

Elisabeth I.

Die Religionskriege ~ 1559-1598



von Ed Beach

Living Rules • Version 1.1

SZENARIOHEFT

Einführung	2	Anmerkungen des Autors	13
Die Szenarien	3	Ausführliches Spielbeispiel	15
Lernszenario	4	Das Spiel und die Geschichte	21
Feldzugszenario.....	6	<i>Anmerkungen zu den Karten</i>	30
Turnierszenario.....	8	<i>Heirats-Bonus-Tabelle</i>	31
Ein Zeitlimit setzen	10	<i>Spieleintritt der Anführer</i>	31
Partien mit 2 bis 5 Spielern	10	<i>Kapitäns-Tabelle</i>	32
Play by E-Mail	13	<i>Wissenschafts-Bonus-Tabelle</i>	32



Spielworxx, Schleiderweg 14, 48249 Dülmen
www.spielworxx.de



EINFÜHRUNG

Zunächst werden in diesem Heft die Szenarien und ihre Aufbauvorgaben vorgestellt. Anschließend folgen Anmerkungen des Autors und historische Einordnungen, die hoffentlich das Spielerlebnis noch verbessern. Am Ende widmen wir uns nochmals eingehender den Spielkarten und Spielsteinen in *Elisabeth. I.*

Spielbeginn

Spieler, die mit der historischen Epoche nicht vertraut sind, sollten zunächst den Abschnitt *Das Spiel und die Geschichte* lesen, um einen Überblick über die Ereignisse und Abläufe zu gewinnen.

Elisabeth I. ist eine Fortsetzung von *Here I Stand* (GMT, 2006). Wer *Here I Stand* bereits kennt, kann dieses Spiel beginnen, ohne folgende Regelabschnitte zu lesen (die praktisch unverändert sind):

Abschnitt 12	Kontrolle und Unruhe
Abschnitt 13	Bewegung
Abschnitt 14	Feldschlachten
Abschnitt 15	Belagerungen

Wer *Here I Stand* kennt, sollte einige wichtige Änderungen bei den Diplomatieregeln beachten:

- Man kann nicht länger um Frieden bitten
- Das Abtreten von Feldern an andere Mächte wurde deutlich erschwert/begrenzt (siehe 9.1)

Wer *Here I Stand* nicht kennt, sollte mit dem *Elisabeth*-Zwei-Personen-Lernszenario beginnen. Es verwendet die meisten Regeln der Abschnitte 16 bis 23 nicht. Nach dem Spielen des Lernszenarios sollten die Spieler die wichtigsten Regeln kennen, die von *Here I Stand* auf *Elisabeth I.* übertragen wurden.

Alle Spieler sollten dann das gesamte Regelheft lesen, um sich für das Turnier- oder das Feldzugszenario vorzubereiten, die bis zu 6 Spielern Platz bieten. Nach dem Lesen der Regeln können die Spieler das Lernszenario aufbauen und dazu das *ausführliche Spielbeispiel* lesen. Wird zum ersten Mal mit den kompletten Regeln gespielt, sollte das Feldzugszenario gewählt werden. Da sich die religiösen Auseinandersetzungen in Frankreich und den Niederlanden in diesem Szenario gerade erst entwickeln, können die Spieler die dazu verwendeten Regeln so besser erlernen.

Wenn alle Spieler mit den Regeln vertraut sind, wird eine Partie mit sechs Spielern ungefähr dauern:

Feldzugszenario: 8 Stunden

Turnierszenario: 5 Stunden

Das Siegpunkte-System erlaubt es Spielern außerdem, zuvor eine bestimmte Anzahl an zu spielenden Runden oder Stunden festzulegen, anstatt ein Szenario komplett durchzuspielen—siehe den Abschnitt *Ein Zeitlimit setzen*.

Elisabeth I. lässt sich ziemlich gut (und etwas schneller) mit weniger als sechs Spielern spielen. Der Abschnitt *Partien mit 2 bis 5 Spielern* beschreibt die Unterschiede zum Spiel mit sechs Mitwirkenden.

DIE SZENARIEN

Zunächst werden einige Richtlinien, die beim Aufbau der Szenarien sinnvoll sind, vorgestellt. Dann werden die drei *Elisabeth I.*-Szenarien in der empfohlenen Reihenfolge dargestellt.

Aufbau-Richtlinien

Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Die Machttableaus sollten in Impuls-Reihenfolge um den Spielplan gelegt werden, so dass sich die Spieler die Spielreihenfolge leicht merken können. Der Spielplanrand weist dekorative Banner für die Mächte auf—sie markieren zudem die empfohlene Position der Mächte. Der Aufbau könnte dann so aussehen:



Spielbeginn: Die Einheiten und der Aufbau der Machttableaus

Die Mächte werden anhand der Aufbauinformationen des Lern-, Feldzug- oder Turnier-Szenarios nacheinander aufgebaut. Die Aufbauinformationen führen aus, welche Einheiten auf dem Spielplan beginnen und welche Marker auf das jeweilige Machttableau wandern. Zudem enthalten die Aufbauinformationen die Informationen, wo die Marker und Spielsteine der diversen Tabellen platziert werden.

Kräfte-Pool-Aufbau

Land- und Seeinheiten einer Macht, die zu Spielbeginn nicht auf dem Spielplan aufgebaut werden, sollten neben dem Machttableau abgelegt werden. Sie stellen den Kräfte-Pool dar, aus dem während des Spiels Einheiten gebaut werden können. Nicht verwendete Einheiten von Neben-Mächten und Neutralen sollten separat aufbewahrt werden.

Marker-Aufbau

Spielrundenanzeiger: Der Spielrundenanzeiger befindet sich in der oberen rechten Ecke des Spielplans. Der schwarze „Turn“-Marker wird ins Feld der Runde 1 gelegt, wenn das Lern- oder das Feldzug-Szenario gespielt werden. Beim Turnier-Szenario wandert er ins Feld der Runde 3.

Heirats-Tableau

Die Spielsteine, die hier platziert werden, werden in den Aufbauinformationen der Szenarien benannt.

Siegpunkt- („VP“) Marker: Die farblich passenden VP-Marker der Mächte werden in die entsprechenden Felder der Siegpunktleiste (siehe den unteren Teil des Heirats-Tableaus) gelegt. Mit dieser Anzahl an Siegpunkten beginnen die Mächte ein Szenario.

Gönnerschafts-Tableau

Die Aufbauinformationen jedes Szenarios führen die Künstler, Wissenschaftler und Gönnerschafts-SP-Marker auf, die auf dem Gönnerschafts-Tableau beginnen. Künstler und Wissenschaftler, die in späteren Runden des Szenarios ins Spiel eintreten, sollten auf das passende Feld unten auf dem Tableau gelegt werden.

Protestantische Felder-Tableau

Der Marker protestantische Felder wird auf das in den Szenarioinformationen genannte Feld der Leiste gelegt.

Diplomatischer Status: In jedem Szenario sind bereits einige Kriege im Gange. Diese werden mit Im Krieg- („At War“) Markern auf dem Statusdisplay (unten auf dem Tableau) markiert. Außerdem sind einige Neben-Mächte Alliierte von Großmächten. Dies wird mit Alliierte- („Allied“) Markern gekennzeichnet..

Tabelle Diplomatischer Einfluss

Die Einfluss-Marker, die ein Szenario auf der diplomatischen Einfluss-Tabelle beginnen, werden in den Aufbauinformationen genannt.

Abkürzungen beim Aufbau

Abkürzung	Bedeutung	Beispiel
SKM	sechseckiger Kontrollmarker (katholische Seite)	
skm	sechseckiger Kontrollmarker (protestantische Seite)	
QKM	quadratischer Kontrollmarker (katholische Seite)	
qkm	quadratischer Kontrollmarker (protestantische Seite)	
Söl	Söldner	



Seeschlacht von Lepanto

Lernszenario

Einleitung

Das Lernszenario wurde für zwei Spieler entwickelt (Osmanen gegen Spanier), die die *Elisabeth*-Grundregeln erlernen wollen oder die nicht genügend Mitspieler für eins der größeren Szenarien finden.

Spiellänge

3 Spielrunden: Runde 1 (1559) bis Runde 3 (1575)

Aufbau

Folgendes Spielmaterial wird in diesem vereinfachten Szenario nicht benötigt:

- Gönnerschafts-Tabellen
- Machttableaus für England, Frankreich, Heiliges Römisches Reich, Protestanten
- Einheiten und Marker von England, Frankreich, Protestanten

Die Siegpunkteleiste wird nur dazu benötigt, osmanische Siegpunkte festzuhalten. Auf dem Tableau Protestantische Felder wird nur der diplomatische Status verwendet. Die osmanischen und spanischen Machttableaus werden auf ihre „Lernszenario-Seite“ gedreht.

Osmanisches Reich

Istanbul.....	Mehmed, Piyale Pasha, 8 Reguläre, 2 Kavallerie, 3 Galeeren, QKM
Salonika.....	1 Regulärer, QKM
Athens.....	1 Regulärer, QKM
Scutari.....	1 Kavallerie
Belgrade.....	1 Regulärer, QKM
Buda.....	2 Reguläre, QKM
Algiers.....	Dragut, 2 Reguläre, 3 Corsairs, QKM

QKM auf dem Machttableau: 4

Bonus-SP-Feld: 2 Festungen (siehe Siegpunkte, weiter unten)

Spanien

Madrid.....	Duke of Alva, 3 Reguläre, QKM
Barcelona.....	1 Regulärer, QKM
Seville/Cádiz.....	QKM
Oran.....	1 Regulärer
Milan.....	2 Reguläre, QKM
Genoa.....	1 Regulärer, QKM
Ravenna.....	SKM
Ancona.....	SKM
Rome.....	QKM
Naples.....	1 Regulärer, QKM
Messina.....	2 Galeeren
Malta.....	2 Reguläre (Knights of St. John/Malteserorden), QKM

QKM auf dem Machttableau: 6

Heiliges Römisches Reich

Vienna.....	Schwendi, 2 Reguläre, 2 Söl, QKM, HRR-Hauptstadt (Holy Roman Capital)
Prague.....	1 Regulärer, QKM
Augsburg.....	1 Regulärer, qkm
Frankfurt.....	1 Regulärer, qkm
Szigetvar.....	Zrinyi, 1 Regulärer

Papsttum

Ravenna.....	1 Regulärer
Rome.....	2 Reguläre
Messina.....	1 Galeere

Venedig

Venice.....	2 Reguläre, 3 Galeeren
Candia.....	1 Regulärer
Cyprus.....	1 Regulärer

Unabhängige

Florence.....	1 Regulärer
Tunis.....	1 Regulärer

Tableau Königliche Heirat

Siegpunkteleiste: 13 osmanische SP

Tableau Protestantische Felder

Diplomatischer Status:

- Das Osmanische Reich und Spanien sind im Krieg.
- Spanien und das Papsttum sind alliiert.

Tabelle Diplomatischer Einfluss

Papsttum:	osmanischer Einfluss 0, spanischer Einfluss 1
Venedig:	osmanischer Einfluss 2, spanischer Einfluss 0
HRR:	osmanischer Einfluss 3, spanischer Einfluss 1

Karten im Spiel

In diesem Szenario werden nur die Karten 1 bis 31 verwendet. Die Karten 1 und 2 sind die osmanischen Heimatkarten, Karte 3 ist die spanische Heimatkarte und die Karten 4-31 bilden das Deck.

Siegepunkte

In diesem Szenario werden nur die osmanischen Siegpunkte festgehalten. Der osmanische Spieler gewinnt, wenn er einen militärischen Sieg erzielen kann oder wenn er am Ende einer Runde mindestens 20 SP hat. Gelingt ihm dies nicht, ist am Ende von Runde 3 der spanische Spieler der Gewinner. Der osmanische Spieler bekommt 1 SP für jedes Festungsfeld, das er gegenwärtig kontrolliert und das nicht in Unruhe ist (zusätzlich zu den normalen SP durch Schlüsselplätze und Piraterie). Da er zu Spielbeginn Scutari und Djerba/Tripoli kontrolliert, beginnt er mit 13 SP (11 durch Schlüsselplätze und 2 durch Festungen). Als Erinnerung für die Bonus-SP können Festungs-Marker ins Bonus-SP-Feld des Machtttableaus gelegt werden—so können die kompletten SP auf dem Machtttableau abgelesen werden. Kein Spieler darf in diesem Szenario neue Festungen bauen. Wenn Spanien Piraterie gegen die Osmanen ausführt und 1 oder mehr Treffer erzielt, darf der osmanische Spieler Spanien keinen Piraterie-SP geben. Stattdessen werden die osmanischen Piraterie-SP um eins reduziert.

Sonderregeln

1. In diesem Szenario dürfen keine Felder in Schottland, England, den Niederlanden, Frankreich oder Portugal betreten werden. Der unabhängige Schlüsselplatz Metz darf ebenfalls nicht betreten werden. Wenn es zu Beginn des Spiels Kontrollmarker auf den Spielplan legt, berücksichtigt Spanien die drei Schlüsselplätze in den Niederlanden *nicht*.

2. Die Meereszonen und die Felder auf der Weltkarte werden in diesem Szenario nicht berücksichtigt. Keine Macht erhält Schätze aus der Neuen Welt; sie werden nicht vergeben.

3. Das Osmanische Reich und Spanien sind zu Spielbeginn im Krieg. Die Verhandlungs- und Kriegs-Segmente der Diplomatiephase werden in allen Runden des Szenarios ausgelassen. Die einzig möglichen Kriegserklärungen sind die, die während der Aktionsphase durch die osmanische Heimatkarte *Osmanischer Tribut* gemacht werden.

4. Das Heilige Römische Reich wird in diesem Szenario als Nebenmacht behandelt. (Die Regeln zur Aktivierung des HRR in Spielen mit 4 oder 5 Personen werden nicht verwendet; das HRR erhält in diesem Lernszenario keine Kartenhand.) Das HRR berücksichtigt alle Regeln für Neben-Mächte aus Abschnitt 24 mit folgenden Ausnahmen:

(a) Es werden keine spanischen Kontrollmarker auf HRR-Heimatfelder gelegt, wenn das HRR als spanischer Alliiertes aktiviert wird.

(b) Spanien kann HRR-Anführer freikaufen, sollten sie im Spiel gefangen genommen werden. In diesem Fall erhält der osmanische Spieler eine Karte aus der spanischen Hand. Der Anführer wandert dann aber gemäß 9.3 zur HRR-Hauptstadt (oder einem Schlüsselplatz).

(c) Gemäß 24.3 kann Spanien sowohl Reguläre als auch Söldner des HRR ausheben.

5. Nur in diesem Szenario kann das osmanische Reich diplomatischen Einfluss auf das Papsttum legen, um zu versuchen, es als Neben-Macht zu deaktivieren. Sollte Spanien durch das Spielen der Pflichtkarte *Päpstliche Bulle* Kontrolle über das Papsttum gewinnen, muss Spanien entweder den vierten genannten Vorteil bekommen (Heilige Liga wiederherstellen) oder es bekommt gar keinen Vorteil (die ersten drei sind in diesem Szenario nicht erhältlich). **Es gibt keinen dritten osmanischen Einfluss-Marker. Stattdessen wird der „VP-Baseline“-Marker verwendet.**

6. Folgende Regelabschnitte werden in diesem Szenario nicht verwendet:

- 16.5 Piraterie auf der Weltkarte
- 16.6 Umsegelung
- 16.7 Antwerpen und Rotterdam
- 17.4 Expeditionen
- 17.5 Festungen
- 18. Religiöse Auseinandersetzungen
- 19. Spionage
- 20.1 Morisken-Unruhen breiten sich aus
- 20.2 Nicht verwendete Schätze abwerfen
- 20.3 Schiffs-Marker „Ausleihe“
- 20.7 Piraterie-Marker/Schätze
- 20.9 Diplomatie zurücksetzen
- 21. Heiraten
- 22. Gönnerschaft
- 23.3 England
- 23.4 Frankreich
- 23.5 Heiliges Römisches Reich
- 23.6 Die Protestanten
- 23.7 Auswärtige Kriege

Diese besondere Regel bedeutet, dass folgende osmanische Aktionen nicht ausgeführt werden können:

- Festungen bauen
- Expeditionen ausrüsten
- Informationen sammeln
- Agent aussenden
- Attentat
- Künstler oder Wissenschaftler unterstützen

Folgende spanische Aktionen können nicht verwendet werden::

- Festung oder Patrouille bauen
- Armada aufrüsten
- Predigt
- Ketzerei unterdrücken
- Informationen sammeln
- Agent aussenden
- Attentat
- Englische katholische Rebellion
- Künstler oder Wissenschaftler unterstützen

Neben der Diplomatie- werden auch die Heirats- und die Gönnerschaftsphasen in diesem Szenario ausgelassen.



Die Belagerung von La Rochelle

Feldzugszenario

Einleitung

Das Feldzugszenario ist das umfangreichste Szenario des Spiels und stellt alle 40 Jahre nach, in denen Elisabeth England und Philipp Spanien regierte.

