

Spielvorbereitung:

- Der **Spielplan** wird ausgelegt. Alle **Siegpunktscheiben** werden **auf Feld 2** gelegt.
- Die **Karten der vier Städte** werden neben den jeweiligen Städten ausgelegt. Die **oberste Karte** wird **aufgedeckt** und ein **Religionsmarker** wird auf die Karte gelegt.
- **Jeder Spieler** erhält einen **Würfel** jeder Farbe und eine „**Loch Leven**“-Karte: Er erhält danach ein **Schutzplättchen** und **eine Ware**. Er setzt seine **Aktionsscheibe** wie angegeben auf die Aktionsleiste. Er nimmt sich eine **Religionskarte**, dreht sie auf die angegebene Seite, würfelt seinen **schwarzen Würfel** und legt ihn darauf.
- Bei 2 Spielern wird auf jede Stadt ein X gelegt.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft über **mehrere Jahre**, die jeweils **aus zwei Halbjahren** bestehen.

1. Halbjahr: Reihum

 führen die Spieler alle Aktionen aus:

- Jeder **Würfel** auf jeder Karte wird **um eins nach unten gedreht**. Und bei Personenkarten darf die entsprechende **Aktion ausgeführt** werden.
- Liegt ein Würfel bereits auf der Zahl 1:
 - Personenkarten kommen aus dem Spiel und der Würfel zurück in den Vorrat
 - Die Religionskarte darf umgedreht werden, dann wird neu gewürfelt und der Würfel kommt wieder auf die Karte.
 - „Loch Leven“: Der Würfel kommt zurück in den Vorrat

2. Halbjahr: Reihum

 führen die Spieler alle Aktionen aus:

- Die **freien Würfel** (im Vorrat des Spielers) **werden geworfen**.
- Der **Spieler beeinflusst** die **Person** einer Stadt oder gibt einen Siegpunkt ab.
 - Er legt diese vor sich aus und legt den **Würfel** der entsprechenden Farbe (oder den violetten Joker-Würfel) **darauf**.
 - Er legt den **Religionsstein** auf der Karte **in die Stadt** oder gibt ein Schutzplättchen ab.
 - Er setzt ein **Handelshaus** auf das Feld der **Stadt**, das seinem Würfel entspricht. (Andere Häuser werden nach unten verschoben.)
 - Er darf die **Aktion** seiner Person **nutzen**.
 - Dann setzt er seinen **Aktionsmarker auf das nächste freie Feld**, das einem seiner freien Würfel entspricht und darf die **Aktion ausführen**. (Gegen Abgabe von einem Siegpunkt können Felder übersprungen werden.)

Religionskonflikte:

Immer wenn ein Spieler das **letzte frei Feld** einer Stadt **mit einem Religionsmarker belegt**, wird eine Fackel auf die Stadt gestellt, wenn **am Ende des Spielerzuges** noch immer alle Religionsmarker dort liegen kommt es zum **Religionskonflikt**.

- Liegen **gleich viele** Protestanten und Katholiken gibt es **keine Folgen**
- Liegen **mehr Marker einer Konfession** aus:
 - erhalten **Spieler dieser Konfession Punkte** gemäß ihres Handelshauses.
 - **Handelshäuser der anderen Konfession** werden aus Stadt **entfernt**.
- Anschließend werden alle **Religionsmarker** der Stadt **zurück in den Vorrat** gelegt.

Spielende:

Das Spiel **endet** am Ende des Jahres, in dem ein Spieler **50 Siegpunkte** erreicht. Jeder Spieler erhält zusätzliche Siegpunkte (SP): **2 SP pro Handelshaus**, **1 SP pro Schutzplättchen**, **1 SP pro 2 Waren**, **SP** entsprechend der **Vorteilsplättchen**.

Grundregel:

- gegen Abgabe von 3 SP darf 1 Würfel von Karte zurück zu den freien Würfeln

Spielvorbereitung:

- **Spielplan** wird ausgelegt, **Siegpunktscheiben** auf Feld 2
- **Personenkarten** bereit legen, **oberste Karte** aufdecken, Religionsmarker drauf legen
- **Pro Spieler: 6 Würfel** eine „Loch Leven“-Karte (= 1 Schutzplättchen + 1 Ware. Aktionsscheibe einsetzen, **Religionskarte** mit **schwarzem Würfel** korrekt auslegen)
- Bei 2 Spielern: X auf jede Stadt

Spielablauf:

Spiel verläuft über **mehrere Jahre**, mit jeweils **zwei Halbjahren**:

1. Halbjahr: Reihum führen Spieler alle Aktionen aus:

- Alle **Würfel auf Karten um 1 runter drehen** und **Aktion ausführen**
- Liegt bereits eine 1: Karte aus dem Spiel nehmen Würfel in Vorrat zurück, bei Religion, neue Religion wählen und schwarzen Würfel werfen

2. Halbjahr: Reihum führen Spieler alle Aktionen aus:

- **freie Würfel werfen**
- **Person beeinflussen**
 - **Karte** vor sich **auslegen** und **passenden** (oder lila) **Würfel drauf legen**
 - **Religionsstein** der Karte **in Stadt legen** (oder Schutzplättchen abgeben)
 - Entsprechend Würfelzahl, **Handelshaus in Stadt setzen**
 - **Aktion** der Personenkarte **nutzen**
 - **Aktionsmarker auf nächstes freies Feld** einer Farbe der freien Würfel **setzen** (gegen Abgabe von 1 SP Felder überspringen) und **Aktion ausführen**

Religionskonflikte:

Wenn **alle Religionsfelder in Stadt belegt: Fackel einsetzen**. Am Ende der Runde Konflikt:

- **gleich viele** Protestanten und Katholiken: **keine Folgen**
- **mehr Marker einer Konfession** aus:
 - **Spieler der Konfession erhalten Punkte** entsprechend ihres Handelshauses.
 - **Spieler der anderen Konfession verlieren Handelshaus**
- alle **Religionsmarker** der Stadt **zurück in den Vorrat**

Spielende:

Spiel **endet** am Ende des Jahres, in dem Spieler **50 Siegpunkte** erreicht. Jeder Spieler erhält zusätzliche Siegpunkte (SP): **2 SP pro Handelshaus, 1 SP pro Schutzplättchen, 1 SP pro 2 Waren, SP** entsprechend der **Vorteilsplättchen**.