

KEN FOLLETT

DAS FUNDAMENT DER EWIGKEIT

Für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

England 1558. Noch immer wacht die altherwürdige Kathedrale von Kingsbridge über die Stadt. Doch halb Europa ist im Konflikt zwischen Katholiken und Protestanten zutiefst gespalten. England, Frankreich, Spanien und die Niederlande streiten gleichermaßen um Macht und Einfluss. In dieser politisch instabilen Lage wollen die Spieler als Mitglieder bedeutender Familien ihren Einfluss vergrößern. Dazu knüpfen sie zeitweise Verbindungen zu wichtigen Personen der europäischen Gesellschaft. Außerdem errichten sie Handelshäuser, um Waren zu verkaufen. Ständig kommt es in den Ländern zu Machtpöben. Dann werden diejenigen, die mit der unterlegenen Religion sympathisieren, aus dem Land vertrieben. Daher gilt es, die Stimmung in den Ländern im eigenen Sinne zu beeinflussen oder rechtzeitig, seine Religion zu wechseln.

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Siegpunkte zu erreichen. Das Spielende wird eingeleitet, sobald ein Spieler 50 Siegpunkte auf der Siegpunktleiste erreicht. Wer am Ende des Spiels auf der Leiste am weitesten vorgerückt ist, gewinnt das Spiel. Siegpunkte erhalten die Spieler vor allem durch den Verkauf von Waren und immer dann, wenn sie im Falle eines Religionskonfliktes der passenden Religion angehören.

SPIELMATERIAL



1 Spielplan

80 Spielkarten:



52 Personenkarten



16 Ereigniskarten

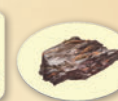


Kartenrückseiten

56 Warenplättchen:



14 x Buch



14 x Erz



14 x Tuch



14 x Wein



4 Übersichtskarten



4 Religionskarten



4 „Loch Leven“-Karten



28 Vorteilsplättchen



2 Fackeln (aus je 2 Teilen zum Zusammenstecken)



16 Schutzplättchen



4 Aktionsscheiben in Spielerfarben (je 1 x gelb, hellblau, grün, rot)



4 Siegpunktscheiben in Spielerfarben (je 1 x gelb, hellblau, grün, rot)



16 Handelshäuser in Spielerfarben (je 4 x gelb, hellblau, grün, rot)



30 Religionssteine (je 10 x violett, grau, natur)



24 Würfel (je 4 x schwarz, weiß, blau, braun, orange, violett)



1 Startspielerzeichen



4 Abdeckkreuze

SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel werden alle Plättchen vorsichtig aus den Stanzrahmen gelöst. Die Fackeln werden aus jeweils zwei Teilen zusammengesteckt.
- Zunächst wird das Spiel für 4 Spieler erklärt. Die wenigen Besonderheiten im Spiel mit 2 oder 3 Spielern stehen auf Seite 10 und müssen jetzt noch nicht gelesen werden.
- Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt die vier Länder England, Frankreich, die Niederlande und Spanien – symbolisiert durch bedeutende Städte des Romans. Die **Waren** werden nach den vier Sorten Buch, Erz, Tuch und Wein getrennt neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die **Religionssteine** werden nach den drei Farben getrennt bereitgelegt:



violett =
katholisch



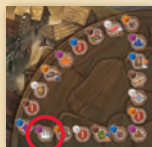
grau =
protestantisch



naturfarben =
neutral

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe **4 Handelshäuser**, **1 Siegpunktscheibe**, **1 Aktionsscheibe**, **1 Religionskarte**, **1 Übersichtskarte**.
- Seine **Übersichtskarte** legt jeder Spieler mit der Seite „1. Halbjahr“ nach oben vor sich aus.
- Von den 4 „Loch Leven“-Karten erhält jeder Spieler zufällig 1 Karte. Auf der Rückseite steht, mit welcher Religion er beginnt. Dazu legt er seine **Religionskarte** mit der entsprechenden Seite nach oben vor sich aus – rechts neben seine Übersichtskarte. Außerdem erhält er **1 Schutzplättchen** und **1 x die abgebildete Ware**. Zusätzlich ist auf seiner „Loch Leven“-Karte sein **Startfeld auf der Aktionsleiste** (unten rechts auf dem Spielplan) abgebildet. Darauf legt er seine Aktionsscheibe.

Beispiel: Spieler Blau beginnt als Protestant. Er erhält 1 Schutzplättchen und 1 Erz. Seine Aktionsscheibe setzt er auf der Aktionsleiste auf das Feld mit dem weißen Schiff.



- Anschließend legt der Spieler seine „Loch Leven“-Karte mit der „Loch Leven“-Seite nach oben aus – links neben seine Übersichtskarte.
- Seine **Siegpunktscheibe** legt jeder Spieler auf das Feld 2 der Siegpunktleiste.
- Jeder Spieler erhält einen eigenen **Satz Würfel in 6 verschiedenen Farben**. 4 dieser Farben stehen für die 4 Länder mit ihren Städten, für die sie verwendet werden können:
Weiß = England, Kingsbridge; **Blau** = Frankreich, Paris;
Orange = die Niederlande, Antwerpen und
Braun = Spanien, Sevilla.

Der **violette Würfel ist ein Joker** und kann für jedes dieser vier Länder genutzt werden. Solange diese 5 Würfel nicht auf Personenkarten liegen, werden sie als „**freie Würfel**“ bezeichnet, die jeder Spieler vor sich liegen hat. Der **schwarze Würfel ist der Religionswürfel**. Anders als die anderen Würfel trägt er die Zahlen 1 bis 5. Statt einer „6“ hat er eine zweite „3“.

- Jeder Spieler würfelt seinen Religionswürfel und legt ihn auf seine Religionskarte. Die Zahl auf dem Würfel gibt an, wie viele Runden er dieser Religion angehört.