Spiellänge

7 Spielrunden: Runde 1 (1559) bis Runde 7 (1598)

Aufbau

Osmanisches Reich

Istanbul..... Mehmed, Piyale Pasha, 8 Reguläre, 2 Kavallerie, 3 Galeeren, QKM
 Salonika..... 1 Regulärer, QKM
 Athens 1 Regulärer, QKM
 Scutari 1 Kavallerie
 Belgrade 1 Regulärer, QKM
 Buda 2 Reguläre, QKM
 Algiers Dragut, 2 Reguläre, 3 Corsairs, QKM

QKM auf dem Machttableau: 4

Suezkanal: 0 Versuche

Erhältliche Kapitäne: Murat Reis

Spanien

Madrid..... Duke of Alva, 3 Reguläre, QKM
 Barcelona..... 1 Regulärer, QKM
 Seville/ Cádiz 1 Galeone, QKM
 Oran..... 1 Regulärer
 Milan 2 Reguläre, QKM
 Genoa 1 Regulärer, QKM
 Ravenna..... SKM
 Ancona SKM
 Rome QKM
 Naples..... 1 Regulärer, QKM
 Messina 2 Galeeren
 Malta 2 Reguläre (Knights of St. John/Malteserorden), QKM
 Alkmaar..... SKM

Haarlem SKM
 Amsterdam QKM
 Rotterdam..... **SKM**
 Utrecht..... SKM
 Arnhem..... SKM
 Brielle..... SKM
 Antwerp..... 1 Regulärer (Wallone), QKM
 's-Hertogenbosch..... SKM
 Flushing..... SKM
 Ghent..... skm
 Brussels 1 Regulärer, QKM
 Maastricht..... SKM

QKM auf dem Machttableau: 3

Festungen auf der Weltkarte: 1 Festungs-Marker

Schätze auf der Hand: 1 (zufällig vor Spielbeginn gezogen)

England

London 2 Reguläre, qkm
 Portsmouth 1 Galeone
 Bristol..... 1 Regulärer, qkm
 York..... qkm
 Berwick 2 Reguläre, 1 Galeone, SKM
 Dublin..... 1 Regulärer, QKM

QKM auf dem Machttableau: 3

Erhältliche Kapitäne: Hawkins

Frankreich

Paris..... Montmorency, 3 Reguläre, QKM
 Orleans 1 Regulärer
 Calais..... Galeone, QKM
 Rouen qkm
 Metz..... 1 Regulärer, QKM
 Lyon..... 1 Regulärer, QKM
 Marseille..... 1 Regulärer, QKM
 Bordeaux 1 Regulärer
 La Rochelle qkm
 Nantes..... skm
 Amboise skm
 Brest 1 Galeere
 Edinburgh..... 1 Regulärer, QKM
 Glasgow..... SKM
 Stirling..... SKM
 Perth skm

QKM auf dem Machttableau: 2

Erhältliche Kapitäne: le Testu, Villegaignon. Mit den Protestanten geteilt: de Sores, le Clerc

Heiliges Römisches Reich

Vienna Schwendi, 2 Reguläre, 2 Söl, QKM,
HRR-Hauptstadt (Holy Roman Capital)
Prague..... 1 Regulärer, QKM
Augsburg 1 Regulärer, qkm
Frankfurt..... 1 Regulärer, qkm
Szigetvar..... Zrinyi, 1 Regulärer
QKM auf dem Machttabelleau: 4
Zu verleihende Söldner: 4
Erhältliche Kapitäne: Henszlein

Protestanten – Niederlande

QKM auf dem Machttabelleau: 3
Erhältliche Kapitäne: Laudonniere. Mit Frankreich geteilt: de Sores, le Clerc

Protestanten – Hugenotten

QKM auf dem Machttabelleau: 5
Anführer, die nicht auf dem Spielplan sind: Coligny

Irland

Keine Truppen zu Beginn (treten bei Aktivierung Irlands ins Spiel ein)

Papsttum

Ravenna..... 1 Regulärer
Rome 2 Reguläre
Messina 1 Galeere

Portugal

Lisbon..... 1 Regulärer, 1 Galeone

Schottland

Keine Truppen zu Beginn (treten durch das Ereignis *Die schottischen Lords rebellieren* ins Spiel ein)

Venedig

Venice..... 2 Reguläre, 3 Galeeren
Candia 1 Regulärer
Cyprus 1 Regulärer

Unabhängige

Florence..... 1 Regulärer
Tunis..... 1 Regulärer

Tableau Königliche Heirat

Können Heiraten Eignung 5: Elisabeth I.
Können Heiraten Eignung 3: Philipp II.
Können Heiraten Eignung 2: Don Carlos, Elisabeth de Valois, Charles II, William of Orange
Können Heiraten Eignung 1: Leicester, Anna of Saxony, Earl of Arran

Vor der im Spiel simulierten Zeit hatte Katharina von Medici zugestimmt, ihre Tochter Elisabeth de Valois mit Philipp II. von Spanien zu verheiraten. Die Spieler müssen diesem Arrangement nicht folgen. Wenn die Vereinbarung jedoch von einer der Seiten gebrochen wird, zieht Spanien in Runde 2 eine Karte weniger (siehe Philipps Heiratsbonus).

Siegpunktleiste: Protestanten 1, England 6, Heiliges Römisches Reich 8, Frankreich 9, Osmanisches Reich 11, Spanien 17

Gönnerschafts-Tableau

Aktuell verfügbare Künstler:

Osm. Reich: Sinan
Spanien: Titian, Bautista
Frankreich: Clouet, de L'Orme
Protestanten: Brueghel
aus Italien: Palladio

Aktuell verfügbare Wissenschaftler:

Osm. Reich: Seydi ali Reis
Spanien: Herrera
England: Dee
Frankreich: le Testu
HRR: Mercator
Protestanten: le Moyne
aus Italien: Bellaso

SP-Marker: alle 19 (Künstler: 13; Wissenschaftler: 6)

Wissenschafts-Boni: alle 9

Tableau Protestantische Felder

Protestantische Felder: 18

Diplomatischer Status:

- Spanien und das Papsttum sind alliiert.
- Frankreich und Schottland sind alliiert.
- Das Osmanische Reich und Spanien befinden sich im Krieg.
- England und Frankreich befinden sich im Krieg.

Keiner der beiden Kriege darf im Verhandlungs-Segment von Runde 1 beendet werden.

Tabelle Diplomatischer Einfluss

Papsttum: französischer Einfluss 0, HRR-Einfluss: 0, **spanischer Einfluss 1**

Venedig: osmanischer Einfluss 2, spanischer Einfluss 0, französischer Einfluss 0, HRR-Einfluss: 0

Schottland: französischer Einfluss 0, englischer Einfluss 0, protestantischer Einfluss 1

Irland: französischer Einfluss 0, HRR-Einfluss: 0, spanischer Einfluss 1, englischer Einfluss 2

Karten im Spiel

Wird mit sechs Personen gespielt, befinden sich alle Karten im Spiel mit folgenden Ausnahmen:

- Karte 4, *Deutsche Intervention*
- Karte 37, *Die Hohe Pforte*

Bei Partien mit weniger als sechs Spielern, siehe den Abschnitt „Partien mit 2 bis 5 Spielern“. Viele Karten werden erst nach Runde 1 zum Spiel gefügt—siehe die obere rechte Ecke der Karte.



Der 80jährige Krieg beginnt

Turnierszenario

Einleitung

Das Turnierszenario verzichtet auf die ersten beiden Spielrunden und setzt alle Spieler sofort siegpunktmäßig unter Druck. Es endet zudem eine Runde früher als das Feldzugszenario.

Spiellänge

4 Spielrunden: Runde 3 (1570) bis Runde 6 (1593)

Aufbau

Osmanisches Reich

Istanbul..... Mehmed, Piyale Pasha, 6 Reguläre, 1 Kavallerie, 5 Galeeren, QKM
 Salonika..... 1 Regulärer, QKM
 Athens 1 Regulärer, QKM
 Belgrade 1 Regulärer, QKM
 Buda 2 Reguläre, QKM
 Djerba/Tripoli..... Uluch Ali, 3 Corsairs
 Tunis..... 2 Reguläre, QKM
 Algiers 2 Reguläre, QKM
 Granada 2 Reguläre (Morisken/Morisco)

QKM auf dem Machttabelleau: 3

Suezkanal: 0 Versuche

Bonus-SP-Feld: +1 SP-Künstler (*Elegy for Suleiman, von Baki*)

Aktueller Herrscher: Selim II. (platziere Karte Nr. 6 auf dem Herrscher-Feld)

Erhältliche Kapitäne: Murat Reis

Spanien

Madrid Don John, 2 Reguläre, 2 Söl, QKM
 Barcelona..... 1 Regulärer, 1 Galeere, QKM
 Seville/ Cádiz QKM
 Gibraltar Unruhe-Marker
 Granada Unruhe-Marker
 Cartagena..... Unruhe-Marker, 1 Galeere
 Oran..... 1 Regulärer
 Milan 1 Regulärer, 1 Söl, QKM
 Genoa 1 Regulärer, 1 Galeere, QKM
 Venice..... QKM

Zara SKM
 Ravenna SKM
 Acona SKM
 Rome QKM
 Naples..... 1 Regulärer, QKM
 Messina 1 Galeere
 Malta 1 Regulärer (Knights of St. John/Malte-serorden), QKM
 Corfu SKM
 Candia SKM
 Cyprus +1 SP-Marker Cyprus, SKM
 Florida SKM
 Alkmaar skm
 Haarlem SKM
 Amsterdam qkm
 Rotterdam HCM
 Utrecht..... 1 Regulärer, SKM
 Arnhem..... SKM
 Brielle..... skm
 Antwerp..... 2 Reguläre (Wallonen), QKM
 's-Hertogenbosch SKM
 Flushing..... skm
 Ghent..... SKM
 Brussels Duke of Alva, 1 Regulärer, QKM
 Maastricht..... SKM

QKM auf dem Machttabelleau: 2

Festungen auf der Weltkarte: 1 Festungs-Marker

Jesuiten: 1 erhältlich

Silberflotten-Eskorten: 1 Galeone

Schätze auf der Hand: 2 (zufällig vor Spielbeginn gezogen)

England

London Leicester, 3 Reguläre, 1 Galeone, qkm
 York 1 Regulärer, qkm
 Bristol..... 1 Regulärer, qkm
 Portsmouth 1 Galeone
 Plymouth 1 Galeone
 Dublin..... 1 Regulärer, QKM
 Berwick SKM

QKM auf dem Machttabelleau: 3

Maria Stuart: gefangen genommen

Walsingham: nicht verwendet

Bonus-SP-Feld: zwei +1 SP jungfräuliche Königin, +1 SP-Piraterie

Erhältliche Kapitäne: Hawkins, Drake

Schätze auf der Hand: 1 (zufällig vor Spielbeginn gezogen)

Frankreich

Paris..... Henry III, 1 Regulärer, 2 Söl, QKM
 Calais..... 1 Regulärer, QKM
 Rouen 1 Galeone, QKM
 Metz..... 1 Regulärer, QKM
 Lyon..... QKM

Marseille.....	1 Regulärer, QKM
Bordeaux	1 Regulärer
Rennes	skm
Nantes.....	skm
Amboise	skm
Poitiers.....	skm
Limoges.....	skm
Montpellier.....	skm
Avignon.....	skm

QKM auf dem Machttabelleau: 4

Zu arrangierende Valois-Heirat: Elisabeth de Valois

Bonus-SP-Feld: Paris-SP-Runde 1, Paris-SP-Runde 2

Erhältliche Kapitäne: le Testu. Mit den Protestanten geteilt: de Sores

Nicht mehr im Spiel: Montmorency, Villegaignon, le Clerc

Heiliges Römisches Reich

Vienna	Schwendi, 2 Reguläre, 2 Söl, QKM, HRR-Hauptstadt (Holy Roman Capital)
Prague.....	1 Regulärer, QKM
Augsburg	1 Regulärer, qkm
Frankfurt.....	1 Regulärer, qkm

QKM auf dem Machttabelleau: 4

Zu verleihende Söldner: 4

Erhältliche Kapitäne: Henszlein

Nicht mehr im Spiel: Zrinyi

Protestanten – Niederlande

QKM auf dem Machttabelleau: 3

Anführer, die nicht auf dem Spielplan sind: William of Orange

Bonus-SP-Feld: +2 SP Maler („Painter“) Marker (Fight between Carnival and Lent, von Brueghel)

Erhältliche Kapitäne: Laudonniere. Mit Frankreich geteilt: de Sore

Protestanten – Hugenotten

La Rochelle	Coligny, 1 Regulärer, 2 Söl, qkm, hugenottische Hauptstadt (Huguenot Capital)
Cognac.....	skm
Toulouse	1 Regulärer, Festung, skm
Bayonne.....	1 Regulärer, skm
Edinburgh.....	qkm
Perth	skm
Stirling.....	skm
Glasgow.....	HCM

QKM auf dem Machttabelleau: 3

Schätze auf der Hand: 1 (zufällig vor Spielbeginn gezogen)

Irland

Keine Truppen zu Beginn (treten bei Aktivierung Irlands ins Spiel ein)

Papsttum

Ravenna.....	1 Regulärer
Rome	2 Reguläre
Messina	1 Galeere

Portugal

Lisbon.....	1 Regulärer, 1 Galeone
-------------	------------------------

Schottland

Edinburgh.....	2 Reguläre
----------------	------------

Venedig

Venice.....	2 Reguläre, 3 Galeeren
Candia	1 Regulärer
Cyprus	1 Regulärer

Unabhängige

Florence.....	1 Regulärer
---------------	-------------

Ausgespielte, wirksame Karten

Aufstand der Morisken (Karte 28)

Tableau Königliche Heirat

Können Heiraten Eignung 3: Elisabeth I., Marguerite de Valois, Henry III. (Anjou), Henry IV. (Navarre)

Können Heiraten Eignung 2: Philipp II., Charles IX., Anna of Austria, Elisabeth of Austria, William of Orange

Können Heiraten Eignung 1: Leicester

Hinweis: Elisabeth I., Philipp II. und Charles IX. beginnen dieses Szenario alle **unterhalb** ihres Eignungswertes, da sie in den Runden 1 und 2 gealtert sind.

Siegpunkteiste: Heiliges Römisches Reich 8, Frankreich 10, Protestanten 10, England 11, Osmanisches Reich 14, Spanien 15

Gönnerschafts-Tableau

Aktuell verfügbare Künstler:

Osm. Reich: Sinan

Spanien: Titian, Bautista

England: Hilliard

Frankreich: Clouet, Ronsard, de L'Orme

HRR: Arcimboldo

Protestanten: Mamix

aus Italien: Palladio, Tintoretto

Aktuell verfügbare Wissenschaftler:

Osm. Reich: Taqi al-Din, Seydi ali Reis

Spanien: Herrera

England: Dee

Frankreich: le Testu

HRR: Brahe, Mercator

Protestanten: le Moyne

aus Italien: Bellaso

SP-Marker: 17 (Künstler: 11; Wissenschaftler: 6); dies sind alle bis auf den +2 SP-Maler Marker (*Fight between Carnival and Lent*) und den +1 SP-Künstler Marker (*Elegy für Suleiman*)

Wissenschafts-Boni: alle 9

Tableau Protestantische Felder

Protestantische Felder: 30

Diplomatischer Status::

- Spanien und das Papsttum sind alliiert.
- Spanien und Venedig sind alliiert.
- Die Protestanten und Schottland sind alliiert.
- Das Osmanische Reich und Spanien befinden sich im Krieg.
- Frankreich und die Protestanten sich im Krieg.

Der Krieg zwischen Osmanen und Spanien darf nicht im Verhandlungs-Segment von Runde 3 beendet werden (der ersten Runde)

des Szenarios). Der Krieg zwischen Protestanten und Frankreich darf beendet werden.

Tabelle Diplomatischer Einfluss

- Papsttum:** französischer Einfluss 0, HRR-Einfluss 0, spanischer Einfluss 1
Venedig: osmanischer Einfluss 2, spanischer Einfluss 0, französischer Einfluss 0, HRR-Einfluss 0
Schottland: französischer Einfluss 0, englischer Einfluss 0, protestantischer Einfluss 1
Irland: französischer Einfluss 0, HRR-Einfluss 0, spanischer Einfluss 1, englischer Einfluss 2

Karten im Spiel

Folgende Karten werden beim Spielaufbau aus dem Deck entfernt (ihre Ereignisse traten in den Runden 1 und 2 ein):

- Karte 11 *Dragut stirbt*
- Karte 58 *Jeanne d'Albret*

Wird mit sechs Personen gespielt, befinden sich alle anderen Karten im Spiel mit folgenden Ausnahmen (diese Karten werden nur bei Partien mit weniger als sechs Personen benötigt):

- Karte 4, *Deutsche Intervention*
- Karte 37, *Die Hohe Pforte*

Bei Partien mit weniger als sechs Spielern, siehe den Abschnitt „Partien mit 2 bis 5 Spielern“. Viele Karten werden erst nach Runde 3 zum Spiel gefügt—siehe die obere rechte Ecke der Karte.

Sonderregeln

Das Ereignis Aufstand der Morisken wurde vor Spielbeginn von den Osmanen gegen Spanien gespielt. Sollte sich in der Winterphase durch das Ereignis Unruhe ausbreiten, sollte der osmanische Spieler (oder England, wenn das Osmanische Reich in einer 4-Personen-Partie nicht aktiv ist) die zusätzlichen Unruhe-Felder auswählen.

Ein Zeitlimit setzen

Das *Elisabeth I.*-Siegpunktsystem erlaubt es, am Ende einer Runde einen Spieler zum Gewinner zu erklären, selbst wenn keine der Siegbedingungen aus Abschnitt 25 erfüllt wurde. Als Faustregel sollte jedoch beachtet werden, dass die Siegpunkte bis zum Ende von Runde 4 nicht ausbalanciert sind (die Protestanten benötigen Zeit, um zu den anderen Mächten aufzuschließen). Deshalb können die Spieler das Spiel am Ende der Runden 4 bis 7 beenden und den Spieler mit den meisten Siegpunkten zum Gewinner erklären. Ein Gleichstand wird gemäß 23.3 aufgelöst. Da es zu einem Gleichstand kommen kann, sollten die Spieler am Ende jeder Runde (selbst in den Runden 1 bis 3) ihre Siegpunkte notieren.

So können die Spieler durch das Siegpunktsystem die Spielzeit ihren Bedürfnissen anpassen. Hier sind einige Beispiele:

- Es wird mit dem Feldzugszenario begonnen und 6 Stunden gespielt. Der Gewinner wird am Ende der ersten Runde ermittelt, die nach dem 6-Stunden-Limit endet (mindestens werden aber vier Runden gespielt).
- Es wird mit dem Feldzugszenario begonnen und bis zum Ende von Runde 5 gespielt (ungefähr 7 Stunden).
- Es wird mit dem Turnierszenario begonnen und 4 Stunden gespielt. Der Gewinner wird am Ende der ersten Runde ermittelt, die nach dem 4-Stunden-Limit endet.

Die Spielgruppen sollte vor Spielbeginn bestimmen, wie lange sie spielen möchten.

Partien mit 2 bis 5 Spielern

Das *Elisabeth*-Regelheft geht davon aus, dass mit 6 Personen (eine pro Macht) gespielt wird. Das Spiel wurde aber für und mit weniger Spielern (2, 3, 4, 5) entworfen und getestet. Zusätzlich zu folgenden Regeln gibt es das Lernszenario für 2 Spieler. Dessen Sonderregeln finden sich im Abschnitt „Lernszenario“.

Mächte, die nicht direkt von einem Spieler kontrolliert werden, aber durch diplomatischen Einfluss zeitweise aktiviert werden können, werden als aktivierte Großmächte bezeichnet.

2 Spieler

Spieler 1: Spanien und Frankreich

Spieler 2: England und Protestanten

Aktivierte Großmächte: Osmanisches Reich, Heiliges Römisches Reich. Die Osmanen beginnen als englische Alliierte. Das HRR beginnt nicht aktiv.

