

Spielvorbereitung

- Vor dem Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst werden.
- Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Darauf sind u. a. 12 wichtige Orte der Reformation abgebildet, die in drei Farbregionen (rot, orange, grün) eingeteilt sind. Die Zahlen zwischen zwei Orten geben an, wie viele Tagesreisen diese Orte voneinander entfernt sind.
Hinweis: Nähere Informationen zur Bedeutung der Orte stehen in der beiliegenden Broschüre.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe, in der er seine **Spielfigur**, seinen **Erfahrungsstein** und seine **Übersichtstafel** erhält. Die Spielfigur stellt er auf Luthers Geburtsstadt **Eisleben**, den Erfahrungsstein setzt er auf das **Startfeld der Zählleiste** („95/0“). Die Übersichtstafel legt er vor sich ab.
- Jeder Spieler erhält **2 Proviantkarten**: eine im Wert von **1** Tagesreise, die andere im Wert von **2** Tagesreisen. Ob auf den Rückseiten der Karten Käse oder Brot abgebildet ist, spielt bei der Vorbereitung keine Rolle.
Hinweis: Den Reiseproviant Dünnbier gibt es mit den Werten 1 und 2 nicht.
- Die **übrigen Proviantkarten** werden gemischt und **mit der Proviantseite nach oben** als Nachziehstapel auf das zugehörige Feld gelegt.

- Die **20 Abdeckplättchen** werden **mit der Wort-Seite nach oben** in beliebiger Anordnung auf das große Luther-Bild gelegt.
Hinweis: Auf jedem Plättchen steht eins der zahlreichen Wörter, die Luther bei der Übersetzung der Bibel neu geprägt hat.
- Die **20 „Cranach malt“-Plättchen** werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das „Cranach malt“-Feld gelegt. Auf den Plättchen stehen ebenfalls diese 20 Wörter.
Die oberen **5 Plättchen werden aufgedeckt**. Die 5 Abdeckplättchen mit den gleichen Wörtern werden vom Luther-Bild entfernt und zusammen mit den 5 „Cranach malt“-Plättchen in die Schachtel zurückgelegt.
- Die **60 Sonderkarten** werden gemischt und als zwei etwa gleich dicke Stapel **mit der Siegel-Seite nach oben** auf den Spielplan gelegt: eine **Hälfte auf das Käse-Feld**, die andere **Hälfte auf das Brot-Feld**.
- Die **44 Porträtplättchen** werden verdeckt gemischt. **Auf jeden Ort wird 1 Plättchen** verdeckt gelegt und dann **aufgedeckt**. Die übrigen 32 Porträts werden als verdeckter Vorrat neben dem Plan bereitgelegt.
Hinweis: Nähere Informationen zu den Personen auf den Porträts stehen in der beiliegenden Broschüre.
- Die **4 Wege-Ringe** werden ebenfalls neben dem Plan bereitgelegt. Sie kommen durch einige Ereignis-karten ins Spiel.
- Der jüngste Spieler ist der Startspieler. Er erhält die **Lutherrose**.

Sonderkarten für „Brot“

Sonderkarten für „Käse“

Vorrat „Porträtplättchen“

Wege-Ringe

Porträtplättchen

Reisekosten

„Cranach malt“-Plättchen

Erfahrungssteine

Nachziehstapel Proviantkarten

Startort

Feld für Ablagestapel Proviantkarten

Abdeckplättchen

Luther-Bild

Spielablauf

Das Spiel geht über mehrere Runden. In jeder Runde wählt jeder Spieler 2 Proviantkarten. Mit den Proviantkarten reisen die Spieler von Ort zu Ort. Dafür erhalten sie Erfahrungspunkte. Auf dem Zielort sammeln sie das Porträtplättchen ein. Diese bringen am Spielende ebenfalls Erfahrungspunkte. Je mehr verschiedene Porträtplättchen ein Spieler hat, desto mehr Punkte bekommt er. Außerdem gibt es zusätzliche Erfahrungspunkte für den Spieler, der die meisten Luther-Porträts gesammelt hat. Weitere Erfahrungspunkte bekommt man während des Spiels, wenn man eine passende Luther-Wort-Karte ausspielt und dadurch hilft, das Luther-Bild zu vollenden. Ist das Luther-Bild fertiggestellt, gibt es noch eine Schlussrunde. Dann endet das Spiel.