Beispiel: Auslage von Spieler Blau



- **Personenkarten** und **Ereigniskarten** gibt es mit vier verschiedenfarbigen Rückseiten, die den Länderfarben entsprechen. Alle Karten werden nach den vier Rückseitenfarben sortiert und gründlich gemischt. Diese **vier Kartenstapel** werden verdeckt **um den Spielplan herum verteilt**, so dass sie farblich passend an den zugehörigen Ländern anliegen.
- Von jedem Stapel wird die **oberste Karte aufgedeckt** und offen auf den Stapel gelegt. Sollte zu Beginn eine Ereigniskarte aufgedeckt werden, kommt die Karte aus dem Spiel, ohne dass das Ereignis eintritt. Anschließend wird von dem Kartenstapel die nächste Karte aufgedeckt, bis auf allen vier Kartenstapeln jeweils eine offene Personenkarte liegt.
- Auf jede dieser Personenkarten wird ein **zugehöriger Religionsstein** gelegt. Neben dem Namen der Person ist jeweils abgebildet, welchen Religionsstein (katholisch, protestantisch, neutral) sie ins Spiel bringt.
- Die **Vorteilsplättchen** werden gemischt und in 2 verdeckten Stapeln oben links auf dem Spielplan bereitgelegt.
- Die **Schutzplättchen** werden in 2 Stapeln auf die Kathedrale von Kingsbridge gelegt.
- Die **Fackeln** werden neben dem Spielplan bereitgestellt.
- Der Spieler, der zuletzt in einer Kirche war, erhält das **Startspielerzeichen** und beginnt.
- Der Startspieler wechselt während des Spiels **nicht**. Damit alle Spieler gleich oft an die Reihe kommen, endet das Spiel nach dem letzten Spielzug des Spielers, der rechts vom Startspieler sitzt.

DER SPIELPLAN

- Der Spielplan zeigt einen Ausschnitt von Europa im 16. Jahrhundert (aus Sicht Englands) mit den Ländern England, Frankreich, Spanien und den Niederlanden. In den Ländern sind deren bedeutenden Städte (das fiktive Kingsbridge, Paris, Sevilla und Antwerpen) zu sehen.
- In jedem Land können zwei bestimmte Waren verkauft werden. Welche Waren das sind und für wie viele Siegpunkte sie verkauft werden können, ist im Verkaufsfeld jedes Landes zu sehen.
- Damit man in einem Land Waren verkaufen kann, muss man dort ein Handelshaus auf einem der sechs Einsetzfelder besitzen.
- Im Laufe des Spiels werden in jedes Land Religionssteine auf die Religionsfelder gesetzt, bis alle Felder eines Landes belegt sind und es dort zu einem Religionskonflikt kommt.
- Unten rechts befindet sich die Aktionsleiste, auf der die Spieler mit ihren Aktions scheiben ziehen.
- An der linken und oberen Seite des Spielplans verläuft die Siegpunkteleiste, auf der die Spieler ihre Siegpunkte abtragen.



ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIELGESCHEHEN

- Jeder Spieler verfügt über 6 Würfel. Der schwarze Würfel bestimmt, wie lange ein Spieler einer Religion angehört. Seine anderen Würfel verwendet jeder Spieler, um in jeder Runde eine Personenkarte zu erhalten. Jede Personenkarte erlaubt eine Aktion, die der Spieler einmal pro Runde durchführen kann. Wie viele Runden ihm eine Personenkarte zur Verfügung steht, wird durch die Zahl auf dem Würfel bestimmt, den er für diese Karte eingesetzt hat. So lange der Würfel auf der Karte liegt, kann er nicht für andere Zwecke genutzt werden.
- Wenn der Spieler eine Personenkarte erhält, setzt er in dem zugehörigen Land ein Handelshaus ein. Nur in Ländern, in denen ein Spieler ein Handelshaus besitzt, kann er durch den Verkauf von Waren Siegpunkte erhalten. Die Zahl des Feldes spielt hierbei keine Rolle.
- Mit der gewählten Personenkarte kommt auch ein Religionsstein in das Land dieser Person. Befinden sich in einem Land 4 Religionssteine, kommt es in diesem Land zu einem Religionskonflikt. Dann wird geprüft, von welcher Religion es mehr Religionssteine in diesem Land gibt. Jeder Spieler, der dort ein Handelshaus besitzt und der Mehrheitsreligion angehört, erhält Siegpunkte in Höhe seines Einsetzfeldes. Gehört er jedoch der unterlegenen Religion an, verliert er sein Handelshaus, wodurch er in diesem Land vorerst keine Waren mehr verkaufen kann.
- Außer durch seine gewählten Personenkarten nimmt ein Spieler in jeder Runde durch eine Aktion auf der Aktionsleiste Einfluss auf das Spielgeschehen. Dazu nutzt er einen seiner freien Würfel, den er nicht für Personenkarten eingesetzt hat. Je mehr freie Würfel ihm dabei noch zur Verfügung stehen, desto mehr Auswahl hat er auf der Aktionsleiste.

ALLGEMEINER SPIELABLAUF

- Gespielt wird in Runden (= Jahren). Jedes Jahr besteht aus zwei Teilen (= Halbjahre).
- Zunächst führt der Startspieler alle seine Aktionen des 1. Halbjahres aus. Dann folgen im Uhrzeigersinn reihum die anderen Spieler.
- Danach führt der Startspieler alle seine Aktionen des 2. Halbjahres aus. Wieder folgen im Uhrzeigersinn reihum die anderen Spieler.
- War im 2. Halbjahr jeder Spieler an der Reihe, beginnt der Startspieler das nächste Jahr wieder mit dem 1. Halbjahr.
- Das Spiel endet nach dem Jahr, in dem ein Spieler 50 oder mehr Siegpunkte erreicht. Das 2. Halbjahr wird also von allen Spielern zu Ende gespielt.

ABLAUF EINES SPIELJAHRES

1. Halbjahr: Würfel herunterdrehen und Personenkarten nutzen

Zu Beginn jedes Jahres nutzen die Spieler die Personen, mit denen sie in Verbindung stehen. Zu manchen Personen wird die Verbindung gelöst. Eventuell wechseln die Spieler ihre Religion.

- Im 1. Halbjahr jedes Jahres dreht jeder Spieler seine Würfel, die auf den Karten in seiner Auslage liegen, um jeweils 1 herunter. Damit zeigt er an, dass 1 Jahr vergangen ist. Zu Beginn des Spiels – im 1. Jahr – liegt nur der schwarze Religionswürfel auf seiner Religionskarte. Im weiteren Spielverlauf liegt auf jeder Personenkarte, die ein Spieler in seine Auslage gelegt hat, jeweils einer seiner Würfel. Nachdem der Spieler seinen Religionswürfel um 1 heruntergedreht hat, dreht er ab dem 2. Jahr **von links nach rechts** auch die Würfel auf seinen Personenkarten um jeweils 1 herunter. Dabei darf der Spieler dann sofort die Aktionen der zugehörigen Personenkarten jeweils einmal nutzen.
- Zeigt ein Würfel die Zahl „1“, dreht der Spieler ihn **nicht** weiter herunter.
 - Handelt es sich um seinen **Religionswürfel**, wird dieser sofort **neu gewürfelt**. Der Spieler entscheidet neu, ob er die folgenden Jahre Katholik oder Protestant sein möchte. **Wechselt er seine Religion**, dreht er seine Religionskarte um. Den neu gewürfelten Würfel legt er wieder auf die Karte.
 - Handelt es sich um einen Würfel auf einer **Personenkarte**, kommt die Karte aus dem Spiel. Die Aktion dieser Karte nutzt der Spieler **nicht mehr**. Den Würfel legt er wieder zu seinen freien Würfeln zurück, wodurch er ihm im 2. Halbjahr wieder zur Verfügung steht.