Karten, die zum Spiel gefügt werden: *Deutsche Intervention*, *Die Hohe Pforte*

Aus dem Spiel entfernte Karten: *Großwesir*, *Osmanischer Tribut*, *Heilige Römische Fürsprache*, *Förderer der Künste & Wissenschaften*, *Krieg mit Polen*, *Krieg in Persien*

Aus dem Spiel entfernte Gönnerschafts-Prämien: *Suleimaniye Mosque* (+3 SP Architekt), *Elegy for Suleiman* (+1 SP Künstler), *Vertumnus* (+1 SP Künstler), *Laws of Planetary Motion* (+2 SP Wissenschaftler), *Mirror of Countries* (+1 SP Wissenschaftler), *Excavation* (Wissenschaftsbonus)

Aus dem Spiel entfernte Adelige: Rudolf II.

Aus dem Spiel entfernte Kapitäne: Murat Reis, Henszlein

Aus dem Spiel entfernte Künstler/Wissenschaftler: Sinan, Seydi ali Reis, Taqi al-Din, Baki, Mercator, Arcimboldo, Brahe, Spranger, Kepler

Veränderung des diplomatischen Einflusses zu Beginn: England, Frankreich und die Protestanten beginnen mit je 1 Einfluss beim Heiligen Römischen Reich (so können sie ein Heirats-Arrangement eingehen).

3 Spieler

Spieler 1: Spanien

Spieler 2: England und Protestanten

Spieler 3: Frankreich

Aktivierte Großmächte: Osmanisches Reich, Heiliges Römisches Reich. Die Osmanen beginnen als englische Alliierte. Das HRR beginnt nicht aktiv.

Karten, die zum Spiel gefügt werden: *Deutsche Intervention*, *Die Hohe Pforte*

Aus dem Spiel entfernte Karten: *Großwesir*, *Osmanischer Tribut*, *Heilige Römische Fürsprache*, *Förderer der Künste & Wissenschaften*, *Krieg mit Polen*, *Krieg in Persien*

Aus dem Spiel entfernte Gönnerschafts-Prämien: *Suleimaniye Mosque* (+3 SP Architekt), *Elegy for Suleiman* (+1 SP Künstler), *Vertumnus* (+1 SP Künstler), *Laws of Planetary Motion* (+2 SP Wissenschaftler), *Mirror of Countries* (+1 SP Wissenschaftler), *Excavation* (Wissenschaftsbonus)

Aus dem Spiel entfernte Adelige: Rudolf II.

Aus dem Spiel entfernte Kapitäne: Murat Reis, Henszlein

Aus dem Spiel entfernte Künstler/Wissenschaftler: Sinan, Seydi ali Reis, Taqi al-Din, Baki, Mercator, Arcimboldo, Brahe, Spranger, Kepler

Veränderung des diplomatischen Einflusses zu Beginn: England, Frankreich und die Protestanten beginnen mit je 1 Einfluss beim Heiligen Römischen Reich (so können sie ein Heirats-Arrangement eingehen).

4 Spieler

Spieler 1: Spanien

Spieler 2: England

Spieler 3: Frankreich

Spieler 4: Protestanten

Aktiviert Großmächte: Osmanisches Reich, Heiliges Römisches Reich. Die Osmanen beginnen als englische Alliierte. Das HRR beginnt nicht aktiv.

Karten, die zum Spiel gefügt werden: *Deutsche Intervention*, *Die Hohe Pforte*

Aus dem Spiel entfernte Karten: *Großwesir*, *Osmanischer Tribut*, *Heilige Römische Fürsprache*, *Förderer der Künste & Wissenschaften*, *Krieg mit Polen*, *Krieg in Persien*

Aus dem Spiel entfernte Gönnerschafts-Prämien: *Suleimaniye Mosque* (+3 SP Architekt), *Elegy for Suleiman* (+1 SP Künstler), *Vertumnus* (+1 SP Künstler), *Laws of Planetary Motion* (+2 SP Wissenschaftler), *Mirror of Countries* (+1 SP Wissenschaftler), *Excavation* (Wissenschaftsbonus)

Aus dem Spiel entfernte Adelige: Rudolf II.

Aus dem Spiel entfernte Kapitäne: Murat Reis, Henszlein

Aus dem Spiel entfernte Künstler/Wissenschaftler: Sinan, Seydi ali Reis, Taqi al-Din, Baki, Mercator, Arcimboldo, Brahe, Spranger, Kepler

Veränderung des diplomatischen Einflusses zu Beginn: England, Frankreich und die Protestanten beginnen mit je 1 Einfluss beim Heiligen Römischen Reich (so können sie ein Heirats-Arrangement eingehen).

5 Spieler

Spieler 1: Osmanisches Reich

Spieler 2: Spanien

Spieler 3: England

Spieler 4: Frankreich

Spieler 5: Protestanten

Aktiviert Großmacht: Heiliges Römisches Reich

Karte, die zum Spiel gefügt wird: *Deutsche Intervention*

Aus dem Spiel entfernte Karten: *Heilige Römische Fürsprache*, *Förderer der Künste & Wissenschaften*, *Krieg mit Polen*, *Krieg in Persien*

Aus dem Spiel entfernte Gönnerschafts-Prämien: *Vertumnus* (+1 SP Künstler), *Laws of Planetary Motion* (+2 SP Wissenschaftler)

Aus dem Spiel entfernte Adelige: Rudolf II.

Aus dem Spiel entfernte Kapitäne: Henszlein

Aus dem Spiel entfernte Künstler/Wissenschaftler: Mercator, Arcimboldo, Brahe, Spranger, Kepler

Veränderung des diplomatischen Einflusses zu Beginn: England, Frankreich und die Protestanten beginnen mit je 1 Einfluss beim Heiligen Römischen Reich (so können sie ein Heirats-Arrangement eingehen).

2 Mächte kontrollieren

Ein Spieler, der zwei Mächte kontrolliert, unterliegt folgenden Beschränkungen:

- Ein Spieler darf niemals eine seiner Mächte Piraterie gegen seine andere ausführen lassen.
- Eine Macht des Spielers darf niemals der anderen den Krieg erklären.
- Eine Macht des Spielers darf niemals der anderen erlauben, eine Karte zu ziehen oder Söldner zu übergeben.

Die beiden Mächte eines Spielers dürfen miteinander alliiert sein und sich Schiffe ausleihen.

Aktiviert Großmächte

Wie oben beschrieben, sind das Osmanische und das Heilige Römische Reich in Partien mit weniger als 6 Spielern zu aktivierende Großmächte. Die Aktivierung wird ähnlich gehandhabt wie die Aktivierung der fünf Neben-Mächte (siehe Abschnitt 24 des Regelhefts). Die Großmächte, die von den Spielern direkt geführt werden, geben BP für die Aktion diplomatischen Einfluss kaufen aus, um ihre Einflussmarker in den osmanischen und HRR-Reihen der Tabelle vorzurücken. Wenn dann das passende Ereignis gespielt wird, wird der diplomatische Status gemäß 24.6 bestimmt. Der diplomatische Status wird auch bestimmt, wenn eine Macht einer nicht aktiven Großmacht den Krieg erklärt (damit festgelegt wird, welcher Spieler die Macht, der der Krieg erklärt wurde, während des Konflikts führt). Die Macht, die den Krieg erklärte und alle Mächte, die unter *Deaktiviere* stehen, nehmen an der Bestimmung des diplomatischen Status nicht teil.

Diplomatischer Einfluss, Aufbau

Aktiviert Großmächte platzieren Marker auf der Tabelle Diplomatischer Einfluss wie folgt:

Osmanisches Reich: englischer Einfluss 0, französischer Einfluss 0, protestantischer Einfluss 0, spanischer Einfluss 1

Heiliges Römisches Reich: englischer Einfluss 0, französischer Einfluss 0, protestantischer Einfluss 0, spanischer Einfluss 1, osmanischer Einfluss 3

Aktivierung

Wenn eine Großmacht aktiviert wird, wird folgendermaßen vorgegangen (im Unterschied zu den Schritten bei der Aktivierung einer Neben-Macht):

1. Siegpunkt-Ausgangswert wird festgelegt: Der SP-Ausgangswert- („VP Baseline“) Marker wird auf der Siegpunkteleiste ins Feld gelegt, in dem sich auch der eigentliche SP-Marker der zu aktivierenden Großmacht befindet. Dieser Marker wird nicht bewegt, bis die Macht deaktiviert oder er in einer Gewinnermittlungsphase angepasst wird.

2. Einen Alliierten der Großmacht- („Ally of Major Power“) Marker platzieren: Es wird ein *Allierter der Großmacht*-Marker ins Feld gelegt, in dem sich die Mächte auf dem diplomatischen Status-Tableau treffen.

3. Koordinierte Verteidigung: Wird diese Großmacht als Reaktion auf eine Kriegserklärung aktiviert, kann der Spieler, der die Kontrolle gewinnt wählen, ob seine Großmacht auf Seiten der Macht, der der Krieg erklärt wurde, dem Konflikt beitrifft. Es wird ein Im Krieg („At War“) Marker ins Feld der siegreichen Macht und der Macht, die den Krieg erklärt hat, gelegt (selbst wenn diese Mächte zuvor alliiert waren).

4. Neue Kriege erklären: Der Spieler, der die Kontrolle gewinnt, darf wählen, ob die neu aktivierte Großmacht einer anderen Großmacht, mit der sie nicht alliiert ist, den Krieg erklärt. Es wird dann ein Im Krieg-Marker im entsprechenden Feld der beiden Mächte platziert.



5. Diplomatischen Einfluss zurücksetzen: Alle Einfluss-Marker bei der aktivierten Macht werden ins entsprechende Feld „In dieser Runde bestimmt“ der Diplomatischen Einfluss-Tabelle gelegt.

6. Karten ausgeben: Die neu aktivierte Macht bekommt eine Kartenhand. Die Anzahl der Karten ist gleich einem der drei folgenden Einschüben—und zwar dem, der die kleinste Zahl an Karten benennt:

- Die Anzahl an Karten, die die Macht durch Schlüsselplätze plus den Kartenbonus des Herrschers zu Beginn der Runde bekommen würde.
- Die Anzahl an Karten, die die Macht, der in Schritt 4 gerade der Krieg erklärt wurde, auf der Hand hält (dieser Einschub wird ignoriert, wenn keine Kriegserklärung stattfand).
- Die Anzahl an Karten, die die Macht, die aktuell die meisten Karten hat, auf der Hand hält.

Beschränkungen

Solange sie alliiert sind, unterliegen aktivierte Großmächte folgenden Beschränkungen:

- Sie dürfen keine Gönnerschafts-Aktionen ausführen.
- Sie dürfen keine Expeditionen ausrüsten Aktionen ausführen.
- Sie dürfen keine Spionage-Aktionen ausführen. Ihre Anführer können nicht das Ziel von Attentatsversuchen sein.
- Aktivierte Großmächte führen Diplomatie normal aus; sie gehen Vereinbarungen ein und erklären Kriege. Die Beschränkungen unter „2 Mächte kontrollieren“ treffen jedoch auch auf eine aktivierte Großmacht und alle anderen vom selben Spieler kontrollierten Mächte zu.

Aktivierte Großmächte können diplomatischen Einfluss zu Neben-Mächten fügen und diplomatische Statusüberprüfungen gewinnen, um Alliierte zu bekommen oder Neben-Mächte zu deaktivieren (oder nicht aktiv zu belassen).

Heiraten

Ist das Heilige Römische Reich aktiv, führt der Spieler, der das HRR aktiviert, alle Heirats-Arrangements durch, die HRR-Adelige betreffen.

Ist das Heilige Römische Reich nicht aktiv, können dessen Adelige dennoch Teil von Heirats-Arrangements werden. Eine Macht, die mindestens 1 Punkt diplomatischer Einfluss beim HRR hat, kann, wenn diplomatische Vereinbarungen verkündet werden, 1 Punkt Einfluss ausgeben und verkünden, einen der HRR-Adeligen zu heiraten. Da diese Vereinbarungen in Impuls-Reihenfolge verkündet werden, hat Spanien die erste Chance auf eine solche Heirat. Solange aber Adelige und Einfluss vorhanden sind, kann jede Macht ein solches Arrangement treffen.

Winter

Ersatz: Nur eine aktive Großmacht erhält im Winter in ihrer Hauptstadt einen Regulären. Nicht aktive Neben-Mächte erhalten zu diesem Zeitpunkt niemals eine Einheit.

Großmacht-Allianz-Marker: Im Winter werden die Marker Alliiertes einer Großmacht nicht entfernt. Während der Diplomatiephase gelegte Allianz- („Ally“) Marker werden entfernt, wenn diese aktivierte Großmacht eine Vereinbarung ankündigte oder bestätigte, die eine Allianz einschloss.

Siegepunkte

Während der Gewinnermittlungsphase werden die Siegpunkte von allen aktivierten Großmächten überprüft:

Mehr SP als der Ausgangswert: Ist die SP-Summe 2 oder mehr gegenüber dem SP-Ausgangswert der Macht angestiegen, werden dem Großmacht-Alliierten der aktivierten Macht Siegpunkte gegeben. Für je 2 SP, den der SP-Marker oberhalb des SP-Ausgangswerts liegt, bekommt der Alliierte einen Bonus-SP-Marker *Aktivierte Großmacht* 1 SP („Activated Major 1 VP“). Nach jedem Vergeben von Bonus-SP-Markern wird der SP-Ausgangswert-Marker um 2 Felder vorgerückt.

Weniger SP als der Ausgangswert: Ist die SP-Summe 2 oder mehr gegenüber dem SP-Ausgangswert der Macht gesunken, bekommt der Großmacht-Alliierte der aktivierten Macht Minuspunkte. Für je 2 SP, den der SP-Marker unterhalb des SP-Ausgangswerts liegt, bekommt der Alliierte einen Bonus-SP-Marker *Aktivierte Großmacht* -1 SP („Activated Major -1 VP“). Nach jedem Vergeben von Bonus-SP-Markern wird der SP-Ausgangswert-Marker um 2 Felder zurückgerückt.

Weitere Erwägungen:

1) Das Heilige Römische Reich wählt in einem 4- oder 5-Personen-Spiel keine religiöse Präferenz und kann auf diese Weise auch keine Siegpunkte gewinnen.

2) Militärische Siege des Osmanischen oder des Heiligen Römischen Reichs sind nicht möglich, wenn sie als aktivierte Großmächte fungieren. Sollte die Situation eintreten, dass der letzte quadratische Kontrollmarker auf den Plan gelegt werden müsste, wird stattdessen ein sechseckiger Marker gelegt. Wird später ein quadratischer Marker entfernt und der sechseckige Kontrollmarker liegt immer noch auf dem Schlüsselplatz, werden die Marker ausgetauscht. Der letzte quadratische Kontrollmarker bleibt aber auf dem Feld Automatischer Sieg des Machttableaus liegen.

Deaktivierung

Die Deaktivierung einer Großmacht läuft folgendermaßen ab (im Unterschied zur Deaktivierung von Neben-Mächten):

- Es werden Bonus-SP-Marker gemäß dem oben beschriebenen Ablauf vergeben. Anschließend wird der SP-Ausgangswert-Marker von der Siegpunkteleiste entfernt.
- Der Marker „Alliiertes der Großmacht“ wird vom entsprechenden Feld der Mächte des diplomatischen Statustableaus entfernt.
- Alle Im Krieg-Marker der deaktivierten Großmacht mit anderen Mächten werden entfernt.
- Einheiten von anderen Mächten werden versetzt, wenn sie Heimatfelder der deaktivierten Macht besetzen. Landeinheiten werden zum nächsten freundlich kontrollierten befestigten Feld; Schiffe zum nächsten freundlich kontrollierten Hafen versetzt.
- Alle Landeinheiten der deaktivierten Macht werden gemäß den Winterregeln (siehe 20.2) zu freundlich kontrollierten, befestigten Heimatfeldern zurückgeführt.
- Alle Marineanführer und Schiffe der deaktivierten Macht werden gemäß den Winterregeln (siehe 20.2) zu freundlich kontrollierten, befestigten Heimathäfen zurückgeführt.
- Alle Karten auf der Hand der deaktivierten Macht werden sofort abgeworfen (selbst wenn die Macht sofort wieder als Alliiertes einer anderen Großmacht aktiviert wird).
- Alle Einfluss-Marker der deaktivierten Macht werden in die Felder „In dieser Runde bestimmt“ der diplomatischen Einfluss-Tabelle verschoben.
- Wird das Heilige Römische Reich deaktiviert und das Papsttum, Venedig oder Irland sind Neben-Macht-Alliierte des HRR, wird dieser Alliierte (oder diese Alliierten) deaktiviert.

Play by E-Mail

Elisabeth I. wurde hauptsächlich mittels E-Mail-Partien getestet. Hier sind einige Tipps zum Ablauf von E-Mail-Partien.

Spielunterbrechungen

Play by E-Mail-Partien (PBEM) spielen sich flüssig, wenn jeder Spieler in Impuls-Reihenfolge zieht und seinen Zug mit einem Bestätigungsmail beendet. Kampf- und Reaktionskarten können jedoch von anderen Mächten während des Impulses gespielt werden und so den Ablauf unterbrechen. Außerdem können andere Spieler bei Land- und Seebewegungen Abfangversuche unternehmen, Schlachten vermeiden oder sich in Festungen zurückziehen. Zunächst sollte man im Hinterkopf behalten, dass nur folgende Spielabläufe unterbrochen werden können:

- Bewegungsaktion Land
- Bewegungsaktion See
- Feldschlacht, Seeschlacht, Belagerungsangriff

Es gibt weitere Aktionen, die direkten Konflikt zwischen Mächten beinhalten (Piraterie, Bekehrung, Rebellion, Attentate); diese können aber nicht unterbrochen werden.

Bei Land- und Seebewegungen sollte der aktive Spieler solange ziehen, bis eine Bewegung eine Entscheidung eines Mitspielers verlangt: Will er abfangen, eine Schlacht vermeiden, sich in eine Festung zurückziehen? Das Spiel sollte jetzt unterbrochen werden, um auf die Reaktion zu warten. Bei Feldschlachten und Belagerungsangriffen sollte der aktive Spieler den Kampf beginnen und alle Kampfkarten nennen, die er spielen möchte. Das Spielen von defensiven Karten und der Ausgang des Kampfs werden dann vom Verteidiger ausgeführt.

Das Spielen von Reaktionskarten

Da Reaktionskarten während eines anderen Impulses gespielt werden können, sind sie schwerer „aufzulösen“. Im Folgenden finden sich einige Vorschläge; die z.T. das Spiel wieder „zurückdrehen“. Auf diese Weise wird verhindert, dass das Spiel zu oft unterbrochen wird.