Ablauf einer Spielrunde

Jede Spielrunde besteht aus 4 Schritten:

- A Startspieler legt Proviantkarten aus** (1 Pärchen mehr als Spieler teilnehmen)
- B Proviant nehmen:** Reihum nimmt jeder Spieler ein Proviantkarten-Pärchen
- C Spieleraktionen:** Reihum macht jeder seinen Spielzug
- D Cranach malt:** Startspieler deckt „Cranach malt“-Plättchen auf und gibt Lutherrose weiter

A Der Startspieler legt Proviantkarten aus, indem er vom Nachziehstapel der Proviantkarten die obersten beiden nimmt und sie als Pärchen neben den Plan legt. Die Proviantseiten zeigen nach oben. Das wiederholt er so oft, bis ein Pärchen mehr ausliegt, als Spieler teilnehmen. **Beispiel:** Im Spiel zu viert liegen 5 Proviantkarten-Pärchen aus.



B Proviant nehmen

- Danach wählt der Startspieler ein Karten-Pärchen und nimmt die beiden Karten so auf seine Hand, dass nur er die Zahlenseite sieht.
- Wenn es sich beim Proviant um Brot handelt, zieht der Spieler zusätzlich die oberste Sonderkarte, die auf dem Brot-Feld liegt. Handelt es sich um Käse, zieht er die oberste Sonderkarte des Käse-Feldes.

Hinweis: Für Dünnbier erhält der Spieler keine Sonderkarte. Diese Karten haben zumeist höhere Werte als Brot oder Käse.

Beispiel: Für die Proviantkarte Käse nimmt der Spieler die oberste Sonderkarte des Käsefeldes.

Für die Proviantkarte Dünnbier erhält er keine Sonderkarte.

Hätte der Spieler das Karten-Pärchen 2 x Käse genommen, hätte er die beiden oberen Sonderkarten des Käsefeldes erhalten.



Hat der Spieler als Sonderkarte eine **Vorteilskarte (grünes Siegel)** oder **Lutherkarte (blaues Siegel)** gezogen, schaut er sich die Karte an und nimmt sie auf seine Hand.

- Hat er 1 oder 2 **Ereigniskarten (rotes Siegel)** gezogen, legt er sie zunächst **verdeckt** vor sich ab, ohne den Text auf der Vorderseite zu lesen.
- Nach dem Startspieler verfahren die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn ebenso. Am Ende bleibt ein Proviantkarten-Pärchen für die nächste Runde liegen. **Hinweis:** Sollte im Laufe des Spiels der Proviantkartenstapel aufgebraucht sein, werden die ausgespielten Proviantkarten gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Sollte ein Stapel der Sonderkarten aufgebraucht sein, gibt es für die zugehörige Proviantart (Brot oder Käse) keine Sonderkarte mehr.

C Spieleraktionen: Reihum macht jeder seinen Spielzug

Zunächst macht der Startspieler seinen Spielzug und danach im Uhrzeigersinn alle anderen Spieler:

1. Ereigniskarte befolgen

- Wer an der Reihe ist, **muß**, falls vorhanden, zuerst die vor ihm verdeckt ausliegende Ereigniskarte vorlesen und ausführen.
- Ausgeführte Ereigniskarten kommen zurück in die Schachtel.
- Hat ein Spieler 2 Ereigniskarten gezogen, werden diese einzeln nacheinander aufgedeckt und ausgeführt.
- Die meisten Ereigniskarten sind selbsterklärend. Bei Bedarf gibt es nähere Erläuterungen im Anhang auf Seite 7.

2. Aktionen (in beliebiger Reihenfolge)

Danach hat der Spieler **folgende Aktionsmöglichkeiten**, von denen er **beliebig viele** nutzen kann, aber pro Runde **jede nur einmal**. Die Reihenfolge bestimmt der Spieler selbst.