Beispiele für das 1. Halbjahr:

1. Spieler Rot hat diese Karten in seiner Auslage:



Zunächst dreht er seinen Religionswürfel von 3 auf 2. Damit ist er noch für 2 Jahre Katholik. Dann dreht er den blauen Würfel von 4 auf 3. Er nutzt die Aktion seines Tuchhändlers und erhält 1 Tuch. Danach dreht er den braunen Würfel von 2 auf 1 und erhält 1 Schutzplättchen von Graf Feria.

2. Spieler Gelb hat diese Karten in seiner Auslage:



Sein Religionswürfel zeigt die 1. Daher würfelt er ihn neu – eine 4. Er entscheidet sich, seine Religion zu wechseln und dreht seine Religionskarte von „Katholik“ auf „Protestant“. Anschließend dreht er seinen orangefarbenen Würfel von 5 auf 4 und erhält 1 Vorteilsplättchen von Vater Huus.

3. Spieler Grün hat diese Karten in seiner Auslage:



Seinen Religionswürfel dreht er von 2 auf 1. Erst im nächsten Jahr würfelt er wieder seinen Religionswürfel neu und legt sich erneut fest. Seinen weißen Würfel dreht er von 5 auf 4 und erhält 2 Siegpunkte durch Elisabeth I. Sein brauner Würfel zeigt bereits die 1. Der Spieler entfernt den Würfel von dem Tuchhändler und legt ihn zu seinen freien Würfeln zurück. Die Karte kommt aus dem Spiel, ihre Aktion wird nicht mehr ausgeführt. Den blauen Würfel dreht er von 4 auf 3 und erhält vom Weinhändler 1 Wein.

2. Halbjahr: Freie Würfel werfen, Personenkarte wählen, Handelshaus setzen und auf der Aktionsleiste vorrücken

In der zweiten Jahreshälfte knüpfen die Spieler in den Ländern Verbindungen zu neuen Personen, die ihnen Vorteile verschaffen. Sie errichten Handelshäuser, um den Warenverkauf anzukurbeln und beeinflussen durch ihre Aktionen das Spielgeschehen.

- Nachdem der Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, seine Aktionen im 1. Halbjahr abgeschlossen hat, dreht jeder Spieler seine Übersichtskarte auf die Seite „2. Halbjahr“.
- Das zweite Halbjahr jedes Jahres besteht immer aus **2 Teilen**:
Im 1. Teil nimmt der Spieler mit Hilfe eines seiner freien Würfel eine **Personenkarte** und legt sie **in seine Auslage**. Anschließend führt er alle damit verbundenen Handlungen durch.
Im 2. Teil bewegt er seine **Aktionsscheibe auf der Aktionsleiste** und darf die gewählte Aktion durchführen.
- Erst wenn der Startspieler beide Teile des 2. Halbjahres ausgeführt hat, kommen nacheinander im Uhrzeigersinn die anderen Spieler an die Reihe.

Freie Würfel werfen, Personenkarte wählen und Handelshaus setzen

- Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt alle seinen **freien Würfel**. Das sind alle Würfel, die nicht auf Karten in seiner Auslage liegen.
- Anschließend **wählt er 1 dieser Würfel** aus und nimmt die Personenkarte, die auf dem Kartenstapel **in der Farbe des Würfels** oben liegt.

Beispiel: Spieler Grün hat seine freien Würfel Weiß, Blau und Violett gewürfelt. Er wählt seinen weißen Würfel mit der Zahl 4, um in England Francis Walsingham zu nehmen.



Wichtig: Wählt der Spieler seinen **violetten Joker-Würfel**, darf er in einem **beliebigen Land** die oberste Personenkarte nehmen.

- Als erste Handlung muss der Spieler den **Religionsstein**, der auf der Karte liegt, auf ein **freies Religionsfeld** des zugehörigen Landes legen.

Beispiel: Der **graue Religionsstein** (Protestant) wird auf ein freies Religionsfeld in England gesetzt.



Wichtig: Sollten jetzt **alle Religionsfelder** in diesem Land mit Religionssteinen **belegt** sein, kommt es hier am Ende des 2. Halbjahres dieses Spielers zu einem **Religionskonflikt** (Näheres dazu siehe Seite 8). Damit die Spieler dies nicht vergessen, wird neben den Religionsfeldern als Markierung eine Fackel auf die Fackelzeichnung gestellt.

- Anschließend stellt der Spieler in dem Land eines seiner **Handelshäuser** auf das Einsetzfeld, das die gewürfelte Zahl zeigt. Sollte das Feld schon belegt sein, wird das dort stehende Handelshaus auf das Feld mit der nächst niedrigeren Zahl verschoben.

Beispiel: Spieler Grün darf in England sein Handelshaus auf das Feld 4 stellen. Dort steht aber bereits ein Handelshaus von Spieler Rot. Daher wird das rote Haus auf das Feld 3 versetzt, so dass Spieler Grün sein Haus auf das Feld 4 stellen kann.



Hätte auf dem Feld 3 ein Handelshaus von Spieler Gelb gestanden, wäre es vom roten Handelshaus auf das Feld 2 verdrängt worden.



Hinweis: Sollte ein Haus von dem Feld 1 heruntergeschoben werden, wird es vom Spielplan genommen. Sein Besitzer erhält es zurück und kann es später wieder einsetzen.

Wichtig: Nur in Ländern, in denen ein Spieler ein Handelshaus besitzt, darf er Waren für Siegpunkte verkaufen. In jedem Land kann jeder Spieler **nur 1 Handelshaus** besitzen.

