 42 erlauben es dem protestantischen Spieler, **alle neutralen** Territorien in jeweils zwei bestimmten Reichskreisen umzuwandeln. Liegt nur einer der genannten Reichskreise offen aus oder wurde einer von ihnen bereits von einem Spieler übernommen, wandelt der protestantische Spieler nur die neutralen Territorien des verfügbaren Reichskreises um.

Sind bereits alle neutralen Territorien umgewandelt, haben diese Aktionen keine Auswirkungen. **Ausnahme:** Durch grüne Ausländischer Einfluss-Karten dürfen die Spieler alle Einflussmarker von einer Seite eines Reichskreises entfernen, so dass neutrale Territorien wieder zur Verfügung stehen können, siehe 9.0.

### Beispiel:

Angelika spielt „Eine feste Burg ist unser Gott“. Zu ihrem Missfallen wurden bereits alle neutralen Territorien im Oberrheinischen Kreis umgewandelt, so dass sie nur drei ihrer

Einflussmarker auf die neutralen Territorien im Schwäbischen Kreis legt.



## 7.0 EINEN REICHSKREIS ÜBERNEHMEN

Hat ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt alle Territorien auf der vorherrschenden Seite eines Reichskreises umgewandelt, übernimmt dieser Spieler sofort diesen Reichskreis und legt ihn vor sich ab. Der Machtmarker gelangt zurück in den allgemeinen Vorrat; beide Spieler legen ihre Einflussmarker wieder vor sich ab.

Befindet sich der Disputationsmarker auf dem Reichskreis, bekommt der Spieler zusätzlich einen Belohnungsmarker. Er legt den Disputationsmarker anschließend zurück in den allgemeinen Vorrat.

### Beispiel:

Marion wandelt im Niedersächsischen Kreis das letzte Territorium auf Seiten des Adels um. Der Adel ist dort vorherrschend, so dass Marion den Reichskreis sofort übernimmt und vor sich ablegt. Da sich außerdem der Disputationsmarker auf dem Reichskreis befindet, bekommt sie zusätzlich einen Belohnungsmarker. Angelika und Marion legen ihre Einflussmarker wieder vor sich ab – Machtmarker und Disputationsmarker gehen zurück in den allgemeinen Vorrat.



Ein Spieler übernimmt den Reichskreis sofort nach Erfüllen der Bedingungen, bevor ggf. der protestantische Spieler aufgrund einer katholischen Militärkarte einen Bonus erhält.

Nachdem ein Spieler einen Reichskreis übernommen hat, zieht er eine Ausländischer Einfluss-Karte von einem Deck **seiner Wahl** und führt dessen Aktion aus, siehe 9.0. Dies macht er, nachdem ggf. der protestantische Spieler aufgrund einer katholischen Militäraktion einen Bonus erhält.

Können die Spieler mehrere Reichskreise zur selben Zeit übernehmen, entscheidet der Spieler am Zug über die Reihenfolge. Die Spieler führen also Übernahmen nacheinander aus.

## 8.0 NEUE REICHSKREISE INS SPIEL BRINGEN

Jedes Mal, nachdem ein Spieler einen Reichskreis übernommen hat, deckt er die zwei in der Auslage direkt darunter befindlichen Reichskreise auf, wenn diese noch verdeckt ausliegen.

### Beispiel:

Marion hat bereits früher im Spiel den Niedersächsischen Kreis übernommen und danach den Westfälischen Kreis und Oberrheinischen Kreis aufgedeckt. Nachdem Angelika den Fränkischen Kreis übernommen hat, deckt sie nun nur den Bayerischen Kreis auf.



Nach dem Aufdecken legt der Spieler einen Machtmarker auf das Startfeld der Machtskala auf dem Reichskreis.

## 9.0 AUSLÄNDISCHER EINFLUSS

Jedes Mal, nachdem ein Spieler einen Reichskreis übernommen hat (außer nach der Übernahme des letzten Reichskreises, durch die das Spiel endet), zieht dieser Spieler eine Karte von einem der vier Ausländischer Einfluss-Decks und führt die Aktion dieser Karte sofort als Bonus aus.

Der Spieler darf die Karte von einem Deck seiner Wahl ziehen, wobei jedes Deck eine bestimmte Art von Aktion bietet:

- **Blaue Karten:** Machtmarker bewegen
- **Weißer Karten:** Territorien umwandeln
- **Orange Karten:** Karten ziehen/abwerfen
- **Grüne Karten:** Einflussmarker entfernen

Nachdem der Spieler die Aktion ausgeführt hat, mischt er die Karte wieder in das entsprechende Deck.

### Beispiel:

Angelika übernimmt den Fränkischen Kreis. Sie hat nur noch eine Handkarte, so dass sie eine orange Karte zieht. Dank des „Blutrats“ zieht sie eine Karte von ihrem Deck. Anschließend mischt sie den „Blutrats“ wieder in das orangene Deck ein.

**ES IST MÖGLICH, DASS EIN SPIELER DURCH EINE AUSLÄNDISCHER EINFLUSS-KARTE WEITERE REICHSKREISE ÜBERNEHMEN KANN. WIE OBEN BESCHRIEBEN ENTSCHEIDET DER SPIELER AM ZUG WIEDER ÜBER DIE REIHENFOLGE DIESER ÜBERNAHMEN.**

## 10.0 SCHLUSSWERTUNG

Nachdem ein Spieler den letzten Reichskreis übernommen hat, endet das Spiel.

Beide Spieler zählen die Siegpunkte ihrer Reichskreise und addieren je 1 Siegpunkt pro erhaltenem Belohnungsmarker.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner des Spiels und kann sich rühmen, der Reformator von Europa oder der Bewahrer des wahren Glaubens zu sein!

### Beispiel:

Marion hat sechs Reichskreise übernommen, durch die sie zusammen 34 Siegpunkte erhält. Sie hat auch drei Belohnungsmarker, so dass sie auf insgesamt 37 Siegpunkte kommt.

Angelika hat die anderen vier Reichskreise mit zusammen 28 Siegpunkten übernommen.

Marion gewinnt das Spiel und schreibt als Bewahrerin des wahren Glaubens die Geschichte Europas um!

**Autoren:** Jason Matthews, Christian Leonhard  
**Entwicklung:** Henning Kröpke, Uli Blennemann  
**Graphik:** Harald Lieske  
**Layout:** Vladimir Krist, Filip Stránský

Copyright © 2016 Spielworxx  
www.spielworxx.de