- Reisen
- Luther-Bild erweitern
- Vorteilskarte spielen
- beliebig viele Luther- und Vorteilskarten abwerfen und dafür Proviantkarten ziehen

Reisen

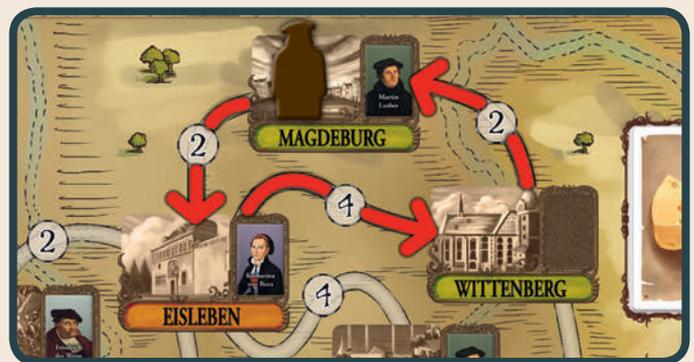
- Wer an der Reihe ist, reist mit seiner Spielfigur zu einem anderen Ort.
Hinweis: Er kann auf die Reise auch verzichten.
- Auf jedem Ort dürfen sich beliebig viele Figuren aufhalten.
- Der Spieler kann in seinem Zug höchstens **bis zu 3 Orte** weit reisen.
Beispiel: Von Marburg schafft er es in einem Zug bis Eisleben, aber nicht bis Magdeburg.



- Für die Reise muss der Spieler **Proviantkarten abgeben**. Die Zahlen auf den Wegen zwischen zwei Orten geben die Reisekosten in Tagen an. Der Spieler addiert diese Zahlen und muss Proviantkarten abgeben, die in der Summe diesen Kosten entsprechen.
Beispiel: Die Reise von Marburg nach Eisleben kostet auf der kürzesten Verbindung über Eisenach und Erfurt 10 Tage.
- Ausgespielte Proviantkarten werden neben dem Nachziehstapel auf einem Ablagestapel gesammelt.
- Für die zurückgelegte Strecke erhält der Spieler die **Hälfte der Reisekosten als Erfahrungspunkte**, die er mit seinem Erfahrungsstein auf der Zählleiste weiterzieht. Für **jeweils 2 Tagesreisen** erhält er also **1 Erfahrungspunkt**.
Beispiel: Für die Reise von Marburg nach Eisleben über Eisenach und Erfurt erhält er 5 Erfahrungspunkte.

- Beahlt der Spieler mehr als notwendig ist, da er keine passenden Karten hat, bekommt er nichts zurück. Er erhält nur so viele Erfahrungspunkte, wie er tatsächlich gereist ist.
Beispiel: Würde er für die Reise im Beispiel Karten im Wert 12 abgeben, bekäme er dennoch nur 5 Erfahrungspunkte, nicht 6.
- Allerdings muss der Spieler nicht die kürzeste Strecke reisen. Für die Karten im Wert 12 hätte er auch statt über Erfurt den Weg über Frankenhäuser nehmen können. Dann hätte er für die Reisekosten von 12 Tagen auch 6 Erfahrungspunkte bekommen.
- Liegt ein **Porträtplättchen** auf dem Ort, auf dem die Reise **endet**, nimmt der Spieler es an sich und legt es offen vor sich ab.
Beispiel: Der Spieler ist von Marburg nach Eisleben gereist. Hier liegt ein Porträtplättchen von Katharina von Bora, das der Spieler vor sich auslegt. Das Plättchen von Lucas Cranach, das in Erfurt liegt, darf er nicht nehmen, da er in Erfurt seinen Zug nicht beendet hat.
Hinweis: Je mehr verschiedene Porträts ein Spieler am Ende hat, desto mehr Punkte erhält er.
Wichtig: Porträtplättchen bekommt der Spieler jedoch nur, wenn er reist. Bleibt er auf seinem aktuellen Ort stehen, erhält er **kein** Porträtplättchen.

- Der Spieler darf seine Reise auf demselben Ort beenden, auf dem er sie beginnt.
Beispiel: Der Spieler befindet sich in Magdeburg und möchte unbedingt das hier liegende Porträt von Martin Luther haben. Stehenbleiben hilft nicht, denn das Porträt gibt es nur auf dem Zielort am Ende seiner Reise. Er macht eine 8-tägige Rundreise über Eisleben und Wittenberg zurück nach Magdeburg. Er hätte in einem Zug auch für 4 Tage nach Wittenberg und wieder zurück reisen können. Denn es ist nicht verboten, einen Weg doppelt zu laufen.