- *Stürme*: Wird nach dem Mail gespielt, das den Spieler auf die Bewegung, den Belagerungsangriff, die Piraterie oder den Seetransport hinweist, die es zu stoppen gilt.
- *Gregorianischer Kalender, Der Harem des Sultans*: Zu spielen bei einer Unterbrechung zwischen Impulsen.
- *Deutsche Reiter*: Wird als Kampfkarte gehandhabt (kann nach dem Erklären einer Schlacht, aber vor ihrer Ausführung gespielt werden).
- *Galeassen, Handfeuerwaffen*: Werden direkt nach dem Mail gespielt, das die Seeschlacht oder das Attentat ankündigt, das modifiziert werden soll.
- *Jeanne d'Albret, Sir Edward Stafford, Katharinas Damen*: Negiert ein Ereignis, das auf der Reaktionskarte benannt wird—direkt nach dem Mail, das das Ausspielen des Ereignisses ankündigt. Es ist nicht erlaubt, den kompletten Ablauf des Ereignisses abzuwarten und dann die Reaktionskarte zu spielen.



Elisabeth empfängt niederländische Gesandte

ANMERKUNGEN DES AUTORS

Die weltweite Popularität von *Here I Stand* bei Strategiespielern kam für mich überraschend. Immerhin handelte es sich um ein Spiel, bei dem die religiösen Auseinandersetzungen genauso wichtig sind wie die militärischen. Den „Eurogamern“ wurde zudem ein sehr umfangreiches Regelheft vorgesetzt. Inzwischen ist jedoch klar, dass die Mischung aus Verhandlungen, strategischer Planung und geschichtlichem Ablauf sehr gut angekommen ist. Zudem wollte die Kundschaft mehr.

Ziele

Die Arbeit an *Elisabeth I.* begann mit einer Analyse der Stärken und Schwächen von *Here I Stand*. Folgende Dinge wollte ich bei *Elisabeth I.* verbessern:

- **Alle Spielerimpulse sollten schnell auszuführen sein.** *Here I Stand* hatte bei den „Militärmächten“ zu viel „downtime“, da die päpstlichen und protestantischen Impulse nacheinander ausgeführt werden.
- **Es musste ein Mechanismus her, der unerfahrenen Spielern einen leichten Einstieg in die Diplomatie ermöglicht.** Es ist schwierig, „vernünftig“ zu verhandeln, wenn man das Spiel gerade erst lernt.
- **Mehr Spielgruppen würden das Spiel mögen, wenn es zwischen vier und sechs Spielern skalierbar wäre.** *Here I Stand*-Partien mit vier oder fünf Spielern waren zu Gunsten der Spieler, die zwei Mächte führten, unausgeglichen.
- **Die Aktionen auf der Weltkarte sollten interaktiver ablaufen.** Viele Spieler wollten über die Weltkarte segeln und tatsächlich mit diesem Teil des Spiels verknüpft sein.

Neue Mechanismen

Mit diesen Zielen im Hinterkopf entschied ich schnell, das Bekehrungen mit einem einzigen Wurf der Würfel bestimmt werden sollten—nicht einem Wurf pro Feld, wie in *Here I Stand*. So gingen zwar einige Details verloren, aber im Spiel befinden wir uns nun auch bereits 42 Jahre nach dem Aufkommen von Luthers Reformideen; der Protestantismus hat in England, Frankreich und den Niederlanden Fuß gefasst. Der religiöse Mechanismus muss nicht länger primär das Ausbreiten der Reformideen erfassen, sondern den Kampf um das Tolerieren der religiösen Ausrichtungen in den Ländern.

Die größte Neuerung bei der Diplomatie sind die Heiraten. Der Alterungsprozess (mit abnehmender „Eignung“) übt auf die Spieler Druck aus, Heiraten so früh wie möglich zu arrangieren. So haben wir ein System, das Absprachen bereits zu Spielbeginn begünstigt. Außerdem sind Heiraten wunderbar in die Geschichte von Katharina von Medici (mit ihrem Ziel, ihre Kinder vorteilhaft zu verheiraten) und Elisabeth (mit ihren zahlreichen Bewerbern) eingebunden. Das Heiratssystem funktionierte von Beginn an—die meisten anderen, besonders Bekehrungen, durchliefen drei bis vier Versionen.

Ich fügte den Mechanismus des diplomatischen Einflusses ein, als ich entschied, das Papsttum zur Neben-Macht zu machen. Spanischer Einfluss dominierte die Papstwahlen zu dieser Zeit. So wurde das Papsttum zu einer „Bonusmacht“, die aus einer Allianz erwachsen könnte. Nachdem zunächst nur diplomatischer Einfluss auf den Papst gespielt werden konnte, sah ich, dass der Mechanismus insgesamt eingeführt werden sollte, um das Anwerben der Neben-Mächte interessanter und 4- oder 5-Personen-Partien spannender zu machen.

Der letzte neue Mechanismus umfasste Piraterie auf der Weltkarte und die Umsegelung. Hier gab es zwei Probleme. Das erste war der Spielplan. Der größte Teil Europas musste im Maßstab von *Here I Stand* dargestellt werden; die Niederlande sogar in großem Detail. Dieser Teil musste dann mit den Weiten der Weltmeere verknüpft werden. Frühe Testpläne teilten die Welt in vier unterschiedliche Teile, die über Boxen verbunden waren. Graphiker Mark Mahaffey schlug dann eine Kartenanamorphose vor, die den Maßstab in Verbindung zur Bedeutung des Gebietes auf dem Spielplan setzt. Dies ist eine wunderbare Lösung; ich selbst nenne den Plan gerne „Die Welt, wie sie Philipp II. sah“.

Das zweite Problem war: Wie stellt man die finanziellen Verluste dar, die Spanien durch die Piraterie in der Neuen Welt entstanden? Ich stellte rasch fest, dass ich kein Modell wählen sollte, das historische Einkunftseinbußen (wohl 5 % oder weniger) wiedergab. Wären die Schatzverluste also gering, würde sich Spanien nicht darum scheren und die anderen Mächte würden Piraterie gar nicht erst versuchen. Wenn man jedoch einen Blick auf die Epoche wirft, erkennt man die Bedeutung, die Hawkings und Drake hatten. Sie zogen den Zorn Spaniens auf sich—als Beweis mögen der Armadafeldzug und die Legende von „El Draque“, die in Spanien zu dieser Zeit entstand, gelten. Obwohl also die ökonomischen Auswirkungen gering waren, war der psychologische Effekt bedeutsam. Aus englischer oder hugenottischer Perspektive handelte es sich bei der eingebrachten Beute außerdem um gewaltige Summen. Deshalb entschied ich, dass der Verlust einer Karte/eines Schatzes angemessen seien im historischen Kontext des Spiels. Die Piraterie versuchenden Mächte können Spanien „verletzen“, ihr Investment in BP kann sich auszahlen und Spanien hat die Möglichkeit, Piraterie defensiv zu bekämpfen—so soll sich ein erfolgreiches Spielsystem verhalten.

Danksagung

Elisabeth I. stellt eine große Teamleistung dar. Es ist mir unmöglich, allen Beteiligten das notwendige „Danke“ zu sagen. Es gibt momentan mehr als 110 Spieler in unserer Internet-Testgruppe; ein Team, das sich über mehr als zwei Jahre durch fünf verschiedene Versionen der Regeln gekämpft hat. Dutzende weiterer Spieler haben das Spiel am Spieltisch getestet.

Ich möchte ein paar Tester besonders herausstellen. Justin Rice und Rob Davidson haben das Spiel von Beginn an intensiv begleitet. Justin beschäftigte sich eingehend mit dem Heiligen Römischen Reich und ermöglichte es mir, diese Macht „interessant zu spielen“ zu machen. Rob fand rasch alle Regelunklarheiten, Ausnahmen und Ungereimtheiten. Joel Tamburo kam gegen Ende der Entwicklung hinzu und schlug das Schatz-System vor, ein Schlüsselmechanismus, um das Spiel zu beschleunigen und die potentiell riesige spanische Kartenhand einzudämmen.

Die andere Testgruppe, der ich besonders danken möchte, sind die europäischen Tester. Als Leser englischsprachiger Literatur kann es vorkommen, dass man die englische Weltsicht hervorhebt. Die europäischen Tester halfen mir, eine ausgewogene Sicht auf die Epoche zu gewinnen. Hier sind besonders Ivan Mostinckx (Belgien), Jose Luis Villarig und Javier Morilla (beide Spanien) zu nennen.

Schließlich möchte ich *Elisabeth I.* meinem Vater, Rod Beach, widmen, der kürzlich verstarb. Er war der Geschichtsliebhaber der Familie und hatte einen MA-Abschluss in Geschichte von der Columbia University. Seine Liebe zur Geschichte hat sich bei mehreren Familienmitgliedern fortgesetzt—nicht zuletzt bei diesem Spieleautoren mit einem besonderen Interesse an Mitteleuropa im 16. Jahrhundert. Meine Tochter Natalie schließlich musste einen Abriss in europäischer Geschichte mit dem Thema „Die Anforderungen an Elisabeth I. als Monarchin im Europa der Renaissance-Zeit“ fertig stellen.

Sie ist sich sicher, dass dieses „Elisabeth-Thema“ ein Grund für ihre gute Bewertung war!

AUSFÜHRLICHES SPIELBEISPIEL

Im Folgenden befinden wir uns zu Beginn des Turnierszenarios in einer 5-Personen-Partie. Das Turnierszenario beginnt mit Runde 3 (der Aufbau findet sich in diesem Heft weiter vorne). Es wurde eine 5-Personen-Partie gewählt, um die Regeln für aktivierte Großmächte zu zeigen. In Runde 3 können auch bereits Spionage-Aktionen gewählt werden. Spielneulinge können das Szenario aufbauen und quasi „nachspielen“.

Spielrunde 3

Karten ziehen

Neue Persönlichkeiten hinzufügen: Die in dieser Runde hinzu kommenden Armeeführer, Marineanführer, Kapitäne, Adelige, Künstler und Wissenschaftler sind bereits im Szenarioaufbau zu finden. Es wird jetzt also nichts unternommen.

Festungen und Jesuiten hinzufügen: Eine Festung und ein Jesuit sollten sich nach dem Aufbau bereits auf dem spanischen Machttableau befinden.

Neue Karten zum Deck fügen: Das Szenario weist an, folgende Karten zu entfernen:

- 11, *Dragut stirbt*
- 58, *Jeanne d'Albret*

Da es sich um eine 5-Personen-Partie handelt, werden ebenfalls entfernt:

- 34, *Heilige Römische Fürsprache*
- 35, *Förderer der Künste & Wissenschaften*
- 37, *Die Hohe Pforte*
- 72, *Krieg mit Polen*

Da es eine 5-Personen-Partie ist, befindet sich folgende Karte im Deck:

- 4, *Deutsche Intervention*

Alle Karten, die erst in den Runden 4, 5 oder 6 ins Spiel treten, befinden sich ebenfalls nicht im Kartendeck.

Deck mischen und Karten ausgeben: Diese Karten werden an die Spieler verteilt.

Osmanisches Reich – 7 Karten (2 Heimatkarten, 4 für Schlüsselplätze, 1 Kartenbonus Selim)

- 1, *Großwesir* (Heimatkarte, 5 BP)
- 2, *Osmanischer Tribut* (Heimatkarte, 5 BP)
- 9, *Brander* (Kampfkarte, 1 BP)
- 21, *Ausländische Freiwillige* (5 BP)
- 30, *Herrscher erkrankt* (3 BP)
- 79, *Synode von Emden* (3 BP)
- 83, *Achtzigjähriger Krieg* (Pflichtkarte, 2 BP)

Spanien – 8 Karten (1 Heimatkarte, 6 für Schlüsselplätze, 1 Kartenbonus Philipp II.)

- 3, *Spanische Straße* (Heimatkarte, 5 BP)
- 13, *Deutsche Reiter* (Reaktionskarte, 1 BP)
- 40, *Die Tilbury-Rede* (Kampfkarte, 1 BP)
- 43, *Erfahrener Kapitän* (Reaktionskarte, 1 BP)
- 46, *Spanische Furie* (Reaktionskarte, 4 BP)
- 52, *Foxes Buch der Märtyrer* (2 BP)
- 53, *Grand Tour* (4 BP)
- 94, *Gottes Geheimagenten* (3 BP)

England – 6 Karten (2 Heimatkarten, 3 für Schlüsselplätze, 1 Kartenbonus Elisabeth I.)

- 4, *Deutsche Intervention* (Pflichtkarte, 2 BP)
- 19, *Diplomatischer Fehlschlag* (3 BP)
- 31, *Verrat!* (5 BP)
- 36, *Jungfräuliche Königin* (Heimatkarte, 5 BP)
- 81, *Walsingham* (Heimatkarte, 4 BP)
- 96, *Richard Topcliffe* (3 BP)

Frankreich – 6 Karten (2 Heimatkarten, 4 für Schlüsselplätze)

- 7, *Verzweifelter Angriff* (Kampfkarte, 1 BP)
- 33, *Gouvernante de France* (Heimatkarte, 5 BP)
- 76, *Vorzeitiger Tod* (Pflichtkarte, 2 BP)
- 80, *Die schwarze Königin* (Heimatkarte, 5 BP)
- 85, *Murad III.* (Pflichtkarte, 2 BP)
- 98, *Sultanin Safiye* (3 BP)

Protestanten – 5 Karten (1 Heimatkarte, 4 für Schlüsselplätze)

- 16, *Der Harem des Sultans* (Reaktionskarte, 5 BP)
- 32, *Calvinistischer Missionseifer* (Heimatkarte, 5 BP)
- 52, *Katharinas Damen* (Reaktionskarte, 2 BP)
- 84, *Heinrich III. von Frankreich* (Pflichtkarte, 2 BP)
- 91, *Kodeschlüssel* (2 BP)

Da das Heilige Römische Reich nicht aktiv ist, bekommt es keine Karten.

Abgeworfene Schätze kommen zurück in den Pool, neue Schätze werden ausgegeben, Neue-Welt-Reichtümer werden überprüft:

4 Schätze gelangen in die spanische Schatzreihe:

- 2 BP, 1 BP, 3 BP, 4 BP

3 Schätze gelangen in die spanische Schatzreihe:

- 3 BP, 2 BP, Wissenschaftsbonus

Wie im Aufbau beschrieben, erhält Spanien 2 Schätze:

- 4 BP; 3 BP

Wie im Aufbau beschrieben, erhält England 1 Schatz:

- 2 BP

Wie im Aufbau beschrieben, erhalten die Protestanten 1 Schatz:

- 2 BP

Diplomatiephase

Verhandeln und Abmachungen ankündigen

Die Spieler stehen vom Tisch auf und diskutieren, ob und welche Abmachungen sie eingehen möchten. Das Vorhandensein der Pflichtkarte *Achtzigjähriger Krieg* auf der osmanischen Hand ist besonders bedeutsam. Wird sie zu Beginn der Runde gespielt, erhält Spanien 3 Siegpunkte. Deshalb spricht das Osmanische Reich die Protestanten an und verspricht, die *Synode von Emden* früh innerhalb der Runde zu spielen. Die Protestanten sollen rasch mit einer Rebellion folgen. Im Gegenzug sollen die Protestanten die Osmanen eine Karte ziehen lassen. Diese Abmachung würde den Osmanen entweder 2 BP oder die extrem wertvolle Karte *Der Harem des Sultans* geben.

Spanien möchte einen katholischen Alliierten fest in sein Lager ziehen. Deshalb zeigt es Frankreich, dass es die Karte *Grand Tour* auf der Hand hält. Spanien kündigt an, die Karte zu spielen, wann immer Frankreich es in Runde 3 oder 4 möchte, sofern Frankreich in beiden Runden eine Allianz mit Spanien eingeht. Eine feste französische Allianz wird es Spanien ermöglichen, Frühjahrsaufmarsch mit der Karte *Spanische Straße* auszuführen und so die Niederlande zu verstärken.

Spanien fragt zudem nach, ob Marguerite de Valois für eine Heirat mit Philipp zur Verfügung steht. Frankreich weicht aus und sagt, dass es auf die Angebote zurückkommen wird.

Die Protestanten sind ebenfalls an einer Heirat mit Marguerite interessiert. Sie würden in der kommenden Runde eine zusätzliche Karte bekommen, wenn Heinrich IV. sie heiratet. Da sie wissen, dass sie ihren religiösen „Feldzug“ in den Niederlanden beginnen müssen, bieten sie Frankreich an, in dieser Runde maximal 2 Karten und Schätze in Frankreich zu spielen, wenn Marguerite und Heinrich heiraten. Zudem zeigen sie Frankreich das Ereignis *Heinrich III.*, um klarzustellen, dass sie nicht Karl heiraten sollte, da er diese Runde nicht überleben wird. Frankreich geht auf die Vereinbarung ein und informiert Spanien, dass Philipp eine andere Braut benötigt.

Frankreich versucht zudem, für Heinrich III. eine Braut zu finden. Es nimmt an, dass Philipp einen Punkt diplomatischen Einfluss aufwenden wird, um eine der beiden Prinzessinnen des HRR zu heiraten. Wenn Leicester die andere heiratet, hat Heinrich III. keine Braut. Deshalb tritt Frankreich an England heran. Wenn Leicester keine HRR-Prinzessin heiratet, spielt Frankreich *Vorzeitiger Tod* gegen ein Ziel englischer Wahl, gibt England in dieser Runde 2 Söldner und in der kommenden Runde eine Karte. (Frankreich möchte in dieser Runde keine Karte abgeben, da es ansonsten vielleicht verpasst, Venedig mit der *Sultanin Safiye*-Karte zu aktivieren.) Da England weiß, dass die Wahrscheinlichkeit, mit Leicester und seiner geringen Eignung einen Siegpunkt oder eine Karte zu ergattern sehr gering ist, willigt es ein.

Abmachungen ankündigen

Das Osmanische Reich erklärt, dass es eine Karte von den Protestanten ziehen wird.

Spanien kündigt eine Allianz mit Frankreich an. Spanien gibt einen Punkt diplomatischen Einfluss beim Heiligen Römischen Reich aus, um eine Heirat zwischen Philipp II. und Elisabeth von Österreich zu arrangieren.

England kündigt an, dass es 2 Söldner aus Frankreich bekommt.

Frankreich bestätigt die Abmachungen mit Spanien und England. Die Allianz wird geschlossen und 2 Söldner aus Paris treffen in London ein. Frankreich arrangiert die Heirat zwischen Heinrich III. und Anna von Österreich und zahlt einen Punkt diplomatischen Einfluss beim Heiligen Römischen Reich. Frankreich kündigt ebenso die Heirat zwischen Marguerite und Heinrich IV. an.

Die Protestanten bestätigen die Abmachung mit dem Osmanischen Reich. Der *Kodeschlüssel* wird von den Osmanen gezogen. Sie bestätigen zudem die Heirat zwischen Marguerite und Heinrich. Alle Heiraten werden mit den gestapelten Karten neben der Heirats-Tabelle markiert.