- Dürfte der Spieler ein Handelshaus in einem Land aufstellen, in dem von ihm bereits eines auf einer Zahl steht, die niedriger ist, als die neu gewürfelte, dann darf er dieses Handelshaus aufwerten. Dazu versetzt er es auf das Einsetzfeld mit der neuen, höheren Zahl. Ist die neue Würfelzahl gleich oder niedriger, ändert sich nichts.



Beispiel: Spieler Grün darf in England sein Handelshaus auf das Feld 4 stellen. Er hat jedoch bereits ein Haus auf dem Feld 2 stehen. Daher setzt er kein neues Handelshaus ein, sondern verschiebt sein Haus auf das Feld mit der höheren Zahl 4.

- Erst nach dem Einsetzen seines Handelshauses nimmt der Spieler die **Personenkarte** von dem Kartenstapel und legt sie **in seine Auslage** – rechts neben seine anderen Karten.
- Den **Würfel**, mit dem er die Personenkarte ausgewählt hat, legt er **auf die Karte** und zeigt damit an, wie viele Jahre er mit dieser Person in Verbindung steht.

Beispiel: Spieler Grün legt die neue Personenkarte rechts in seine Auslage und den weißen Würfel mit der gewürfelten Zahl 4 auf die Karte. Damit kann er Francis Walsingham insgesamt 4-mal nutzen.



- Jetzt darf der Spieler **sofort die Aktion** seiner neuen Personenkarte einmal nutzen.



Beispiel: Spieler Grün darf durch Francis Walsingham 1 katholischen oder protestantischen Religionsstein einsetzen oder entfernen.

Alle Aktionssymbole der Personenkarten werden auf Seite 11 erklärt. Am besten machen sich alle Spieler vor dem Spiel gemeinsam mit den Symbolen vertraut. Diese befinden sich sowohl auf den Personenkarten als auch auf den Feldern der Aktionsleiste und auf den Vorteilsplättchen.

Neue Personenkarte aufdecken – eventuell Ereigniskarte befolgen

- Nachdem der Spieler seine neue Personenkarte genutzt hat, deckt er vom **zugehörigen Kartenstapel die oberste Karte** auf und legt sie auf den Stapel. Auf die neue Personenkarte wird sofort der abgebildete Religionsstein gelegt.
- Wird eine **Ereigniskarte** aufgedeckt, wird ihr Text vorgelesen und ihre Anweisung sofort befolgt. Anschließend kommt die Karte aus dem Spiel, und eine neue Karte wird aufgedeckt. Handelt es sich wieder um eine Ereigniskarte, wird sie nicht beachtet und kommt direkt aus dem Spiel. In jedem Spielzug findet **höchstens ein Ereignis** statt. Daher wird so lange eine weitere Karte aufgedeckt, bis eine Personenkarte gezogen wird. Auf diese wird der darauf abgebildete Religionsstein gelegt.

Aktionsscheibe auf Aktionsleiste versetzen und Aktion durchführen

- Am Ende seines Spielzugs muss der Spieler mit Hilfe eines seiner **freien Würfel** seine Aktionsscheibe auf der Aktionsleiste bewegen und darf dabei 1 Aktion nutzen.
- Anders als bei der Auswahl der Personenkarten spielt auf der Aktionsleiste die Zahl auf dem Würfel **keine Rolle**. Nur die **Farbe des Würfels** ist hier von Bedeutung.
- Der Spieler wählt **einen seiner freien Würfel** und zieht mit seiner Aktionsscheibe auf das im Uhrzeigersinn nächste **unbesetzte Feld**, das durch einen **Würfel dieser Farbe** gekennzeichnet ist.
- Auf jedem Feld der Aktionsleiste kann sich nur 1 Aktionsscheibe befinden.
- Die Aktion des Feldes, auf das der Spieler gezogen ist, darf er sofort nutzen. Wenn er will, darf er aber auch darauf verzichten.
- Der Würfel, den der Spieler für seine Bewegung verwendet hat, wird durch die Aktion nicht „verbraucht“. Der Würfel gehört weiterhin zu den freien Würfeln und wird im nächsten Jahr wieder mitgewürfelt.
- **Tipp:** Zur schnelleren Übersicht ist es hilfreich, seine freien Würfel vorübergehend an die erreichbaren Aktionsfelder anzulegen.

Beispiel:

Spieler Gelb hat diese freien Würfel zur Verfügung:



Er wählt den violetten Würfel und zieht auf das nächste Feld, das durch einen violetten Würfel gekennzeichnet ist. Jetzt dürfte er in Spanien Waren verkaufen.



- Gegen Abgabe von 1 Siegpunkt (1 Feld auf der Siegpunkteleiste zurück) darf der Spieler beim Ziehen auf der Aktionsleiste 1 unbesetztes Feld der gewählten Würfelfarbe auslassen. Zieht der Spieler 2 bzw. 3 Felder auf der Siegpunkteleiste zurück, darf er sogar 2 bzw. 3 unbesetzte Felder dieser Farbe auslassen.
- Der Spieler darf aber nicht auf das Feld ziehen, auf dem er seinen Zug begonnen hat.



Statt des violetten Würfels hätte Spieler Gelb auch einen anderen seiner freien Würfel, z. B. den weißen Würfel, wählen können. Er müsste jedoch nicht auf das erste Feld, das mit einem weißen Würfel gekennzeichnet ist, ziehen (1), sondern könnte auf das zweite unbesetzte weiße Feld (2) vorrücken. Auf diesem Feld könnte er 1 Tuch erhalten oder Tuch verkaufen. Die Auslassung eines weißen Feldes würde ihn 1 Siegpunkt kosten. Er müsste nur 1 Siegpunkt bezahlen, da das zweite weiße Feld von Spieler Grün besetzt ist (X) und nicht mitgezählt wird. Auf sein Ausgangsfeld hätte Spieler Gelb nicht ziehen dürfen – auch nicht gegen Abgabe von 2 Siegpunkten.

- Hat ein Spieler **keinen freien Würfel** zur Verfügung, kann er seine Aktions Scheibe in diesem Zug nicht bewegen. Die Aktion des Feldes, auf dem sie steht, darf er nicht erneut nutzen. Hat er jedoch einen freien Würfel zur Verfügung, muss er sich bewegen. Er darf **nicht freiwillig stehenbleiben**.

ENDE EINES JAHRES

Nachdem der Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, seinen Spielzug im 2. Halbjahr abgeschlossen hat, beginnt der Startspieler wieder das nächste Jahr mit dem 1. Halbjahr. Dazu dreht jeder Spieler seine Übersichtskarte auf die Seite „1. Halbjahr“.