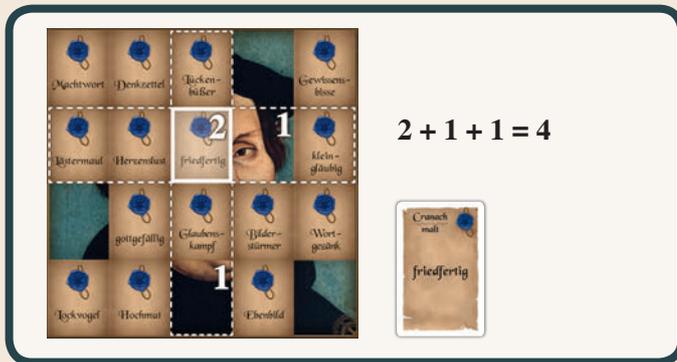
- **Wichtig:** Wurde das **letzte Porträtplättchen** in einer Region entfernt, wird **nur in dieser Region** auf jeden der vier Orte verdeckt ein Porträtplättchen aus dem Vorrat gelegt und dann aufgedeckt.



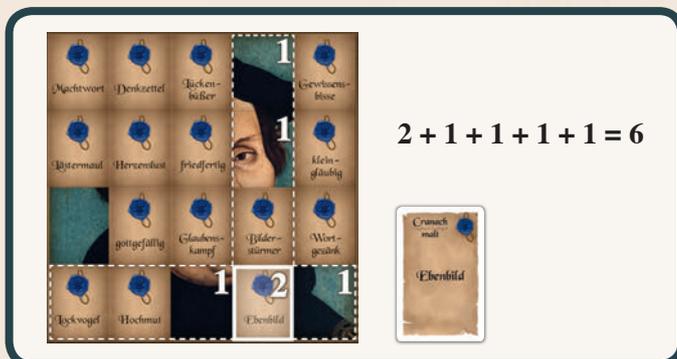
Luther-Bild erweitern

- **Wichtig:** In seinem Spielzug darf der Spieler **nur 1 Lutherkarte** spielen.
- Er spielt eine Lutherkarte (sie hat ein blaues Siegel auf der Rückseite), zu der auf dem Luther-Bild noch das Abdeckplättchen mit dem zugehörigen Wort zu sehen ist.
- Die Karte legt er zurück in die Schachtel.
- Dann entfernt er das zugehörige Abdeckplättchen von dem Luther-Bild und legt es ebenfalls in die Schachtel.
- Das Feld unter dem entfernten Abdeckplättchen bringt 2 Punkte. Jeder bereits freigelegte Teil des Luther-Bildes, der sich in **derselben Reihe** oder **derselben Spalte** wie das entfernte Plättchen befindet, bringt 1 Punkt, den der Spieler sofort mit seinem Erfahrungsstein weiterzieht.

Beispiel: Der Spieler spielt die Lutherkarte „friedfertig“ und entfernt das zugehörige Abdeckplättchen von dem Luther-Bild. Dafür bekommt er 2 Erfahrungspunkte. Da in derselben Spalte bereits ein Abdeckplättchen entfernt wurde, erhält er für das leere Feld 1 weiteren Punkt. Ebenso für das leere Feld in derselben Reihe. Somit erhält der Spieler insgesamt 4 Erfahrungspunkte.



Hätte der Spieler die Lutherkarte „Ebenbild“ gespielt, hätte er sogar 6 Punkte bekommen (2 Punkte für das Feld unter dem entfernten Abdeckplättchen und jeweils 1 für die beiden leeren Felder in derselben Spalte und derselben Reihe).



Vorteilskarte spielen

- **Wichtig:** In seinem Spielzug darf der Spieler **nur 1 Vorteilskarte** spielen.
- Ausgespielte Vorteilskarten kommen zurück in die Schachtel.
- Die meisten Vorteilskarten sind selbsterklärend. Bei Bedarf gibt es nähere Erläuterungen im Anhang auf Seite 7.