Lösegeld-Segment

Wird ausgelassen, da keine Anführer gefangen sind.

Kriegs-Segment

Alle fünf Mächte lehnen ab, Kriege zu erklären.

Frühjahrsaufmarschphase

Osmanisches Reich: Wirft *Osmanischen Tribut* ab. Sokollu Mehmed und 5 Reguläre ziehen nach Finica.

Spanien: Don John, Reguläre und 2 Söldner ziehen nach Cordoba.

England: Hawkins wird nach London gelegt (um den Bau von race-built Galeonen voranzutreiben. Die Heimatkarte *Walsingham* wird abgeworfen. 2 Reguläre ziehen nach Dublin (dort sind jetzt insgesamt 3).

Frankreich: 1 Regulärer zieht von Paris nach Orleans. Die Karte *Die schwarze Königin* wird abgeworfen (*Gouvernante de France* kann verwendet werden, eine Heirat zu beeinflussen).

Protestanten: Nichts. Sie haben nur eine Heimatkarte und die Truppen sitzen in Frankreich fest.

Aktionsphase – Runde 1

Osmanisches Reich: Karte 79, *Synode von Emden*, wird als Ereignis gespielt, um den Handel mit den Protestanten abzuschließen. Arnhem, Utrecht und s'Hertogenbosch werden auf protestantischen religiösen Einfluss gedreht. Die Zahl der Felder steigt auf 33, die SP ändern sich nicht. Die Karte wird aus dem Spiel entfernt.

Spanien: Karte 52, *Foxes Buch der Märtyrer*, wird als 2 BP gespielt. Die Aktion Ketzerei unterdrücken wird in den Niederlanden gewählt. Es werden 5 Würfel geworfen: 4, 6, 6, 5, 1. Arnhem, Utrecht, s'Hertogenbosch und Amsterdam werden auf katholischen religiösen Einfluss gedreht. Die Zahl der Felder sinkt auf 29—SP-Änderung: Spanien +1, England und Protestanten je –1.

Der Impuls wird mit einem 3 BP-Schatz verlängert.

BP 1: Don John zieht mit 2 Regulären und 2 Söldnern nach Granada. Es kommt dort zur Feldschlacht mit der Morisken-Einheit. Spanien wirft 5 Würfel (4 für die Einheiten, einen für Don Johns Schlachtwert): 1, 3, 1, 5, 2 = 1 Treffer. Die Morisken werfen 3 Würfel (2 für die Einheiten, 1 als Verteidiger): 6, 4, 2 = 1 Treffer. Spanien verliert 1 Söldner und muss sich nach Cordoba zurückziehen. Die Morisken haben nun Stärke 1.

BP 2: Seebewegung. Die Galeeren in Barcelona, Genoa und Cartagena ziehen in den Gulf of Lyon. Die Galeeren in Messina (1 spanische, 1 päpstliche) ziehen in die Tyrrhenian Sea; die venezianische Galeere zieht in die Adriatic.

BP 3: Alle 5 spanischen und päpstlichen Galeeren ziehen zur Barbary Coast; die venezianischen Galeeren zur Ionian Sea.

England: Spielt Karte 31, *Verrat!*, als 5 BP.

BP 1: 1 diplomatischer Einfluss beim HRR (steigt auf 2).

BP 2: Expedition mit Drake an der Guinea Coast ausrüsten.

BP 3: Seebewegung. Drake zieht zu den Antillen. Die Galeone in London in die North Sea, die Galeonen in Portsmouth in den English Channel.

BP 4-5: Piraterie gegen die Spanier in den Antillen, ohne Verteidigungswürfel. Drake wirft 4 Würfel; 2 für die Anzahl der Ziel-Siedlungen mit einer Expedition auf voller Stärke, 2 für seinen Pirateriewert: 1, 4, 5, 1 = 1 Treffer. Spanien gibt England 1 SP (und keinen Schatz). England hat nun 2 Piraterie-SP (und 11 SP insgesamt).

Frankreich: Spielt Karte 33, *Gouvernante de France*, als Ereignis (obere Hälfte). Zur Heirat von Heinrich mit Anna wird +2 addiert (Heiratsfeierlichkeiten). Es wird vom Deck gezogen: Karte 89, *Maria Stuart* (Reaktionskarte, 3 BP)..

Heiliges Römisches Reich: Da nicht aktiv, wird der Impuls ausgelassen.

Protestanten: Spielen Karte 16, *Der Harem des Sultans* als 5 BP.

BP 1-2: Predigt in den Niederlanden. Es werden 5 Würfel geworfen: 4, 1, 6, 4, 2. Die 6 wird dazu verwendet, die Unruhe der 1 zu negieren. Zutphen, Amsterdam und Haarlem werden gedreht. Die Zahl der Felder steigt auf 32—SP-Änderung: Spanien -1, England und die Protestanten je +1.

BP 3-4: Rebellion mit dem Ziel Amsterdam. Da sich dort keine katholischen Einheiten befinden, ist sie automatisch erfolgreich. Die Protestanten gewinnen die politische Kontrolle über Amsterdam, Haarlem, Alkmaar. Spanische SP -1; protestantische +3. 1 Regulärer und William of Orange erscheinen in Amsterdam.

BP 5: Es wird 1 Söldner in Amsterdam ausgehoben.



Die Situation nach dem osmanischen Impuls.



Die Situation nach dem protestantischen Impuls.

Aktionsphase – Runde 2

Osmanisches Reich: Karte 21, *Ausländische Freiwillige*, als 5 BP.

BP 1-2: Galeere in Istanbul bauen (dort sind nun 6).

BP 3: Seebewegung. Alle Galeeren in Istanbul ziehen mit Piyale Pasha in die Aegean Sea. Die venezianischen Galeeren in der Ionian Sea könnten abfangen, wollen es aber nicht.

BP 4: Seebewegung. Alle Galeeren und Piyale Pasha ziehen weiter ins Eastern Mediterranean. Wiederum könnten die venezianischen Galeeren abfangen, verzichten aber.

BP 5: Seebewegung. Alle Galeeren im Eastern Mediterranean, alle Corsairs in Djerba/Tripolis sowie Piyale Pasha und Uluch Ali sammeln sich an der North African Coast. Spanien verzichtet darauf, abzufangen (weder aus der Ionian Sea noch von der Barbary Coast).

Spanian: Spielt Karte 46, *Spanische Furie*, als 4 BP.

BP 1-2: Baut eine Festung in Nombre de Dios/Panama (und verwendet die Festung vom Machttabelleu).

BP 3: Seebewegung. Die venezianischen Galeeren fahren ebenfalls zur Barbary Coast und zur spanischen Flotte.

BP 4: Don John zieht mit 2 Regulären und 1 Söldner nach Granada. Es kommt dort zur Feldschlacht mit der Morisken-Einheit. Spanien wirft 4 Würfel (3 für die Einheiten, einen für Don Johns Schlachtwert): 1, 2, 1, 5 = 1 Treffer. Die Morisken werfen 2 Würfel (1 für die Einheit, 1 als Verteidiger): 1, 2 = kein Treffer. Die Einheit ist eliminiert und das Ereignis wird aus dem Spiel entfernt. Don Johns Armee bleibt in Granada (das noch immer in Unruhe ist).

England: Spielt Karte 4, *Deutsche Intervention*, als Pflichtkarte. Der diplomatische Status des HRR wird nun bestimmt. Einfluss plus Würfelwürfe sind:

- Osmanisches Reich:** 3 Einfluss + Würfel 2 = 5
- Spanien:** 0 Einfluss + Würfel 6 = 6
- England:** 2 Einfluss + Würfel 4 = 6
- Frankreich:** 0 Einfluss + Würfel 5 = 5
- Protestanten:** 1 Einfluss + Würfel 2 = 3

Zwischen Spanien und England ist ein Gleichstand; da Spanien bei den *Aktiviere*-Mächten unterhalb der Diplomatischen Einfluss-Tabelle zuerst genannt wird, wird das HRR spanischer Alliiertes (dies hatte England nicht im Sinn!). Alle 5 HRR-Einflussmarker werden ins Feld *In dieser Runde bestimmt* in der Reihe des HRR gelegt.



Der Ausgangswert-SP-Marker des HRR wird ins Feld 8 der Siegpunktleiste gelegt. Ins Feld Spanien/HRR auf dem Diplomatischen Statustableau wird ein Marker „Alliiertes der Großmacht“ gelegt. Spanien entscheidet sich dazu, das HRR keinen Krieg erklären zu lassen, obwohl eine Kriegserklärung an das Osmanische Reich verlockend wäre. Spanien fürchtet aber, in späteren Runden SP an die Osmanen zu verlieren. Die HRR-Hand bekommt 4 Karten:

- 45, *Skorbut* (Reaktionskarte, 1 BP)
- 48, *Kommission aus Italien*, (3 BP)
- 49, *Einnahme der Philippinen* (4 BP)
- 60, *John Knox* (2 BP)

Nach dem Pflichtereignis hat England 2 BP:

BP 1: Seebewegung. Drake zieht zum Spanish Main; die Galeone in der North Sea fährt in den English Channel.

BP 2: Es wird 1 Einfluss bei Schottland addiert.

Frankreich: Spielt Karte 76, *Vorzeitiger Tod*, als Pflichtkarte. Wie bei den Verhandlungen versprochen, erlaubt Frankreich England, das Ziel zu wählen. Don John wird gewählt und aus dem Spiel entfernt.

Nun hat Frankreich noch 2 BP. Es wählt die Aktion Agent aussenden und fügt einen französischen Informanten aufs protestantische Machttabelleau.

Heiliges Römisches Reich: Da es nun aktiv ist, wählt Spanien die Karte *Einnahme der Philippinen* als Ereignis aus. Es wird ein neuer Schatz gezogen (3 BP) und ins fünfte Feld der spanischen Schatzreihe gelegt. Ein spanischer Kontrollmarker wandert auf die philippinische Siedlung. Die Karte wird aus dem Spiel entfernt.

Protestanten: Spielen Karte 32, *Calvinistischer Missionseifer*, als Ereignis und erhalten 7 Bekehrungsversuche sowohl in Frankreich als auch in den Niederlanden.

In Frankreich: 6 (automatisch) und 4, 1, 6, 5, 6, 2. Eine 6 wird verwendet, um die Unruhe zu negieren, eine weitere, um die Basis nach Lyon auszuweiten, die dritte, um unterhalb der katholischen Einheit in Marseilles zu drehen. Insgesamt werden gedreht: Lyon, Marseilles, Grenoble, Clermont, Dijon. Protestantische Felder: 37.

In den Niederlanden: 6 (automatisch) und 1, 6, 5, 1, 4, 3. Kleine Bekehrungen drehen Groningen und Rotterdam. Große Bekehrungen drehen die Felder unterhalb der katholischen Einheiten in Utrecht und Antwerp. In Antwerp kommt es zu Unruhen (Spanien verliert 1 SP, bis sie niedergeschlagen sind). Protestantische Felder: 41; SP-Änderung: Spanien -1, England und Protestanten je +1. Die Siegpunkte lauten nun:

- **Osmanisches Reich:** 14 (keine Veränderung)
- **Spanien:** 11 (-4 seit Spielbeginn)
- **England:** 13 (+2 seit Beginn)
- **France:** 10 (unverändert)
- **Protestanten:** 15 (+5 seit Beginn)

Der Impuls wird mit einem 2 BP-Schatz verlängert. Es wird die Aktion Informationen sammeln gegen Frankreich gespielt, um den Informanten zu neutralisieren. Die beiden Würfel bringen eine 5 und eine 6, 2 Treffer! Mit dem ersten Treffer wird der französische Informant neutralisiert, durch den zweiten Treffer muss Frankreich eine zufällige Karte abwerfen (da der Wurf eine 6 war und Frankreich 3 oder mehr Karten auf der Hand hält). *Murad III.* wird abgeworfen (in diesem Fall tritt das Pflichtereignis *nicht* ein).

Aktionsphase – Runde 3

Osmanisches Reich: Spielt Karte 1, *Großwesir*, als 5 BP.

BP 1: Seebewegung. Mit der vereinten Flotte soll nun Zypern eingenommen werden. Alle Schiffe ziehen von der North African Coast ins Eastern Mediterranean.

BP 2-3: Es wird im Eastern Mediterranean Piraterie gegen Spanien begonnen. 2 Würfel werden gegen die Piraten geworfen (für die Festungen Candia und Cyprus): 1, 3 = kein Treffer. Die osmanischen Piraten werfen 3 Würfel (da es 2 angrenzende Häfen der Zielmacht gibt plus 1 Würfel für den Pirateriewert von Uluch Ali); 6, 6, 1 = 2 Treffer. Da sich keine spanischen Schiffe angrenzend zur Seezone befinden, muss Spanien 1 SP geben plus eine Karten ziehen lassen. Spanien hat 5 Karten und 1 Schatz auf der Hand. Gemäß 6.3 wird zufällig eine Karte gezogen (da Spanien mehr Karten als Schätze hat). Es wird Karte 13, *Deutsche Reiter*, gezogen. Durch den 1 SP für Piraterie klettern die osmanischen SP auf insgesamt 15. Der Piraterie-Bonus-SP-Marker wandert aufs osmanische Machttabelleau.

BP 4-5: Seetransport von Sokollu Mehmed und 5 Regulären nach Cyprus, um dort zu belagern.



Die Situation nach dem osmanischen Impuls.

Spanien: Spielt Karte 43, *Erfahrener Kapitän*, als 1 BP. Da die Situation relativ stabil ist, will es die besseren Karten für später aufsparen.

BP 1: Seebewegung. Die spanische Flotte läuft in die Ionian Sea. Die Spanier sind bereit, den Cyprus-SP den Osmanen zu überlassen, wollen aber Malta nicht kampflos aufgeben oder hier Piraterie ohne Gegenwehr zulassen.

England: Spielt Karte 36, *Jungfräuliche Königin*, als 5 BP. England überlegt, ob es die Karte nicht als Ereignis einsetzen sollte, um damit eine 5 BP-Karte aufzunehmen (und so die Bewegung zu verzögern). Drake soll aber losschlagen, bevor die Spanier weitere Verteidigungen auf der Weltkarte aufbauen können.

BP 1-2: Es wird Piraterie in der Spanish Main-Meereszone ausgeführt. Ein Würfel wird gegen die Piraten geworfen (für die Festung in Nombre de Dios/Panama): 3 = kein Treffer. Drake wirft 4 Würfel (für 2 angrenzende Siedlungen und seinen Pirateriewert von 2): 2, 5, 2, 2 = 1 Treffer. Da die spanische Festung den 4 BP-Schatz vor Piraterie schützen kann, entscheidet Spanien, einen Schatz abzugeben (der durchschnittliche Wert der anderen Schätze ist nur 2,25). Ein SP könnte abgegeben werden; dieser könnte aber später noch bedeutsam sein. Spanien entfernt für den Moment den 4 BP-Schatz und lässt England aus den verbliebenen Schätzen zufällig einen ziehen: den 1 BP-Schatz. Drake entscheidet, mit dieser mageren Beute nicht nach Hause zu laufen (außerdem möchte England den Schatz lieber in der kommenden Runde verwenden). Der Schatz wird unter den Drake-Spielstein gelegt.



Die Situation nach Drakes Piraterie.

England hat noch 3 BP übrig von seiner Heimatkarte. Es überlegt zudem, den Impuls mit seinem 2 BP-Schatz zu verlängern. Jeder Schatz, der am Ende der Aktionsphase noch im Besitz von England ist, ist verloren. Nach diesem Impuls wird England nur noch 2 Karten haben und kann so passen. Deshalb scheint das Spielen des Schatzes jetzt die beste Option.

BP 3-5: Wissenschaftler Dee wird mit 3 BP unterstützt. Er wird nun auf das Gönnerschafts-Tableau gelegt:

	Mit 4 BP unterstützt (+2)
	Mit 3 BP unterstützt (+1)
	Mit 2 BP unterstützt

Nun verlängert England den Impuls mit seinem 2 BP-Schatz. Eine race built Galeone wird in London gebaut (da sich Hawkins dort befindet).

Frankreich: Spielt Karte 80, Maria Stuart, als 3 BP. Dies ist eine großartige Karte für Frankreich, bevor Maria gefangen genommen wurde. Nach der Gefangennahme ist es in erster Linie eine Karte für Spanien—deshalb setzt Frankreich die BP ein. Es gibt jetzt sehr viele protestantische Felder in Südfrankreich. Frankreich muss die religiöse Ausrichtung von einigen ändern, bevor eine Rebellion ausbricht. Die Protestanten haben zwar versprochen, nur noch eine Karte zugunsten der Hugenotten zu spielen, wenn diese Karte aber zum jetzigen Zeitpunkt kommt, sieht es schlecht aus.

BP 1-2: Ketzerei unterdrücken—es werden 5 Würfel geworfen: 3, 4, 4, 4, 2. Die kleinen Bekehrungen drehen Dijon, Clermont und Grenoble (so wird eine protestantische Rebellion in Lyon wesentlich weniger sinnvoll). Protestantische Felder: 38. SP-Änderung: Spanien +1, England und die Protestanten je -1. Die Siegpunkte lauten nun:

- **Osmanisches Reich:** 15 (unverändert seit Spielbeginn)
- **Spanien:** 12 (-3 seit Beginn)
- **England:** 12 (+1 seit Beginn)
- **Frankreich:** 10 (unverändert)
- **Protestanten:** 14 (+4 seit Beginn)

BP 3: Es wird 1 Punkt diplomatischer Einfluss auf Venedig gespielt (ist nun 1). Frankreich plant immer noch, bis zum Ende der Runde *Sultanin Safiye* zu spielen. Dieser Einflusspunkt wird also bei der Statusbestimmung helfen.



Die Situation nach Frankreichs Impuls.

Heiliges Römisches Reich: Karte 60, *John Knox*, wird als 2 BP gespielt. Es werden 2 Söldner in Pressburg ausgehoben. Spanien hofft, die HRR-Söldner als Verhandlungsaustupfand in der kommenden Runde einsetzen zu können.

Protestanten: Karte 84, *Heinrich III.*, wird als Pflichtkarte gespielt. Der Charles IX.-Spielstein wird von der „Können heiraten“-Tabelle entfernt. Die Pflichtkarte wird auf dem französischen Machttabelleau im Herrscherfeld abgelegt. Die Protestanten können nun 2 BP ausgeben. Sie wollen außerdem ihren Schatz einsetzen. Sie können jedoch nicht alle 4 BP für religiöse Aktivitäten einsetzen, da die BP eines Schatzes für eine andere Aktionsart verwendet werden müssen als zuvor im Impuls ausgegebene Karten-BP (siehe 11.0).