SPIELLENDE UND SIEGER

- Das Spiel endet nach dem Jahr, in dem ein Spieler **50 oder mehr Siegpunkte** erreicht. Die Punkte werden einfach bei 1 weitergezählt. Am Ende wird 50 addiert.
- Das **2. Halbjahr** wird von allen Spielern **zu Ende gespielt**. Es endet bei dem Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt.
- Sollte der Spieler, der das Spielende ausgelöst hat, in dem laufenden Jahr wieder unter 50 Siegpunkte fallen, ist das Spiel dennoch nach dem aktuellen Jahr zu Ende.
- **Zum Schluss** erhält jeder Spieler noch weitere Siegpunkte, die er auf der Siegpunkteleiste vorrückt:
 - a) 2 Siegpunkte für jedes seiner **Handelshäuser** in den Ländern
 - b) 1 Siegpunkt für jedes seiner nicht eingesetzten **Schutzplättchen**
 - c) 1 Siegpunkt für jeweils 2 seiner **nicht verkauften Waren** (abgerundet)
 - d) **Siegpunkte**, die auf Vorteilsplättchen abgebildet sind. Es gibt die Werte 5 x „1“, 5 x „2“, 2 x „3“. *Hinweis: Siegpunkte auf Vorteilsplättchen werden erst am Spielende aufgedeckt. Sie können nicht benutzt werden, um vorzeitig die 50-Punkte-Marke zu erreichen.*

Wer jetzt auf der Siegpunkteleiste am weitesten vorne steht, gewinnt.

Beispiel für die Schlusspunkte:

Ein Spieler besitzt 3 Handelshäuser auf dem Spielplan (= 6 Siegpunkte). Er hat außerdem 1 Schutzplättchen (= 1 Siegpunkt), 3 Waren (= 1,5 bzw. abgerundet 1 Siegpunkt) und 2 Vorteilsplättchen, eines mit 1 Siegpunkt und eines mit 2 Siegpunkten (= 3 Siegpunkte). Somit darf der Spieler 11 Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste vorrücken.

Gibt es einen **Gleichstand**, gewinnt, wer **mehr nicht verkaufte Waren** übrig hat. Ist auch das gleich, gewinnt, wer auf seinem **Religionswürfel** aktuell die **höhere Zahl** hat. Und sollte es dann noch immer keinen eindeutigen Gewinner geben, gibt es **mehrere Sieger**.

WEITERE REGELN

Handelshäuser und Warenverkauf

Wichtige Grundregel ohne Ausnahme: Nur wenn ein Spieler in einem Land ein **Handelshaus** besitzt, kann er in diesem Land Waren verkaufen.

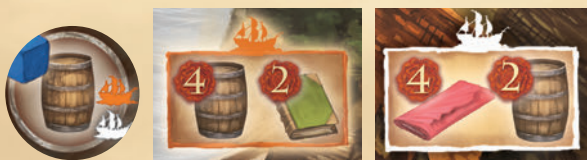
- Das Handelshaus behält der Spieler in dem Land auch dann, wenn er später die Personenkarte ablegen muss, durch die er das Handelshaus aufstellen konnte.
- Welche Waren ein Spieler in einem Land verkaufen kann, steht in dem Verkaufsfeld, das sich neben den Einsetzfeldern für die Handelshäuser befindet. In jedem Land können nur 2 bestimmte Warensorten verkauft werden. Für eine Warensorte erhält der Spieler 4 Siegpunkte, für die andere 2 Siegpunkte.
- In jedem Land darf ein Spieler pro Spielzug allerdings nur 1 Ware von jeder Sorte verkaufen.
- Der Verkauf von Waren findet in erster Linie über Aktionen auf der Aktionsleiste statt:
 - ✦ Zieht ein Spieler auf ein Feld, das ein Schiff zeigt, kann er im farblich zugehörigen Land von jeder Warensorte, die in diesem Land verkauft werden kann, 1 Warenplättchen verkaufen – vorausgesetzt er besitzt dort ein Handelshaus.



Beispiel: In England kann ein Spieler 1 Tuch für 4 und 1 Wein für 2 Siegpunkte verkaufen. Er könnte hier auch nur Tuch oder nur Wein verkaufen, aber höchstens 1 Plättchen einer Sorte.

Wichtig: Nur mit dem **violetten Würfel** kann ein Spieler auf ein solches Feld ziehen. Wer seinen violetten Würfel als Jokerfarbe nutzt, um damit eine Personenkarte zu erhalten, hat – solange der Würfel auf dieser Personenkarte liegt – diese Möglichkeit nicht.

- ✦ Auf Feldern, auf denen eine bestimmte Ware abgebildet ist, kann ein Spieler 1 Plättchen dieser Ware erhalten oder diese Ware verkaufen. Er kann höchstens 2 Plättchen dieser Sorte verkaufen, eines in jedem Land, in dem diese Ware verkauft werden kann – vorausgesetzt er besitzt dort Handelshäuser.



Beispiel: Der Spieler kann in den Niederlanden 1 Wein für 4 und in England 1 Wein für 2 Siegpunkte verkaufen. Er könnte auch nur in den Niederlanden oder nur in England verkaufen, aber nur 1 Plättchen pro Land.

- Außerdem ist Warenverkauf durch die Personenkarte „Kapitän“ möglich. In jedem Kartenstapel, der zu einem Land gehört, gibt es diese Karte einmal. Ein Spieler, der die Aktion eines Kapitäns nutzt, darf 1 Warenplättchen einer Sorte seiner Wahl für 3 Siegpunkte verkaufen – vorausgesetzt er besitzt ein Handelshaus in einem Land, in dem diese Ware verkauft werden kann. Die gleiche Aktion ist auch durch den Einsatz eines bestimmten Vorteilsplättchens möglich.