Luther- und Vorteilskarten abwerfen und dafür Proviantkarten ziehen

- Einmal in seinem Spielzug darf der Spieler **beliebig viele** Luther- und Vorteilskarten, die er nicht mehr nutzen kann oder will, abwerfen. Sie kommen zurück in die Schachtel.
- Für jede abgeworfene Karte zieht er **1 Proviantkarte** vom Nachziehstapel.
- Zieht er Brot oder Käse, erhält er allerdings **keine** Sonderkarten vom Brot- oder Käsestapel, wie es beim Nehmen von Proviantkarten zu Beginn einer Runde üblich ist.

D Cranach malt



- Waren alle Spieler am Zug, ist die Runde zu Ende.
- Der Startspieler deckt das **oberste Plättchen vom Stapel „Cranach malt“** auf und entfernt das entsprechende Abdeckplättchen vom Luther-Bild.
- Befindet sich dieses Abdeckplättchen nicht mehr auf dem Plan, wird das nächste „Cranach-malt“-Plättchen aufgedeckt. Das geschieht so lange, bis ein Abdeckplättchen vom Luther-Bild entfernt werden kann.
- Aufgedeckte „Cranach malt“-Plättchen kommen zurück in die Schachtel.
- Danach gibt der alte Startspieler die **Lutherrose seinem linken Nachbarn**, der Startspieler der neuen Runde wird. Vom Nachziehstapel legt dieser so viele Proviantkarten pärenchenweise aus, bis wieder ein Kartenpärenchen mehr ausliegt, als Spieler teilnehmen. Ein Pärenchen liegt noch von der Vorrunde aus.

Der übrige Verlauf ist wie beschrieben.

Spielende und Spielsieger



- Wurde während oder am Ende einer Runde das **letzte Abdeckplättchen** vom Luther-Bild entfernt, ist das **Luther-Bild fertig** und das Spiel nähert sich dem Ende.
- **Nach dieser Runde** gibt es anschließend in jedem Fall **noch eine letzte Runde**.
- Danach erfolgt die Wertung, bei der die Spieler ihre erzielten Erfahrungspunkte wie üblich mit ihren Erfahrungssteinen auf der Zählleiste weiterziehen. **Hinweis:** Sollte ein Spieler über das Feld 95/0 ziehen, zählt er einfach ab Feld 1 weiter und addiert die 95 Punkte.

Erfahrungspunkte für gesammelte Porträtplättchen

- Zunächst gibt es **Punkte für die gesammelten Porträtplättchen**. Je mehr verschiedene Porträts ein Spieler gesammelt hat, desto mehr Erfahrungspunkte erhält er.
- Jedes Porträtplättchen wird gewertet.

Anzahl unterschiedlicher Porträts	Erfahrungspunkte
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28

Beispiel: Der Spieler hat 4 x Martin Luther, 2 x Katharina von Bora, 1 x Friedrich der Weise, 1 x Johann Tetzel und 1 x Karl V. Dafür erhält er 20 Erfahrungspunkte:

15 Punkte für das Set aus 5 verschiedenen Porträts (Martin Luther, Katharina von Bora, Friedrich der Weise, Johann Tetzel, Karl V.)

3 Punkte für das Set aus 2 verschiedenen Porträts (Martin Luther und Katharina von Bora)

1 Punkt für das erste einzelne Luther-Porträt und

1 Punkt für das zweite einzelne Luther-Porträt

= 15

= 3

= 1

= 1

Zusatzpunkte für die meisten Luther-Porträts

- Bei den Sets zählen die Luther-Porträts normal mit. **Zusätzlich** bekommt der Spieler mit den **meisten Luther-Porträts 12 Punkte**. Der Spieler mit den **zweitmeisten Luther-Porträts** erhält **6 Punkte**.
- Gibt es einen Gleichstand um den 1. Platz, erhalten alle Spieler mit den meisten Luther-Porträts die 12 Punkte. Spieler mit den zweitmeisten Luther-Porträts erhalten wie üblich die 6 Punkte.
- Bei einem Gleichstand um den 2. Platz erhalten alle daran beteiligten Spieler die 6 Punkte.