BP 1-2: Rebellion in Utrecht. Da sie wissen, dass sich die *Achtzigjähriger Krieg*-Pflichtkarte immer noch auf der osmanischen Hand befindet, scheint diese Aktion sinnvoller als eine Rebellion in Frankreich. Es werden 3 Würfel geworfen (2 für die BP, ein weiterer, da Utrecht ein protestantisches Heimatfeld ist): 5, 5, 4 = 2 Treffer. Der spanische Reguläre in Utrecht wird eliminiert. Utrecht und Rotterdam geraten unter protestantische Kontrolle. Arnhem und s'Hertogenbosch können nicht gewählt werden, da sie unter katholischem religiösem Einfluss stehen. 1 protestantischer Regulärer wird nach Utrecht gesetzt.



Die Situation nach dem protestantischen Impuls.

Ausblick

Die Osmanen sind nun in der vierten Runde der Aktionsphase. Sie werden jetzt die Pflichtkarte *Achtzigjähriger Krieg* ausspielen, da die Protestanten nur noch eine Karte besitzen und ihren Höhepunkt für diese Runde überschritten haben. Spanien wird durch das Ereignis 2 Bonus-SP bekommen, aber immerhin nicht 3, wie zu Beginn der Runde.

Die Spieler werden solange Karten spielen, bis sie alle in aufeinanderfolgenden Impulsen gepasst haben. Anschließend führen sie die Winterphase, die Heiratsphase, die Gönnerschaftsphase und die Gewinnermittlungsphase aus, um die Spielrunde abzuschließen.

DAS SPIEL UND DIE GESCHICHTE

Beim folgenden historischen Abriss sind alle fett gedruckten Persönlichkeiten, Ereignisse und Kunstwerke im Spiel als Spielstein oder Ereigniskarte zu finden.



Der Frieden von Cateau-Cambrésis

Hintergrund

Im Frieden von Augsburg 1555, zwischen Ferdinand I., dem Bruder Karl V. und den Reichsständen ausgehandelt, wurde formuliert, dass jeder Regent den Glauben seines Landes bestimmen dürfte. Mit der Formel „*cuius regio, eius religio*“ (wessen Land, dessen Religion) wurde den Regenten zugestanden, für ihre Untertanen die Religion festzulegen. Der Augsburger Frieden beendete die erste Runde der Auseinandersetzungen zwischen Katholiken und Protestanten. Die Protestanten hatten Fuß gefasst—in den nächsten 50 Jahren kam es zu keinen religiösen Streitigkeiten in Deutschland.

Jenseits des Rheins lagen jedoch größere Herrschaftsbereiche, die nicht einfach in kleine Gebiete, jedes mit eigenem Glauben, geteilt werden konnten. Die größte an das Deutsche Reich grenzende Nation war Frankreich. Heinrich II. hatte den französischen Thron 1547 nach dem Tod seines Vaters, Franz I., bestiegen. Trotz militärischer Bedrohungen durch eine Anglo-Habsburger Allianz, hielten sich die französischen Truppen. Karl V. gelang es nicht, 1552 die französischen Truppen aus Metz zu vertreiben. Sechs Jahre später eroberte der Herzog von Guise Calais, den letzten kontinentalen Vorposten Englands, durch einen Überraschungsangriff im Winter. 1559 brauchten alle drei Parteien dringend Frieden. Die Friedensverhandlungen drehten sich um Savoyen (im Spiel durch die Grenoble und Turin-Felder repräsentiert) und Calais.

Der Frieden von Cateau-Cambrésis 1559 umfasste zwei getrennte Abkommen: eins zwischen Frankreich und England und eins zwischen Frankreich und Spanien. **Philipp II.**, nach der Abdankung seines Vaters Karl V. inzwischen Herrscher über Spanien und die Niederlande, spielte eine Schlüsselrolle bei beiden Abkommen. Als König von England (durch seine Frau Maria I.) waren ihm auch die englischen Interessen wichtig. Als Maria aber starb, nahm Philipps Interesse an einem guten Ausgang für England spürbar ab. So überließ er Frankreich Calais; im Gegenzug würde Frankreich auf seine Ansprüche in Italien verzichten. Zudem war eine Heirat Teil des Abkommens: Witwer Philipp II. würde die älteste Tochter Heinrich II. heiraten—**Elisabeth de Valois**.

Der Vertragsabschluss war unpopulär in Frankreich—man konnte sich nicht damit abfinden, den jahrzehntelangen Kampf um Italien aufzugeben. Der Friedensvertrag würde Heinrich II. aber Zeit geben, sich mit den Calvinisten zu befassen, die via Genf nach Frankreich gelangt waren. Um den Vertrag und die Heirat zwischen Elisabeth und Philipp zu feiern, waren fünf Tage währende Feierlichkeiten und Turniere angesetzt worden. Am dritten Turniertag erlitt Heinrich durch eine splitternde Lanze eine schwerwiegende Verletzung über dem rechten Auge. Obwohl der berühmte Arzt Vesalius aus Brüssel herbeigerufen wurde, starb Heinrich 10 Tage später. Die Herrschaft über Frankreich fiel nun an Heinrichs Florentiner Gattin **Katharina de Medici**. Sie würde das Land nun durch den religiösen Sturm zwischen Katholiken und Hugenotten steuern müssen. Gleichzeitig würde sie vorteilhafte Heiraten für ihre fünf jungen Kinder zu arrangieren haben.

Die neue Herrscherin über England, Marias Halbschwester **Elisabeth I.**, war ebenfalls im diplomatischen Heiratsspiel involviert. Eine Heirat mit Philipp II. wurde schnell abgelehnt, da Elisabeth gesehen hatte, wie abträglich die Verbindung mit Maria für England war. Es gab jedoch genügend andere Bewerber. Wie Katharina hatte die Tochter Heinrich VIII. und Anne Boleyn ein Reich übernommen, das religiös zerrissen war. In den vergangenen 30 Jahren war England vom Katholizismus zum Protestantismus und wieder zurück geschwenkt. Welche Religion würde Elisabeth sanktionieren?



Maria Stuart und John Knox

Runde 1 (1559 – 1563)

Elisabeth war von Beginn als englische Herrscherin gefordert. Unter Maria war England zum vom Papst in Rom überwachten Katholizismus zurückgekehrt. Elisabeth wechselte zum Protestantismus; diese Eingabe wurde im Parlament mit nur drei Stimmen Mehrheit angenommen. Die zweite Suprematskate von 1559 machte sie zum Oberhaupt der Kirche von England, wiederum vollkommen unabhängig von Rom. Thomas Cranmers „*Book of Common Prayer*“ wurde ebenfalls durch die zweite Uniformitätsakte wieder eingesetzt. Bis auf einen wurden zudem alle englischen Bischöfe ersetzt.

Die diplomatischen Probleme Elisabeths waren ebenfalls vielfältig. In Schottland rebellierte eine Gruppe protestantischer Lords gegen die Herrschaft der französischen Regentin Maria von Guise. Diese „*Lords of the Congregation*“ wandten sich mit der Bitte um Hilfe an Elisabeth. Sollte sie aber einen Krieg mit Frankreich riskieren, wo die Tinte unter dem Vertrag von Cateau-Cambrésis kaum trocken war?

Nach anfänglichem Zögern schickte Elisabeth eine kleine Armee von 6.000 Mann. Zusammen mit einer Flotte belagerte diese Leith, Hafen der schottischen Hauptstadt Edinburgh. Die Franzosen hielten bis zum Tode von Maria von Guise im Sommer 1560 aus. Der Krieg endete mit dem Frieden von Edinburgh, einem Abkommen, das die Auld Alliance (schottisch für: Altes Bündnis) zwischen Frankreich und Schottland beendete und die englisch-französischen Vereinbarungen von Cateau-Cambrésis beibehielt.

Eine letzte Klausel des Vertrags von Edinburgh erklärte Elisabeth offiziell zur Königin von England. Ihre Rivalin, die verwitwete **Maria Stuart**, weigerte sich aber, den Vertrag zu ratifizieren. Marias Gemahl, der 16jährige König von Frankreich, Franz II., war nach wenig mehr als einem Jahr auf dem Thron an einer furchtbaren Ohrenentzündung gestorben. Maria segelte nach Schottland und bestieg 1561 in einem aufgeladenen politischen Klima den schottischen Thron. Als fromme Katholikin wurde sie Zielscheibe des calvinistischen Redners **John Knox**. Da Maria aber genügend protestantische Lords in Ämter einsetzte, konnte sie ihre Macht in Schottland zunächst festigen. Sie musste bei einer neuen Heirat zudem bedenken, wie sich diese auf ihre Herrschaft in Schottland und die Stärke ihrer englischen Thronanwartschaft auswirken würde.

Auf dem Kontinent wuchsen die Spannungen zwischen Katholiken und Protestanten. Das Konzil von Trient wurde wieder einberufen und legte in der 18. Sitzung den **Catechismus Romanus** fest. Dieses Dokument diente in den nächsten 4 Jahrhunderten als Basis der katholischen Glaubens- und Sittenlehre. In den Niederlanden stellte Guido von Bray das **Niederländische Glaubensbekenntnis** zusammen, das in 37 Artikeln den Glauben der niederländischen Protestanten ausdrückte. Eine Kopie wurde mit dem Hinweis an Philipp II. geschickt, dass die Autoren sich eher foltern lassen würden, bevor sie nur ein Wort des Bekenntnisses zurücknehmen würden.

Der religiöse Krieg begann jedoch in Frankreich. Als die Begleitung von Franz, der Herzog von Guise (ein ultrakonservativer Katholik und Held von Calais) auf eine Gruppe von Protestanten traf, die geheim in einer Scheune nahe der Stadt Vassy ihrem Glauben nachgingen, gerieten die Dinge außer Kontrolle. Rasch waren Dutzende von unbewaffneten Hugenotten getötet. Dies war der Funke, um den Konflikt zwischen Katholiken und Hugenotten in offenen Krieg zu wandeln. Der erste von neun französischen Religionskriegen hatte begonnen. Der erste Krieg dauerte nur ein Jahr und umfasste die hugenottische Einnahme von Städten im Loire-Tal und die Belagerungen von Rouen und Orleans. **Anne de Montmorency**, Großmeister von Frankreich, wurde gefangen genommen; Guise starb durch ein Attentat bei der royalistischen Belagerung Orleans. Da kein Ende der Belagerung in Sicht war, handelte Katharina de Medici ein Abkommen aus (das Edikt von Amboise), das den Protestanten erlaubte, an einer beschränkten Anzahl von Orten ihrem Glauben nachzugehen.

Auf der Weltkarte:

John Hawkins segelte nach Sierra Leone, wo er ein portugiesisches Schiff mit 300 Sklaven erbeutete. Er segelte weiter zur Nordküste Südamerikas und verkaufte die Slaven an spanische Kolonisten. England war damit in den Sklavenhandel eingestiegen. Französische Angriffe auf Karibik-Häfen, die in den 1540er-Jahren begannen, wurden immer noch durchgeführt—nun geleitet von **Jacques de Sores** und **Francois le Clerc**. Die Franzosen gründeten Kolonien in Florida (eine Expedition unter der Leitung von **René Laudonniere**) und Brasilien (eine Expedition unter der Leitung von **Nicolas Durand de Villegaignon**).

Heiraten:

Die diplomatische Heirat von Philipp II. und Elisabeth de Valois war ein Erfolg. Beide waren voneinander sehr angetan. In neun Jahren Ehe schenkte Elisabeth Philipp aber nur Töchter. Sie starb 1568 bei einer Fehlgeburt. **Wilhelm von Oraniens** zweite Ehe mit der wohlhabenden Anna von Sachsen verlief weniger glücklich. Beide waren untreu und kämpften um den Zugang zu Annas Vermögen. Als Anna eine Tochter von ihrem Anwalt bekam, setzte Wilhelm sie unter Hausarrest und annullierte die Verbindung. Elisabeth I. hingegen bekam Angebote aus ganz Europa. **Karl II.** von Österreich, der jüngere Bruder des Herrschers des Heiligen Römischen Reichs, **Maximilian II.**, war der prestigeträchtigste Bewerber. Er lehnte aber einen Übertritt zum Protestantismus ab. Die protestantischen „Optionen“, Elisabeths Freund aus Kindertagen Robert Dudley (der zukünftige **Earl of Leicester**) und der schottische **Earl of Arran**, galten als nicht standesgemäß. Elisabeth entschied sich deshalb nicht.

Gönnerschaft:

In ganz Europa wurden in diesen Jahren großartige Kunstwerke geschaffen. In Istanbul eröffnete **Sinans** Meisterstück, die Süleymaniye-Moschee. Der osmanische Wissenschaftler **Sidi ali Reis** veröffentlichte seinen Reisebericht *Der Spiegel der Länder*. **Titian** vollendete sein berühmtes Gemälde *Diana und Actaeon*, ein Auftrag von Philipp II. (dieses Werk wurde kürzlich für 50 Millionen Pfund Sterling von der British National Gallery erworben). In den Niederlanden beendete **Pieter Brueghel der Ältere** seine Satire auf die Reformationskonflikte, *Der Kampf zwischen Karneval und Fasten*. Französische Künstler wurden vom Poeten **Pierre de Ronsard** geleitet, der über Jahrzehnte die Gunst der Herrscher genoss, obwohl diese immer wieder wechselten.



Die Belagerung Maltas

Runde 2 (1564 – 1569)

Nach der Seeschlacht von Preveza 1538 hatten die Osmanen die Kontrolle über das Mittelmeer übernommen. Nachdem **Piyale Pascha** 1558 die Balearen geplündert und 1560 eine christliche Flotte bei Djerba besiegt hatte, lag nur noch der Malteserorden auf Malta im Weg der osmanischen Kapitäne und Piraten Piyale Pascha und **Dragut**. Am 18. Mai 1565 erschien eine osmanische Flotte von mehr als 130 Galeeren plus sonstiger Transport- und Kriegsschiffe und entlud mehr als 30.000 Mann. Damit übertrafen sie die Ordensritter und deren Alliierten um mehr als 5:1. Die Ordensritter hatten aber 1522 einer ähnlichen Übermacht auf Rhodos standgehalten und dachten auch jetzt nicht an Aufgabe. Die verzweifelte Verteidigung von Fort St. Elmo kostete die Osmanen 6.000 Mann und Dragut, der während des Angriffs durch Artilleriefeuer tödlich verwundet wurde. Nachdem die Verteidiger zunächst durch eine zahlenmäßig kleine Entsatztruppe, „**Il Piccolo Soccorso**“, verstärkt wurden, trafen bald aus Spanien zahlenmäßig stärkere Kräfte ein, die die Osmanen schließlich zum Rückzug zwangen. Nach dieser Erfahrung versuchten die Osmanen nie wieder, Malta zu erobern.

1566 führte Suleiman erneut eine Armee an der Donau entlang nach Norden – Ziel: Wien. Der Vormarsch wurde für mehr als einen Monat durch die ungarische Garnison der Festung Szigetvar aufgehalten. Gerade, als die Stadt zu fallen schien, starb Suleiman (unter natürlichen Umständen) im Alter von über 70 Jahren. Seine Armee konnte Szigetvar schließlich einnehmen; der Befehlshaber der Verteidiger, **Nikola Zrinyi**, wurde dabei ein Volksheld, als er einen finalen Ausfall aus der inneren Festung mitten in die osmanischen Belagerer anführte. Großwesir **Sokollu Mehmed Pascha** beendete anschließend den Vormarsch, da er in Istanbul die Vorkehrungen zur Machtübergabe an Suleimans Sohn, **Selim II.**, leiten wollte.

In Frankreich hielt der fragile religiöse Status quo durch eine zweijährige **Grand Tour** der Adelligen. Von Katharina von Medici erdacht, konnte diese 400 km lange Reise durch das Königreich die königliche Macht nach dem ersten Religionskrieg neu festigen. Katharina arrangierte darüber hinaus auf dem Wege Treffen mit spanischen Diplomaten und ihrem Wahrsager **Nostradamus**. Im Norden ließen sich die calvinistischen Ansichten aber nicht

unterdrücken. Im August 1566 führte die jahrelange religiöse Unterdrückung zu einem **Bildersturm**, der durch die Küstenstädte der Niederlande fegte und die Regentin, Margarethe von Parma, dazu zwang, einige Formen der protestantischen Religionsausübung zuzulassen. Philipp II. war jedoch mit diesem vermittelnden Vorgehen seiner Regentin unzufrieden und schickte den **Herzog von Alba** mit 12.000 Mann in die Niederlande. Alba musste die **Spanische Straße** im Osten Frankreichs nehmen, da Katharina von Medici fürchtete, dass die Präsenz einer großen katholischen Armee hugenottische Feindseligkeiten hervorrufen würde. Alba traf in den Niederlanden mit dem Ziel ein, das Land von den Ketzern zu befreien. Dazu besteuerte er die Niederländer mit dem **zehnten Pfennig** stark und führte ein Tribunal zur Verurteilung und Exekution von Ketzern durch—den „Rat der Unruhen“, den berüchtigten **Blutrat**. Wie Margarethe vorhergesagt hatte, führte dies lediglich zur Eskalation der Gewalt. Selbst England war nun involviert, als spanische Schiffe in der Nähe von Plymouth abgefangen wurden. Diese **spanischen Soldschiffe** führten das Geld zur Bezahlung von Albas Männern. Elisabeth weigerte sich, das Geld herauszugeben—was in Spanien nicht vergessen wurde.

Auf der Weltkarte:

John Hawkins segelte zwei weitere Male über Guinea in die Karibik. Beide Male nahm er Sklaven gefangen, um sie zu verkaufen. Schließlich provozierten diese Beutezüge jedoch spanische Reaktionen. Als Hawkins bei San Juan de Ulua die Ostküste Mexikos überfiel, wurde er von spanischen Patrouillen angegriffen und konnte nur knapp nach England entkommen. Auch Frankreich musste Rückschläge in Übersee in Kauf nehmen. Der spanische Admiral **Menendez de Aviles** plünderte Florida; France Antarctique in Brasilien musste sogar nach **portugiesischen Angriffen** aufgegeben werden.

Heiraten:

Diejenige Heirat mit kritischen politischen Auswirkungen war die Verbindung von Maria Stuart mit **Henry, Lord Darnley** im Jahre 1565. Beide erhoben Ansprüche auf den englischen Thron. Ihr Sohn, der zukünftige James VI. von Schottland, wurde ein Jahr später geboren und war ein führender Kandidat für die Nachfolge auf Elisabeth. Ansonsten war die Heirat jedoch ein kompletter Fehlschlag. Sie verweigerte ihm das Recht, in Schottland zu herrschen („Crown Matrimonial“), er trank stark und sie hatte eine Affäre mit David Rizzio, seinem Sekretär. Schließlich wurden sowohl Rizzio als auch Darnley ermordet, während Maria eine dritte Ehe mit dem unpopulären Earl of Bothwell einging. Die **schottischen Lords** hatten genug und rebellierten. James wurde unter ihren Schutz gestellt, während Maria abdanken und nach England fliehen musste. Elisabeth sah jedoch die Problematik ihrer Anwesenheit, da sie in weiten Teilen Europas als katholisches „Bollwerk“ gesehen wurde. Maria wurde in Nordengland festgesetzt; selbst dies reichte aber aus, um kurz darauf eine katholische **Aufstandsbewegung im Norden** auszulösen.