Religionskonflikte

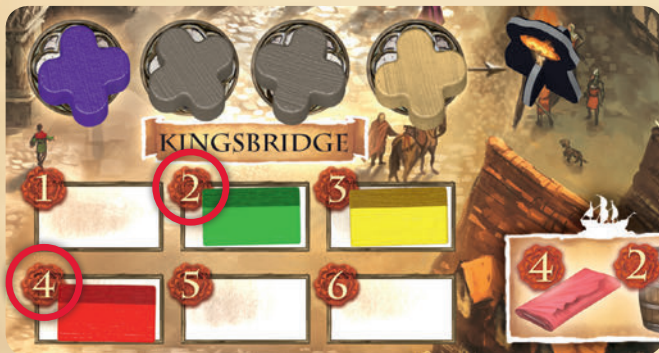
- Sobald in einem Land **alle Religionsfelder mit Religionssteinen belegt** sind, kommt es am **Ende des Spielzugs des aktuellen Spielers** zu einem **Religionskonflikt**. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Spielzug im 1. oder 2. Halbjahr stattgefunden hat. Im 1. Halbjahr wird ein Konflikt durchgeführt, nachdem der aktuelle Spieler alle seine Würfel um 1 heruntergedreht und seine Personenkarten genutzt hat. Im 2. Halbjahr wird ein Konflikt durchgeführt, nachdem der aktuelle Spieler seine Aktion auf der Aktionsleiste ausgeführt hat.
- Da ein Konflikt erst am Ende des Spielzugs aufgelöst wird, wird **zur Erinnerung** neben den Religionsfeldern eine **Fackel** auf die Fackelzeichnung gestellt.
- Gibt es in einem Land kein freies Religionsfeld mehr, kann in dieses Land kein Religionsstein hinzugesetzt werden.
- Wenn der **Konflikt aufgelöst** wird, wird geprüft, ob sich mehr katholische (= violette) oder mehr protestantische (= graue) Religionssteine in dem Land befinden. Neutrale Religionssteine werden ignoriert. Gibt es eine **Mehrheit für eine Religion**, hat diese Religion den **Konflikt gewonnen**. *Hinweis: An welcher Stelle ein Religionsstein liegt, spielt keine Rolle.*

Beispiele: In diesen Fällen gewinnen die Protestanten:



- Jeder Spieler, der ein **Handelshaus** in dem Land besitzt und **derselben Religion** angehört, wie die Religion, die in diesem Land die Mehrheit hat, erhält Siegpunkte. Er erhält **so viele Siegpunkte**, wie die **Zahl auf dem Einsetzfeld** angibt, auf dem sein Handelshaus steht.
- Jeder Spieler, der ein **Handelshaus** in diesem Land besitzt und der **unterlegenen Religion** angehört, erhält keine Siegpunkte. Außerdem muss er sein **Handelshaus** aus dem Land **zurücknehmen**. *Hinweis: Ohne Handelshaus kann der Spieler in diesem Land keine Waren mehr verkaufen. Der Spieler kann erst später wieder durch die Wahl einer Personenkarte ein Haus in dem Land einsetzen.*
- Besitzt ein Spieler in dem Land kein Handelshaus, ist er von dem Konflikt nicht betroffen.

Beispiel für das Ergebnis eines Konfliktes: In England haben die Protestanten den Konflikt gewonnen. Spieler Rot und Spieler Grün sind Protestanten. Sie erhalten Siegpunkte entsprechend der Positionen ihrer Handelshäuser: Rot 4 Punkte und Grün 2 Punkte. Spieler Gelb ist Katholik. Er erhält keine Punkte, sondern muss sein Handelshaus zurücknehmen. Spieler Blau ist zwar protestantisch. Da er aber kein Handelshaus in England stehen hat, erhält er keine Punkte.



- Gibt es **keine Mehrheit** für eine Religion, wird der **Konflikt vermieden**. Kein Spieler gewinnt Siegpunkte oder verliert sein Handelshaus in diesem Land.

In diesen Fällen wird ein Konflikt vermieden:



- Nach der Auflösung des Konfliktes – auch wenn dieser vermieden wurde – werden alle **Religionssteine aus dem Land entfernt** und in den Vorrat zurückgelegt. Die Fackel wird wieder vom Spielplan genommen.
- Sollte es am Ende eines Spielzugs **in mehreren Ländern Religionskonflikte** geben, **entscheidet der Spieler**, in welcher Reihenfolge sie abgewickelt werden.
- Es ist möglich, dass ein Religionsstein vor dem Ende des Spielzuges aus dem Land entfernt wird. In diesem Fall findet der Konflikt dort noch nicht statt. Die Fackel wird vom Spielplan genommen.

Ereigniskarten und Schutzplättchen

- In jedem Kartenstapel gibt es **4 Ereigniskarten**: jeweils 3 davon können negative Auswirkungen für die Spieler mit sich bringen. Jeder betroffene Spieler kann jedoch die negativen Folgen des Ereignisses für sich abwenden, indem er ein eigenes **Schutzplättchen** in den Vorrat zurücklegt.
- In jedem Kartenstapel gibt es außerdem 1 Ereigniskarte, die jedem Spieler Siegpunkte in Höhe seines aktuellen Religionswürfels bringt, falls er dafür 1 Schutzplättchen abgibt.
- Ein Spieler kann ein **Schutzplättchen** auch **abgeben**, wenn er eine Personenkarte in einem Land nimmt. Dann darf er den Religionsstein, der sich auf dieser Karte befindet, zurück in den Vorrat legen, anstatt ihn in dem betreffenden Land einzusetzen. Diese Möglichkeit hat aber nur der Spieler, der aktuell am Zug ist.
- Wenn auf einer Ereigniskarte nichts anderes steht, sind immer alle genannten Spieler betroffen, unabhängig von dem jeweiligen Land.

Beispiel: Heißt es auf einer Ereigniskarte im England-Stapel: „Jeder Katholik verliert 2 Siegpunkte.“, sind davon **alle Spieler, die der katholischen Religion angehören, betroffen** – nicht nur diejenigen, die in England ein Handelshaus besitzen.

- Würde ein Spieler aufgrund einer Ereigniskarte so viele Siegpunkte verlieren, dass er auf **unter 1** kommt, wird seine **Siegpunktscheibe vom Spielplan** genommen und später, wenn er wieder Siegpunkte bekommt, erneut eingesetzt. Unter 0 darf sich ein Spieler aber nicht freiwillig bringen.

- **Loch Leven:** In jedem Kartenstapel gibt es unter den negativen Ereigniskarten ein Ereignis, das dazu führt, dass Spieler einen ihrer Würfel auf ihrer „Loch Leven“-Karte ablegen müssen.



Das kann ein freier Würfel sein oder einer, der auf einer Personenkarte liegt. Wählt man den Würfel, der auf einer Personenkarte liegt, kommt die Personenkarte aus dem Spiel.