Weitere Erfahrungspunkte

- Für **jeweils 5 Tagesreisen**, die ein Spieler noch auf seinen Proviantkarten hat, gibt es **1 Punkt**. **Beispiel:** Ein Spieler hat noch Proviantkarten in der Summe von 11 Tagesreisen. Dafür erhält er 2 Punkte.
- **Jede Luther- und jede Vorteilskarte**, die ein Spieler noch hat, erbringt ebenfalls **1 Punkt**.

Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt von den beteiligten Spielern, wer die meisten Porträtplättchen von Martin Luther gesammelt hat. Ist auch das gleich, gibt es mehrere Gewinner.

Nähere Erklärung zu den Ereignis- und Vorteilskarten



Die Ereigniskarten

Der Weg zwischen Eisenach und Frankenhausen ist einmal kostenlos (Wege-Ring auf die Strecke). Die 2 Erfahrungspunkte fürs Reisen gibt es hier dennoch.

Auf den Weg wird ein Wege-Ring gelegt, so dass man die Zahl noch sehen kann. Der nächste Spieler, der von Eisenach nach Frankenhausen reist oder umgekehrt, muss für den Weg zwischen diesen beiden Orten keine Proviantkarte abgeben. Danach wird der Ring in den Vorrat zurückgelegt.

Beispiel von Seite 4: Für die Reise von Marburg nach Eisleben über Frankenhausen müsste der Spieler nur 8 Tage bezahlen. Dennoch würde er 6 Erfahrungspunkte erhalten.

Hinweis: Sollten bereits alle vier Wege-Ringe auf dem Plan liegen, nimmt der Spieler einen von diesen Ringen.

Jeder Spieler zieht reihum Proviantkarten vom Nachziehstapel. Du ziehst 2 Karten, deine Mitspieler jeweils 1.

Der Spieler am Zug beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Zusätzliche Sonderkarten für Brot oder Käse gibt es für die neuen Proviantkarten nicht.

Du musst 1 Proviantkarte deiner Wahl auf den Ablagestapel legen, deine Mitspieler jeweils 2.

Muss ein Spieler Proviantkarten abgeben, hat aber keine mehr, dann hat er Glück. Man gibt höchstens so viele Karten ab, wie man besitzt.

Lege in der Region, in der sich deine Spielfigur befindet, auf jedes leere Feld ein Porträtplättchen aus dem Vorrat.

Nur in der Farbregion, in der sich der Spieler befindet, werden auf alle Orte ohne Porträtplättchen neue Plättchen verdeckt gelegt und dann aufgedeckt, so dass in dieser Region wieder 4 Porträts ausliegen.

Jeder Spieler, dessen Spielfigur sich in der roten Region befindet, erhält 2 Proviantkarten vom Nachziehstapel.

Der Spieler am Zug zieht zuerst 2 Karten, falls er sich in dieser Farbregion befindet. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Zusätzliche Sonderkarten für Brot oder Käse gibt es für die neuen Proviantkarten nicht.

Du und deine Mitspieler, deren Spielfiguren sich in deiner Region befinden, erhalten 1 Proviantkarte vom Nachziehstapel.

Der Spieler am Zug zieht zuerst 1 Karte. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Zusätzliche Sonderkarten für Brot oder Käse gibt es für die neue Proviantkarte nicht.



Die Vorteilskarten

In Worms erhältst du 3 Erfahrungspunkte.

Es ist egal, ob der Spieler seinen Zug hier beginnt oder beendet. Die Punkte erhält er allerdings nicht, wenn er durch den Ort nur durchreist.

Setze deine Spielfigur zu Beginn deines Zuges auf einen beliebigen Ort.

Der Spieler beginnt seine Reise von dem neuen Ort. Liegt dort ein Porträtplättchen, erhält der Spieler es nicht. Es sei denn, er erreicht den Ort am Ende seiner Reise erneut.

1 deiner Proviantkarten zählt doppelt.

Beispiel: Die Reise von Augsburg nach Eisenach kostet 14 Tage. Der Spieler gibt eine 5 (zählt doppelt) und eine 4 ab und erhält 7 Erfahrungspunkte.