Gönnerschaft:

Der Tod eines der bedeutendsten osmanischen Führer, Suleiman, führte zu einem der berühmtesten Gedichte der türkischen Literatur: Das **Klagelied auf Suleiman** von **Baki**.



Die Bartholomäusnacht

Runde 3 (1570-1575)

Papst Pius VI. war nicht erfreut, Maria in England in Gefangenschaft zu wissen. Um die Aufstandsbewegung im Norden zu unterstützen, exkommunizierte er Elisabeth und erklärte, dass sie „die vorgespielte Königin Englands und die Dienerin des Verbrechens sei“. Alle Untertanen wurden von ihrer Treuepflicht zu ihr entbunden. Zudem musste sich der Papst mit der osmanischen Bedrohung auseinandersetzen. Als Antwort auf die osmanische Besetzung Zypern gründete er die **Heilige Liga**, die die Flotten Spaniens, Venedigs und des Papsttums gegen die Osmanen vereinen sollte. Philipps Halbbruder, **Don Juan de Austria**, wurde Kommandeur der Flotte. Nahe Lepanto an der Westküste Griechenlands trafen sich schließlich die Flotten, jede mit mehr als 200 Galeeren. Nach fünf Stunden Schlacht behielt die christliche Flotte die Oberhand und gewann entscheidend. Ihre überlegene Feuerkraft, besonders die der venezianischen Galeassen, brachte den Ausschlag. Obwohl **Großwesir Sokollu Mehmed** große Anstrengungen unternahm, die Flotte neu aufzubauen, war die Ära der osmanischen Unbesiegbarkeit dahin. Don Juan wurde einer der größten militärischen Helden im Europa des 16. Jahrhunderts.

In den Niederlanden verursachte die Repression des Herzogs von Alba große Verluste unter den Protestanten. Während der sieben Jahre des „Blutrats“ wurden mehr als 1000 Personen hingerichtet. Die Katholiken probten selbst für eine Wiedereinführung des Katholizismus in England und gründeten das **Englische Kolleg, Douai**. Das Kolleg unterwies bis zu 150 „Studenten“, die in den kommenden Jahren als jesuitische Missionare verdeckt nach England reisen sollten.

Die protestantischen Sympathisanten in den Niederlanden bereiteten sich aber auch auf eine langwierige Auseinandersetzung vor. Bei der **Synode von Emden** kamen 29 calvinistische Führer aus dem Exil zusammen und gründeten offiziell die Niederländisch-reformierte Kirche. Zudem wurden die **Wassergeusen** von Elisabeth aus England ausgewiesen, um Spanien freundlich zu stimmen. Da sie keinen Hafen hatten, eroberten die Wassergeusen Brielle und Flushing. Durch den Erfolg in Brielle angestachelt, rebellierten nun auch andere niederländische Orte. **Wilhelm von Oranien** wurde auserkoren, die neu gebildete niederländische Regierung zu führen.

Auf der Weltkarte:

Da er Armeen gegen die Osmanen und die Niederländer führte, waren Philipps Ausgaben ungeheuer hoch. Zum Glück stiegen seine Einkünfte aus der Neuen Welt an. In Manila auf den Philippinen wurde eine spanische Kolonie gegründet. Schon bald sollte eine zweite pazifische **Silberflotte** jährlich zwischen dem Pazifik und Acapulco verkehren. Auch **Francis Drake** aus England und **Guillaume le Testu** waren auf Reichtümer aus und führten einen gemeinsamen Angriff auf Panama aus. Zunächst erbeuteten sie südamerikanisches Silber an Land, dann aber nahm eine spanische Flotte le Testu gefangen und exekutierte ihn. Drake konnte mit knapper Not entkommen. Auch **Hanslein**, ein deutscher Freibeuter, wurde nach 13 Jahren Piraterie in der Nordsee hingerichtet.

Heiraten:

Trotz Katharinas Bemühungen und der Grand Tour nahmen die Auseinandersetzungen zwischen Hugenotten und Royalisten in Frankreich nicht ab. Auf einen kurzen zweiten Religionskrieg folgte eine blutigerer dritter. In diesem wurden die Hugenotten bei Poitiers geschlagen und mussten sich in Südfrankreich neu aufstellen. Rasch eroberten sie Toulouse und marschierten das Rhone-Tal entlang nordwärts. Der 20jährige König Karl IX., von Schulden geplagt und der Kämpfe müde, verhandelte 1570 den Frieden von Saint Germain-en-Laye. Den Protestanten wurde gestattet, vier befestigte Städte einschließlich Cognac und ihrer neuen Hauptstadt La Rochelle zu behalten.

Die Heiraten dieser Zeit waren alle mit den religiösen Auseinandersetzungen verwoben. Karl IX. brauchte einen Erben, konnte aber nicht **Anna von Österreich** heiraten, da sie die vierte Frau Philipp II. wurde. Stattdessen heiratete Karl Annas fromme katholische Schwester **Elisabeth von Österreich**. Diese Verbindung sollte auch als Zeichen für die Katholiken in Europa dienen. Was würde aber den Frieden zwischen Hugenotten und Royalisten in Frankreich besser festigen, als eine Heirat? Katharina de Medici arrangierte die Heirat zwischen ihrer Tochter **Marguerite de Valois** und dem neuen protestantischen Anführer, **Heinrich von Navarra**, dem Sohn von **Jeanne von Navarra**. Diese Hochzeit brachte die reichen und einflussreichen Hugenotten zurück in die katholische Stadt Paris. Nur sechs Tage nach der Heirat, am **Bartholomäustag**, wurde der hugenottische Kommandeur, **Admiral Coligny**, ermordet. Als Folge kam es zu Ausschreitungen (und zum vierten Religionskrieg). Viele Hugenotten wurden in Paris und überall in Frankreich getötet. Heinrich Navarra konnte dank seiner neuen Frau die Massaker überstehen.

Die Gesundheit von Karl IX. nahm in der Folge rapide ab. Er starb nur 18 Monate später. Sein jüngerer Bruder Heinrich III. bestieg jetzt den Thron. Als gesundheitlich robustester männlicher Valois-Abkömmling, befand er sich zum Zeitpunkt von Karls Tod in Polen, wo er die **polnische Königswahl** gewonnen hatte. Bei seinen Reisen durch Polen hatte er sich in die bezaubernde **Louise von Lothringen** verliebt. Sie wurde, obwohl keine Adelige, seine Braut.

Gönnerschaft:

Während dieser Zeit der Feste und Heiraten war der königliche Hofkünstler, **Francois Clouet**, viel beschäftigt. Sein bestes Werk war wohl das **Porträt von Elisabeth von Österreich** als neue französische Königin. Auch die Architektur war in Frankreich bedeutsam, trotz des Todes von Katharinas Leibarchitekt **Philippe de L'Orme**. Der Venezianer **Palladio** brachte die Architekturkunst voran. Seine **Vier Bücher der Architektur**, zu dieser Zeit veröffentlicht, blieben bis ins 19. Jahrhundert Standardwerke der Architektur.



Drake kehrt zurück

Runde 4 (1576 – 1581)

Der jüngere Bruder von Heinrich III., **Franz, Herzog von Alencon**, wurde zum Problem für die königliche Familie. Da er keine hochrangige Position erlangen konnte, wandte er sich den Hugenotten zu. Heinrich von Navarra verließ ebenfalls den Hof und übernahm das Kommando über die hugenottischen Truppen. **Deutsche Reiter** aus der Pfalz griffen Frankreich von Osten an, um Alencon zu unterstützen. Gegen die stetig wachsenden Feinde blieb Heinrich III. nichts übrig, als Alencons Bedingungen zu akzeptieren. Der fünfte Religionskrieg endete im Frieden von Monsieur sehr vorteilhaft für die Hugenotten. Sie durften nun ihre Religion in allen Städten, mit Ausnahme von Paris, ausüben.

Die katholischen Kräfte in Frankreich, angeführt von **Heinrich, dem Herzog von Guise**, gewannen finanzielle Hilfe von Spanien und bildeten die Katholische Liga, eine erzkonservative Verbindung in Nordfrankreich. Als die Friedenstermini von Monsieur für null und nichtig erklärt wurden, kam es zu einem kurzen sechsten Religionskrieg, bei dem die Royalisten zusammen mit der Katholischen Liga fochten. Rasch mussten die Hugenotten einen neuen Frieden akzeptieren, der ihnen diktierte, ihrem Glauben nur in einer Stadt pro Distrikt nachzugehen.

Unter dem neuen Sultan, **Murad III.**, sank die osmanische Bedrohung. Murad kümmerte sich stärker um sein **Harem** und seine Lieblingsfrau, **Sultanin Safiye**, als um militärische Angelegenheiten. So konnte Philipp II. sein Augenmerk auf die Niederlande lenken. Dort machte er Don Juan zum Kommandeur, der gegen die Rebellion Wilhelm von Oraniens vorging. Bevor Don Juan aber in den Niederlanden eintraf, kam es zur **Spanischen Furie**—führerlose Banden unbezahlter Truppen plünderten. So musste Don Juan den Frieden von Gent akzeptieren, der die meisten spanischen Truppen aus den Niederlanden abzog. Erfolglos und verärgert, starb Don Juan an Typhus. Zuvor hatte er **Alexander Farnese, den Herzog von Parma**, zu seinem Nachfolger bestimmt. Parma gelang es, neue Truppen zusammenzustellen und die südlichen, französisch sprechenden Provinzen zu überzeugen, ihre Loyalität gegenüber Spanien zu beschwören. Sie bildeten die **Union von Arras**. Wilhelm von Oranien reagierte jedoch prompt und vereinte die nördlichen Provinzen in der Union von Utrecht. So waren die Schlachtlinien gezogen. Wilhelm suchte nach einem ausländischen Monarchen, der willens war, die Herrschaft über die Niederlande zu übernehmen. Da Elisabeth Spanien nicht verärgern wollte, lehnte sie ab. Deshalb bot Wilhelm das Amt dem Herzog von Alescon an und verkündete mit dem **Plakkaat van Verlatinghe**, dass Philipp nicht länger der rechtmäßige König der Niederlande sei.

Auf der Weltkarte:

Die weltweite politische Situation nahm eine dramatische Wendung, **als König Sebastian von Portugal** bei der Schlacht von Alcácer-Quibir in Marokko starb. Die Nachfolgesituation war undurchsichtig; so beanspruchte **Dom Antonio**, illegitimer Enkel von König Manuel I., den Thron. Über seine Mutter hatte Philipp II. aber auch einen Anspruch auf die Königswürde. Er schickte die Armee des Herzogs von Alba, um Antonios Truppen zu vernichten und die Kontrolle über den iberischen Nachbarn und dessen Überseegebiete zu gewinnen. Nach ersten Niederlagen tauchte Antonio sowohl in Frankreich als auch in England auf—zwei Mächten, denen eine Ausweitung der spanischen Macht nicht gelegen kam.

Auch England war weiter aktiv. Hawkins führte nun das englische Flottenbauprogramm. **Martin Frobisher** rüstete drei Expeditionen aus und segelte nach Nordkanada, um die **Nordwestpassage** nach China zu finden. Frobisher erreichte die Baffin-Insel und die Hudson Strait und brachte einen mysteriösen schwarzen Stein mit Goldflecken heim. Es handelte sich aber nur um Pyrit... Francis Drake hatte größeren Erfolg. 1577 begann er mit der Weltumsegelung. Obwohl er nach dem Durchfahren der Magellanstraße nur noch ein Schiff hatte, konnte Drake Güter von der Pazifikküste Südamerikas erbeuten, einem verteidigungslosen Gebiet des spanischen Reichs. Als Drake mit 59 Mann 1580 nach Plymouth zurückkehrte, hatte er Reichtümer erworben, die fast den jährlichen Einkünften der englischen Krone entsprachen.

Heiraten:

Elisabeth tauschte Geschenke mit Drake aus und schlug ihn für seine Taten zum Ritter. Es fügte sich, dass eine französische Delegation in London weilte, um eine Verbindung Elisabeths mit dem Duke of Alencon zu verhandeln. Elisabeth gelang es, den französischen Gesandten Drake zum Ritter schlagen zu lassen, um auf diese Weise französische Zustimmung für die Überfälle auf spanisches Gut anzuzeigen. Alencon war einer der wenigen Bewerber um Elisabeth, der persönlich nach London reiste, um die englische Königin zu treffen. Obwohl sie ihren jungen „Frosch“ sehr anziehend fand, wusste Elisabeth, dass eine Heirat mit ihm unpopulär sein würde. So verabschiedete sie sich von ihm mit dem berühmten Gedicht „On Monsieur’s Departure“, um ihre Traurigkeit zu dokumentieren.

Gönnerschaft:

In Madrid ging es fröhlicher zu. **Miguel Cervantes**, Veteran von Lepanto, war 1575 von Piraten gefangen gesetzt worden. Nach 5 Jahren als Sklave in Algiers wurde er schließlich von seinen Eltern frei gekauft und konnte nach Madrid zurückkehren. In Zukunft arbeitete er als Einkäufer für die **spanische Armada** und als Literat. In diesen Zeitraum fiel eine besondere wissenschaftliche Errungenschaft: **Gerardus Mercator** (auch Erfinder der „Mercator-Projektion“) gab einen der ersten Weltatlanten heraus.



Spanische Furie

Runde 5 (1582 – 1587)

Im Jahre 1576 war **Maximilian II.** gestorben; **Rudolf II.**, sein exzentrischer Sohn, wurde Herrscher über das Heilige Römische Reich. Introvertiert, bevorzugte Rudolf das ruhige Prag gegenüber dem Trubel von Wien. Er ließ an einem neuen Flügel der Burg von Prag bauen, um seine diversen Sammlungen aufzunehmen. Einige der bedeutendsten Künstler und Wissenschaftler Europas wurden von ihm an seinen Hof geladen (den er 1583 offiziell nach Prag verlegte).

Wilhelm von Oraniens Plan, den Herzog von Alencon über die Niederlande herrschen zu lassen, sah auf dem Papier besser aus als in der Realität. Alencon bestand darauf, katholische Gottesdienste zu besuchen. So war er ein Ausländer, der mit seinen niederländischen Untertanen weder das Land noch die Religion teilte. Immer stärker frustriert, versuchte Alencon 1583 Antwerpen mit einem Überraschungstreich zu nehmen. Stattdessen lief seine Armee in eine Falle—Alencon konnte knapp entkommen. Er floh nach Frankreich, erkrankte an Malaria und starb.

Wilhelms persönliche Sicherheit war ebenfalls gefährdet. 1580 wurde auf seinen Kopf eine Prämie von 25.000 Kronen ausgesetzt; zudem sollte dem Attentäter das Pardon von Philipp II. gewährt werden. 1582 überlebte er auf wundersame Weise einen Anschlag, als eine Kugel seinen Kiefer durchdrang, sein Hirn aber verfehlte. Zwei Jahre später hatte er nicht so viel Glück; er wurde das erste Staatsoberhaupt, das durch eine versteckte **Handfeuerwaffe** getötet wurde. Sein Sohn, **Moritz von Nassau**, übernahm die niederländische Führung.

Moritz' Aufgabe war kompliziert. Die Armee des Herzogs von Parma war auf 60.000 Mann verstärkt worden. Brüssel und die südlichen Provinzen fielen rasch, selbst das mächtige Antwerpen wurde belagert. Der Schlüssel zur Eroberung Antwerpens war die Schelde. Mit einer besonderen Leistung der **Belagerungstechnik** gelang es der Armee Parmas, eine riesige Pontonbrücke zu bauen, die den Fluss blockierte und die Stadt abschnitt. Obwohl die protestantischen Verteidiger brennende Leichter gegen die Brücke schickten, hielt sie stand. Nach einjähriger Belagerung musste der Bürgermeister der Stadt, **Philips van Marnix**, zudem Schriftsteller, Kryptograph und Wilhelms Berater, kapitulieren. Parma räumte den Bürgern jedoch großzügige Termini ein; sie durften u.a. nach Norden in niederländisch kontrollierte Städte emigrieren.

Die Ermordung Wilhelms schickte Schockwellen nach London. Elisabeth war das Oberhaupt eines protestantischen Staats; würde sie das nächste Ziel eines Attentats sein? Der effiziente Chef eines Spionagerings, **Sir Francis Walsingham**, deckte zwei Anschläge auf: einen 1583 durch Francis Throckmorton, einen 1586 durch Anthony Babington. In beiden Fällen waren die Befreiung Marias und ihre Einsetzung als Königin Teil des Plans. Maria am Leben zu lassen, schien nun zu gefährlich. Obwohl Elisabeth Skrupel hegte, ein anderes weibliches Staatsoberhaupt umbringen zu lassen, stimmte sie der Enthauptung Marias zu. Ebenso wurden in Douai ausgebildete jesuitische Priester exekutiert, unter ihnen **Edmund Campion**. Obwohl **englische Rekusanten** Jesuiten in **Priesterverstecken** verborgen hielten, wurden die meisten der Priester aus Douai gefangen genommen und von Walsingham oder dem berüchtigten **Richard Topcliffe** verhört.

Elisabeth machte sich zudem Sorgen über Spaniens wachsende Stärke und das mögliche Überwältigen der Niederländer. Ihre gegenwärtige Politik der Piraterie in der Neuen Welt und ihre verdeckte Unterstützung der Niederländer erwiesen sich als nicht ausreichend. So unterzeichnete sie den Vertrag von Nonsuch, der englische Truppen unter dem Earl of Leicester in die Niederlande entsandte. Außerdem autorisierte sie Drake, Angriffe auf die Küste Spaniens auszuführen. Sein Überfall auf Cadiz 1587 traf Philipp bei den Vorbereitungen, mit der spanischen Armada in England zu landen. Dieser Plan, der **Empresa de Inglaterra**, war von Philipps bestem Admiral, dem **Marquis von Santa Cruz**, entworfen worden. Er wurde von Papst Sixtus V. mit dem **Armada-Abläss** finanziert.

Auf der Weltkarte:

Elisabeth versuchte, Spanien außerdem durch das Schaffen eines englischen Überseereichs zu treffen. Auf Empfehlung von **Sir Walter Raleigh** gründete Richard Grenville eine Kolonie auf der Roanoke-Insel an der Küste des heutigen North Carolinas. Die erste in der Neuen Welt geborene englische Bürgerin war dort 1587 **Virginia Dare**.