Ein Würfel auf einer „Loch Leven“-Karte wird im 1. Halbjahr wie die anderen Würfel um 1 heruntergedreht (noch vor dem Religionswürfel) – bis er wieder „frei“ wird. Solange ein Würfel auf Loch Leven liegt, kann er nicht verwendet werden, um eine Personenkarte zu nehmen oder auf der Aktionsleiste vorzurücken.

Siegpunkte als Ausgleich für Religionsminderheit

Immer wenn ein Spieler seinen Religionswürfel um 1 herumdreht oder neu würfelt und anschließend als einziger Spieler einer Religion angehört, erhält er 1 Siegpunkt.

Einsatz von Siegpunkten

- Ein Spieler darf darauf **verzichten, eine Personenkarte zu nehmen**. Kann oder will er keine Personenkarte nehmen, **kostet ihn das 1 Siegpunkt**.
- Gegen **Abgabe von 3 Siegpunkten** darf ein Spieler in seinem Zug einen beliebigen Würfel von einer seiner Karten entfernen. Würfel von Loch Leven oder einer Personenkarte werden zu den freien Würfeln zurückgelegt. Die Personenkarte kommt aus dem Spiel. Ein entfernter Religionswürfel muss sofort neu gewürfelt werden.
- Gegen **Abgabe von Siegpunkten** darf ein Spieler beim Ziehen auf der Aktionsleiste **Felder auslassen** (siehe Seite 7).

Vorzeitiges Spielende

- Das Spiel endet in seltenen Fällen vorzeitig, wenn von einem Land der Kartenstapel aufgebraucht ist.
- Das Jahr wird aber auch in diesem Fall noch vollständig zu Ende gespielt.
- Obwohl man in diesem Land keine Personenkarte mehr erhalten kann, darf man den farblich zugehörigen Würfel dennoch wählen, um dort sein Handelshaus einzusetzen oder aufzuwerten.

Besonderheiten im Spiel mit 2 oder 3 Spielern

- **Im Spiel zu zweit oder dritt** gilt für die Aktionsleiste die folgende Sonderregel:
Beendet ein Spieler seine Bewegung auf einem Feld, das mit einem violetten Würfel gekennzeichnet ist, darf er zusätzlich zum Warenverkauf einen neutralen Religionsstein in dem entsprechenden Land einsetzen. Das darf er auch dann, wenn er auf den Warenverkauf verzichtet.



Beispiel: Auf diesem Feld darf der Spieler 1 neutralen Religionsstein nach England setzen.

- **Nur im Spiel zu zweit** wird zu Spielbeginn ein **Abdeckkreuz** auf das erste Religionsfeld jedes Landes gelegt. Damit stehen in jedem Land während des gesamten Spiels nur 3 Religionsfelder zur Verfügung.



- Haben im Spiel zu **zweit** zu Spielbeginn beide Spieler dieselbe Religion zugelost bekommen, legt ein Spieler seine „Loch Leven“-Karte ab und erhält eine neue, so dass beide Spieler mit **verschiedenen Religionen** starten.
- Überzählige „Loch Leven“-Karten kommen aus dem Spiel.

Hintergrundinformationen zum Roman

„Das Fundament der Ewigkeit“

- Da Ken Folletts Roman zum großen Teil in England spielt, wurde der Spielplan in dieser – für Kontinental-Europäer ungewöhnlichen – Perspektive gestaltet.
- Aus spieltechnischen Gründen befindet sich Sevilla westlich von Paris. In Wirklichkeit müsste die Stadt weiter östlich außerhalb des Spielplans liegen.
- Kingsbridge ist eine fiktive Stadt, die im Süden Englands angesiedelt ist.
- Auch wenn im Spiel die Rede von „die Niederlande“ ist, so müsste es korrekt heißen „die Spanischen Niederlande“, denn im 16. Jahrhundert gehörte das Gebiet zur spanischen Krone.
- Die Stadt Antwerpen gehörte im 16. Jahrhundert zu den Niederlanden. Heute liegt sie in dem im 19. Jahrhundert gegründeten Königreich Belgien.
- Loch Leven Castle ist der historische Ort in Schottland, an dem Maria Stuart gefangen gehalten wurde und von dem sie fliehen konnte. Fast 20 Jahre später wurde sie infolge einer Verschwörung gegen Königin Elisabeth I. wegen Hochverrats verurteilt und hingerichtet. Da die Ereigniskarten zufällig aufgedeckt werden, ist es im Spiel möglich, dass die Personenkarte Maria Stuart ausliegt oder aufgedeckt wird, nachdem auf einer Ereigniskarte davon berichtet wurde.
- Im 16. Jahrhundert haben sich Protestanten unauffällig gekleidet. Da sie einerseits bescheiden auftraten, andererseits ihren Glauben vielerorts nicht öffentlich leben durften, war Grau ihre bevorzugte Farbe. Währenddessen haben sich Katholiken gerne in prächtigen Farben gezeigt. Im Spiel sind ihre Religionssteine daher violett.
- Alle Personen im Spiel entstammen dem Roman. Einige dieser Personen haben wirklich gelebt, die meisten sind jedoch fiktiv. Der Religionsstein, den eine Person ins Spiel bringt, entspricht aus spieltechnischen Gründen nicht zwangsläufig der Religion dieser Person selbst.

Hinweis: Die einzelnen Spielbestandteile (Warenplättchen, Schutzplättchen, Religionssteine, Fackeln) sind ausreichend vorhanden. Sollte es dennoch einmal vorkommen, dass mehr benötigt werden, können als vorübergehender Ersatz beliebige Materialien verwendet werden.

ÜBERSICHT ÜBER DIE AKTIONSSYMBOLLE

Wichtig: Sind auf einer **Personenkarte** 2 Symbole und dazwischen ein **senkrechter Strich** abgebildet, darf man nur eines dieser Symbole nutzen.



Der Spieler erhält aus dem Vorrat 1 Warenplättchen der abgebildeten Sorte.



Der Spieler erhält aus dem Vorrat 1 Vorteilsplättchen, das er verdeckt vor sich ablegt.

Er darf in seinem Spielzug beliebig viele

Vorteilsplättchen einsetzen – auch schon in

dem Spielzug, in dem er sie erhalten hat. Vorteilsplättchen, die Siegpunkte zeigen, deckt er erst am Ende des Spiels auf.



Der Spieler erhält aus dem Vorrat 1 Schutzplättchen.