Jeder Spieler, dessen Spielfigur sich in der roten Region befindet, erhält 2 Erfahrungspunkte. Bist du in Marburg, erhältst du sogar 4 Punkte.

Es ist egal, ob der Spieler seinen Zug in der genannten Region bzw. auf dem genannten Ort beginnt oder beendet. Die Punkte erhält er allerdings nicht, wenn er durch die Region bzw. den Ort nur durchreist.

Du erhältst vom Nachziehstapel 5 Proviantkarten. Behalte 3 deiner Wahl und lege die 2 anderen auf den Ablagestapel. Bist du in Nimbschen, behältst du 4 Karten.

Beginnt oder beendet der Spieler seinen Zug auf dem angegebenen Ort, darf er 4 Karten behalten. Das gilt allerdings nicht, wenn er durch den Ort nur durchreist. Zusätzliche Sonderkarten für Brot oder Käse gibt es für die neuen Proviantkarten nicht.

Lege bis zu 3 deiner Proviantkarten auf den Ablagestapel und ziehe vom Nachziehstapel ebenso viele Karten nach.

Der Spieler entscheidet selbst, wie viele Karten er auf einmal ablegt. Zusätzliche Sonderkarten für Brot oder Käse gibt es für die neuen Proviantkarten nicht.



Foto: Annette Salomo, Lotte

Die Autoren:

Erika (geb. 1948) und Martin (geb. 1946) Schlegel sind seit über 40 Jahren verheiratet und leben in Hagen. Während Martin vorwiegend als Autor von Spielen auftritt, ist Erika in den Testphasen sehr aktiv. Mit „Luther – Das Spiel“ haben beide wieder gemeinsam ein Spiel entwickelt, was sich bei diesem Thema anbot. So war Erika u. a. als Religionslehrerin tätig und viele Jahre im Presbyterium ihrer Kirche, während Diplom-Kaufmann Martin seine Stärke in der Spielmechanik sieht. Spiele spielen und auch entwickeln sind für sie ein tolles Hobby, aber alles andere als Lebensinhalt. Denn es gibt viele weitere interessante Aspekte wie z. B. das Reisen. So haben die beiden bislang 20 Länder außerhalb Europas bereist. Ihr Engagement für die Dritte Welt führt dazu, dass 80 Prozent ihrer Einnahmen aus diesem Spiel direkt der Kindernothilfe zukommen.

Redaktion: Wolfgang Lüttke

Redaktionelle Mitarbeit: Peter Neugebauer,

Klaus Teuber, Benjamin Teuber

Grafik: Fiore GmbH

Bildmotiv Cover, Spielplan und Broschüre:

Martin Luther, Lucas Cranach d. Ä., 1528

Stiftung Luthergedenkstätten in Sachsen-Anhalt

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr.: 692667

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

In Zusammenarbeit mit der

Staatlichen Geschäftsstelle „Luther 2017“

und „Luther 2017 – 500 Jahre Reformation“

Geschäftsstelle der EKD

Die Autoren und der Verlag danken allen

Testspielern und Regellesern.

© 2016 Chr. Belser Gesellschaft für

Verlagsgeschäfte GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-412

info@belser.de

belser.de

ISBN 978-3-7630-2764-4

belser

Mehr Informationen zur Reformation:

Walter Martin Rehahn



365 Tage Reformation

Der Jahresbegleiter

Als Martin Luther im Herbst 1517 seine 95 Thesen zum Ablasswesen veröffentlichte, ahnte er nicht, welche epochemachenden Veränderungen damit begannen. Die Reformation hat die Geschichte der letzten 500 Jahre geprägt nicht nur in Deutschland, sondern in ganz Europa und darüber hinaus. Dieser hervorragend ausgestattete Jahresbegleiter beleuchtet die unterschiedlichsten Aspekte der Reformation jeweils in einer großzügigen Abbildung und einem kurzen, erläuternden Text. Auf diese Weise begleitet Sie dieser Band Tag für Tag durch das Jubiläumsjahr 2017 und lässt Sie jeden Tag die Reformation von einer überraschenden Seite neu entdecken. Mit ca. 300 farbigen Abbildungen und einer kurzen Einführung in die Geschichte und Gegenwart der Reformation.

ISBN: 978-3-7630-2730-9