Gegen Abgabe eines Schutzplättchens kann er die Auswirkung eines negativen Ereignisses für sich

abwenden. Andere Spieler sind weiterhin von dem Ereignis betroffen. Alternativ kann er in seinen Zug

verhindern, dass ein bestimmter Religionsstein in einem Land eingesetzt wird (siehe Seite 9).



Der Spieler erhält die abgebildeten Siegpunkte. Siegpunkte, die er durch Personenkarten

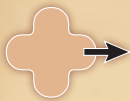
oder auf der Aktionsleiste bekommt, zieht er

sofort auf der Siegpunkteleiste weiter. Siegpunkte auf Vorteilsplättchen erhält er erst am Spielende.

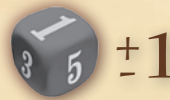


Der Spieler kann genau 1 Warenplättchen seiner Wahl für 3 Siegpunkte verkaufen – vorausgesetzt er besitzt ein Handelshaus in einem der beiden Länder, in denen diese

Warenorte verkauft werden kann.



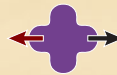
Der Spieler darf in einem Land seiner Wahl 1 neutralen Religionsstein einsetzen.



Der Spieler darf einen Würfel, der auf einer seiner Karten liegt, um 1 herauf- oder herunterdrehen. Das kann ein Würfel auf einer seiner Personenkarten sein (auch auf der Karte mit diesem Symbol selbst), seine Religionskarte oder seine „Loch Leven“-Karte. Dreht er einen Würfel auf einer Personenkarte herunter, hat dies nicht zur Folge, dass er ihre Aktion nutzen darf.



Der Spieler darf eine Personenkarte aus dem Spiel entfernen. Das kann entweder eine Personenkarte in der eigenen Auslage sein (auch die Karte mit diesem Symbol selbst) oder eine Karte, die offen auf einem Kartenstapel liegt. In diesem Fall wird sofort die nächste Personenkarte aufgedeckt.



Der Spieler darf in einem Land seiner Wahl

entweder 1 abgebildeten Religionsstein einsetzen

oder entfernen. Auf den Personenkarten sind beide

Symbole abgebildet. Hier muss sich der Spieler für einen Religionsstein entscheiden.



Der Spieler darf auf der Aktionsleiste auf das nächste unbesetzte Feld vorziehen und die Aktion ausführen.



Der Spieler darf 1 seiner eingesetzten Würfel von einer seiner Karten entfernen. Wenn er einen Würfel von einer Personenkarte oder seiner „Loch Leven“-Karte entfernt, legt er ihn zurück zu seinen freien Würfeln. Nimmt er den Würfel von seiner Religionskarte, würfelt er ihn sofort neu und wählt seine Religion.

Hinweis: Immer wenn ein Würfel von einer Personenkarte entfernt wird, kommt diese Karte aus dem Spiel.

SYMBOLLE NUR AUF AKTIONSLEISTE



Der Spieler erhält aus dem Vorrat 1 Warenplättchen seiner Wahl.



Der Spieler darf im zugehörigen Land (Farbe des Schiffes) 1 Warenplättchen von jeder Sorte, die dort verkauft werden kann, verkaufen – vorausgesetzt er besitzt ein Handelshaus in diesem Land.

Beispiel: In Frankreich (blaues Schiff) darf er 1 Buch für 4 und/oder 1 Erz für 2 Siegpunkte verkaufen.



Der Spieler erhält aus dem Vorrat 1 Plättchen der abgebildeten Warenorte. Alternativ darf er von dieser Warenorte in jedem Land, in dem diese Ware verkauft werden kann (Farbe der Schiffe), 1 Warenplättchen verkaufen – vorausgesetzt er besitzt Handelshäuser in diesen Ländern.

Beispiel Feld mit Tuch: Der Spieler erhält 1 Tuch oder er darf 1 Tuch in England für 4 und/oder in Spanien für 2 Siegpunkte verkaufen.

Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt in Norddeutschland. Der freiberufliche Spieleautor und Texter beschäftigt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen jeder Art. Viele seiner Spiele sind bereits im KOSMOS Verlag erschienen. Dabei ist er in einfachen kleinen Spielen wie „Nichtlustig“ oder „Mit List und Tücke“ ebenso zu Hause, wie bei seinen großen Erfolgen, den beiden ersten Spielen zu Ken Folletts Kingsbridge-Romanen „Die Säulen der Erde“ und „Die Tore der Welt“ (zusammen mit Stefan Stadler). Eine besondere Herausforderung war es für ihn diesmal, zeitgleich zur Entstehung des Romans ein Spiel zu entwickeln.

Redaktion: Wolfgang Lüdtkke

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Fiore GmbH

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2017 Ken Follett

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5–7

D-70184 Stuttgart

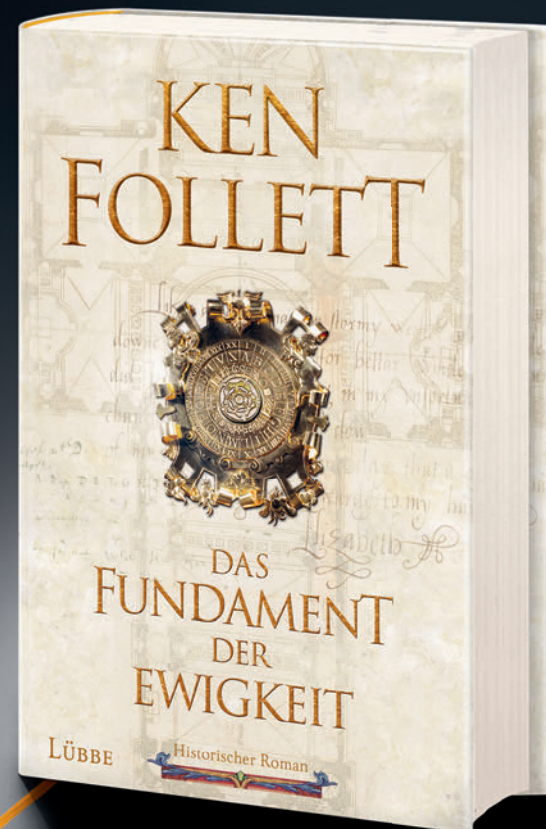
Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY



Buch ISBN 978-3-7857-2600-6 | € 36,00 [D]
Auch als Hörbuch und E-Book erhältlich

NICHT IRGEND EIN AUTOR.
NICHT IRGEND EIN BUCH.
NICHT IRGEND EINE GESCHICHTE.

DIE GESCHICHTE