Heiraten:

In den Niederlanden pflegte seine dritte Frau, **Charlotte de Bourbon-Montpensier**, Wilhelm nach dem Attentatsversuch von 1582 monatelang. Schließlich verließen sie selbst ihre Kräfte und sie starb. Kurz darauf heiratete Wilhelm zum vierten Male: **Louise de Coligny**, die Tochter des bei in der Bartholomäusnacht getöteten französischen Admirals. Nach nur 15 Monaten Ehe verstarb auch Wilhelm.

Gönnerschaft:

El Escorial, vor 21 Jahren durch **Juan Bautista de Toledo** begonnen, wurde durch **Juan de Herrera** beendet. Herrera wurde anschließend Begründer und erster Leiter der **Akademie der Militärarchitektur**, einem Vorläufer der modernen Akademie der Wissenschaften.



Race built Galeonen im Kampf gegen spanische Galeonen

Runde 6 (1588 – 1593))

1591 kam es zum ersten Mal seit der Herrschaft Suleimans zum Krieg zwischen Osmanischem und Heiligem Römischen Reich. Dies war der Beginn des so genannten „Langen Türkenkrieges“, einem Konflikt, der erst 1606 endete. Die meisten Schlachten und Belagerungen fanden entlang der Donau im heutigen westlichen Ungarn und der Slowakei statt. Die Osmanen hofften auf einen entscheidenden Sieg, der ihnen die Belagerung Wiens erlauben würde. Die Gegenseite hoffte, nach einem deutlichen Erfolg Buda zurückerobern zu können. Keine Seite erreichte jedoch ihre Ziele.

Der „Lange Türkenkrieg“ war aber, gemessen an den Ereignissen in England und Frankreich, nur ein Nebenschauplatz. Am 21. Juli 1588 war die spanische Armada schließlich bereit, von Corunna in den Ärmelkanal zu laufen. Nachdem Santa Cruz im vergangenen Winter an Typhus gestorben war, hatte der Herzog von Medina Sidonia das Kommando übernommen. Er plante, die Armada zur niederländischen Küste zu leiten und von dort eine Landung der Armee in Flandern unter dem Kommando des Herzogs von Parma nahe Dover zu unterstützen. Im Ärmelkanal traf die Armada auf die englische Flotte unter dem Kommando von Charles Lord Howard. Es kam zu einer Reihe von Gefechten, bei der die englischen race built Galeonen aufgrund ihrer Manövrierfähigkeit und der überlegenen Reichweite ihrer Geschütze die Armada immer wieder ohne Risiko eines Nahkampfes attackieren konnte. Dennoch erreichten die Spanier Calais. Hier hörte Medina Sidonia enttäuscht, dass Parmas Armee sechs Tage brauchen würde, um sich für England einzuschiffen. Die Kommunikation zwischen den spanischen Kräften war nur bruchstückhaft; Parma hatte nur eine äußerst vage Idee, wann die Armada eintreffen würde. Die Engländer ergriffen ihre Chance und schickten **Brander** gegen die ankernde spanische Flotte. Die Spanier setzten Segel und griffen die Engländer nahe Gravelines an. Die Schlacht war für beide Seiten sehr verlustreich; schließlich wurden die Spanier von stetigen „protestantischen Winden“ nach Norden getrieben. Während sie auf eine mögliche spanische Landung an der Ostküste Englands wartete, hielt Elisabeth ihre berühmte **Tibury-Rede**:

„Ich weiß, dass ich zwar den Leib eines schwachen kraftlosen Weibes, dafür aber Herz und Mark eines Königs, noch dazu eines Königs von England habe, und ich kann nur darüber lachen, dass Parma oder Spanien oder irgend ein Herrscher Europas es wagen sollte, die Grenzen meines Reiches zu überschreiten.“

Die Invasion fand jedoch nicht statt. Die demoralisierten Spanier entschieden sich, über die Küsten Schottlands und Irlands nach Spanien zurückzukehren und ihre verbliebenen Kräfte zu konseruieren. Die Stärke der Armada schwand aber, als Stürme Schiffe

in die Felsenküste drückte. Nur die Hälfte der Schiffe kehrte nach Spanien zurück. Dies war die größte Niederlage in der spanischen Geschichte—sie zerstörte Philipps Ansehen.

Im folgenden Jahr versuchten die Engländer, ihren Erfolg mit einer „Gegen-Armada“ auszunutzen. Unter dem Befehl von Drake und Sir John Norreys, erhoffte sich die englische Armada lokale Unterstützung, indem man Dom Antonio auf den portugiesischen Thron setzte. Nach einem Überfall auf Corunna landeten die Engländer nördlich von Lissabon an und marschierten auf die Stadt. Es kam aber zu keiner lokalen Unterstützung. Ohne Belagerungsgerät mussten sich die Engländer wieder zurückziehen. Sie verloren zudem 30 Schiffe.

Während die Zustände in England bedrohlich waren, waren sie in Frankreich chaotisch. Innerhalb von sechs Jahren entsandten fünf der sechs im Spiel vertretenen Mächte Armeen nach Frankreich. Zudem brach ein Dreiecks-Krieg zwischen Hugenotten, französischen Royalisten und der von Spanien unterstützten Katholischen Liga aus—alle Kräfte wurden von einem Befehlshaber namens Heinrich angeführt! Der „Krieg der drei Heinriche“ begann 1587, als König Heinrich III. seine royalistischen Truppen ins Feld führte, um die Armee der Katholischen Liga unter dem Kommando von Heinrich, Herzog von Guise, zu unterstützen. Sie bekämpften die hugenottische Armee von Heinrich von Navarra, der versuchte, sich mit einer großen Armee aus Deutschland zu vereinen. Deren deutsche Reiter waren vom Heiligen Römischen Reich zur Unterstützung der Hugenotten geschickt worden, nachdem ihre Bezahlung durch Elisabeth I. gesichert worden war. Zunächst war Navarra erfolgreich, der die Royalisten in der Schlacht von Coutras entscheidend besiegte.

Die strategischen Vorteile waren nun aber bei der Katholischen Liga. Am 12. Mai 1588 kam es zum „**Tag der Barrikaden**“, einem spontanen Aufstand gegen Heinrich III. Die Kontrolle über Paris fiel an den Herzog von Guise. Die Macht der Katholischen Liga wuchs; sie konnte Heinrich III. dazu zwingen, ein Edikt zu unterzeichnen, das den Hugenotten untersagte, öffentliche Ämter zu bekleiden oder den französischen Thron zu beanspruchen. Heinrich III. musste zurückschlagen—er lockte den Herzog von Guise in eine Falle und ließ ihn und seinen Bruder (einen Kardinal) ermorden. Anschließend vereinigte er seine Armee mit den Hugenotten und gedachte, Paris zurückzugewinnen.

Heinrichs Popularität war jedoch vollkommen geschwunden. Sein Lavieren zwischen katholischem und protestantischem Lager und die Ermordung eines katholischen Kardinals ließ Geistliche in Paris dazu aufrufen, diesen „Diener des Teufels“ zu entfernen. Im August 1589 wurde er durch ein Attentat ermordet. Sein Tod sollte die Krone Heinrich von Navarra zufallen lassen. Durch seinen protestantischen Glauben war Navarra jedoch diskreditiert. Eine Anzahl weiterer Kandidaten erhob Ansprüche, unter ihnen der Herzog von Mayenne, ein Bruder des ermordeten Herzogs von Guise. Mayenne versuchte, Navarras Armee in der Normandie vernichtend zu schlagen, wurde aber in der Schlacht von Arques klar besiegt. Nun belagerte Navarra Paris. Im Sommer 1590 war die Lage für die Pariser Bevölkerung verzweifelt; Tausende verhungerten. Lediglich eine spanische Einsatzarmee unter dem Befehl des Herzogs von Parma verhinderte den Fall der Stadt.

Die Kriege in Frankreich zogen sich über weitere drei Jahre. Zusätzliche spanische Truppen verhinderten die Einnahme von Städten an der Kanalküste durch protestantische Kräfte. Trotz zahlreicher Erfolge kam Navarra seinem Ziel, die katholische Stadt Paris einzunehmen, nicht näher. Er sah ein, dass er den Thron nur durch seine Konvertierung zum Katholizismus besteigen würde. So sagte er: „**Paris ist eine Messe wert.**“ Nun hatten die Franzosen wieder einen König, den sie voll unterstützten. Der Einfluss der Katholischen Liga schwand stetig und Navarra wurde als Heinrich IV. neuer französischer König.

Auf der Weltkarte::

Der englische Seefahrer **Thomas Cavendish** kehrte Ende 1588 von einer Weltumsegelung zurück, die Drakes früheren Erfolg nachahmen sollte. Auch Cavendish führte Überfälle an der Pazifikküste durch und benötigte für seine Reise neun Monate weniger als Drake.

John White, der Gouverneur der Roanoke Insel-Kolonie kehrte endlich 1590 zur Kolonie zurück. Seine Versorgungsreise war durch den Angriff der spanischen Armada um zwei Jahre aufgeschoben worden. Nach seiner Anlandung stellte er fest, dass die Siedlung verlassen war. Das Schicksal der „**verlorenen Kolonie**“ ist bis heute unbekannt.

Heiraten:

Keine von Tragweite.

Gönnerschaft:

Mehrere herausragende Gemälde wurden in dieser Zeit geschaffen. Die bedeutendsten, expressionistische Werke, wurden aber erst mehrere Jahrhunderte später weltberühmt. **El Greco** schloss sein Meisterwerk *Das Begräbnis des Grafen von Orgaz*, das einen populären lokalen Helden zeigt, ab. Auch Rudolfs Künstler in Prag waren fleißig. **Giuseppe Arcimboldo** beendete ein Gemälde des Herrschers als *Vertumnus*, dem Gott der Verwandlung. Hier ist Rudolf eine Kollage aus Früchten und Gemüse!



Heinrich Navarra zieht in Paris ein

Runde 7 (1594 – 1598)

Der nicht erklärte Krieg zwischen England und Spanien setzte sich an mehreren Fronten fort. Die Spanier erhielten unerwartete Hilfe durch die **Irische Rebellion** von Hugh O'Neill. Er kämpfte gegen die englische Präsenz in Ulster und erweiterte den Konflikt mit spanischer Hilfe. England benötigte neun Jahre, um Irland wieder unter Kontrolle zu bekommen. Zudem griff Spanien England direkt an. 1595 wurde der Ärmelkanal überquert und Cornwall überfallen. In den kommenden zwei Jahren setzten zwei weitere spanische Armadas Segel mit Ziel England. In beiden Fällen zerstreuten aber **Stürme** die Flotte, bevor sie den Golf der Biskaya durchqueren konnte. England musste sich an der Ostküste Angriffen der **Dünkirchener** erwehren. Diese pro-katholischen Freibeuter operierten von Häfen in den südlichen Niederlanden. Als Antwort tat sich Elisabeth mit den Niederländern zusammen und griff gemeinsam den spanischen Hafen von Cadiz an. Der Überfall war überraschend erfolgreich—die Stadt wurde angezündet und Spanien musste die gerade eingetroffenen Silberschiffe versenken, um sie nicht in englische Hand fallen zu lassen.

1598 konnte Frankreich endlich die Religionskriege hinter sich lassen. Im Edikt von Nantes räumte Heinrich IV. den Hugenotten eine Reihe von Bürgerrechten ein. So konnte der Frieden einziehen. Auch in Spanien ging eine Ära zu Ende. 1598 wurde Philipp von Gicht, Fieber und Wassersucht geplagt. Im September starb er; sein Sohn Philipp III. wurde der Nachfolger.

Selbst in England mehrten sich die Zeichen, dass das Zeitalter Elisabeths seinem Ende entgegen ging. Robert Cecil und der Kronrat begannen Geheimverhandlungen mit James VI. von Schottland, um eine reibungslose Nachfolge zu gewährleisten. Elisabeth lebte noch fünf weitere Jahre bis 1603. Nach ihrem Tod wurde James I. von England neuer König. Die englische und die schottische Krone wurden vereint und das Zeitalter der „jungfräulichen Königin“ war vorüber.

Auf der Weltkarte:

John Hawkins und Francis Drake taten sich ein letztes Mal zusammen, um die spanische Karibik anzugreifen. Die Größe dieser transatlantischen Flotte war immens: 27 Schiffe und 2.500 Mann. Im Hafen von San Juan, Puerto Rico, wollten sie ein beschädigtes Silberschiff erbeuten. Die im großen Stil verstärkten spanischen Seeverteidigungen hielten die Engländer jedoch auf Distanz. Auch der nachfolgende Angriff auf Panama scheiterte an der Gegenwehr der erfahrenen spanischen Garnison. Sowohl Hawkins als auch Drake erkrankten und starben.

1598 unternahmen die Niederländer unter **Olivier van Noort** eine Weltumsegelung. Er kehrte 1601 zurück (nach Ende des Spiels); seine Reise diente als Inspiration für die niederländische Ostindien-Kompanie.

Heiraten:

Keine von Tragweite.

Gönnerschaft:

Die englische Renaissance erreichte mit den Werken von **Christopher Marlowe** und **William Shakespeare** ihren Höhepunkt. Shakespeares *Romeo und Julia* wurde 1597 veröffentlicht. Einige bedeutende Werke liegen in der Zukunft: Der erste Teil von **Miguel de Cervantes** Roman *Don Quixote* erschien 1605. William Gilbert war zwei Jahre von der Veröffentlichung seiner Arbeit *Über den Magneten* entfernt, **Johannes Kepler** ein Jahrzehnt von der Fertigstellung der *Keplerschen Gesetze der Planetenbewegung* (die Daten waren bereits mehrere Jahrzehnte zuvor von **Tycho Brahe** zusammengestellt worden). Das Zeitalter der Renaissance neigte sich dem Ende zu, der Barock zog herauf.



Predigt im Freien

Anmerkungen zu den Karten

- 1 **Großwesir:** Wenn gespielt, um ein Ereignis zu negieren, spielt es, nachdem das Ereignis angekündigt, aber bevor es ausgeführt wurde. Kann nicht verwendet werden, um Pflicht-, Kampf-, Reaktions- oder Heimatkarten zu negieren.
- 2 **Osmanischer Tribut:** Spanien oder das HRR dürfen keinen Tribut anbieten, wenn sie weder eine Karte noch einen Schatz auf ihrer Hand haben. Wird der Tribut angenommen, werden die 2 BP an Aktionen ebenfalls negiert.
- 3 **Spanische Straße:** Nur spielbar, wenn Milan unter spanischer Kontrolle und weder unter Belagerung noch in Unruhe ist. Ein nach Milan bewegter Anführer darf seinen Impuls nicht unter Belagerung beginnen.
- 5 **Päpstliche Bulle:** Elisabeth darf nur einmal pro Spiel exkommuniziert werden.
- 10 **Belagerungstechnik:** Die **Überflutungs**-Karte ist im 2-Spieler Lernszenario nicht erhältlich, deshalb kann in diesem Szenario auch nur der erste Teil verwendet werden.
- 11 **Dragut stirbt:** Wurde Dragut eliminiert, betritt Uluch Ali zu Beginn der nächsten Runde das Spiel.
- 13 **Deutsche Reiter:** Das gewählte Feld darf weder unter Belagerung noch in Unruhe stehen und auch keine Landeinheiten einer anderen Großmacht enthalten.
- 15 **Stürme:** Der Effekt gilt nur für diesen einzelnen Impuls; kann nicht zum Stoppen des **Verrat!**-Ereignisses verwendet werden.
- 17 **Armeemeuterei:** Die Zielmacht entscheidet, welche Reguläre behalten oder welche verloren werden.
- 21 **Ausländische Freiwillige:** Diese Karte erlaubt Spanien, Reguläre auf Felder in den Niederlanden, nach Oran oder Malta zu platzieren; den Osmanen Reguläre nach Algiers oder Djerba/Tripoli (wo sie normalerweise keine Einheiten ausheben dürfen) zu platzieren.
- 28 **Aufstand der Morisken:** Die Spieler sollten die Karte in der Nähe Spaniens auslegen, bis die Morisken-Einheit aus dem Spiel entfernt wurde, um die Spieler an die Auswirkungen in der Winterphase zu erinnern. Wenn die Osmanen in einer 4-Personen-Partie nicht aktiv sind, lässt England die Unruhen dieses Ereignisses ausbreiten.
- 31 **Verrat!:** „...wo der Belagerer nicht die Voraussetzungen für einen Angriff erfüllt“ weist auf Situationen hin, in denen ein normaler Belagerungsangriff unmöglich ist, da entweder kein Verbindungsweg existiert oder feindliche Schiffe anwesend sind.
- 33 **Gouvernante de France:** Wenn gewünscht, darf die **Grand Tour** sofort gespielt werden. Da der Krieg zwischen Frankreich und Protestanten sofort endet, werden Einheiten ggf. versetzt. Bis zum Ende der Runde wird der Spielrundenanzeiger zur Erinnerung auf die Rückseite gedreht.
- 34 **Heilige Römische Fürsprache:** Wird das Ereignis gespielt, darf das HRR nicht im Krieg mit einer der Mächte sein. Unruhe darf auf besetzten Feldern platziert werden.
- 42 **Katharinas Damen:** Wird gespielt, nachdem Ereignis und Ziel-feld angekündigt, aber bevor das Ereignis ausgeführt wurden.
- 53 **Grand Tour:** Die Karte wird aus dem Spiel entfernt, nachdem die Katholische Liga gebildet wurde—selbst wenn sie nur als BP gespielt wurde.
- 56 **Verzeichnis der verbotenen Bücher:** Das Platzieren des Künstlers oder Wissenschaftlers auf dem Spielrundenanzeiger dient als Erinnerung, dass in dieser Runde diese Macht keinen weiteren Künstler oder Wissenschaftler unterstützen kann. Der Künstler oder Wissenschaftler tritt in der kommenden Runde wieder ins Spiel ein.
- 57 **Irische Rebellion:** Die Anzahl der Regulären in Dublin plus Kinsale wird ermittelt und dann halbiert (abgerundet). England entfernt diese Anzahl an Regulären beliebig von diesen beiden Feldern. Dann wird der Ablauf für Söldner wiederholt.
- 61 **Menendez de Aviles:** Die platzierte Festung muss nicht von den auf dem spanischen Machttableau zum Bau in dieser Runde liegenden kommen.
- 78 **Aufstandsbewegung im Norden:** Bei der Rebellion-Aktion wird mit Schritt 2 des Ablaufs von 19.4 begonnen.
- 80 **Die schwarze Königin:** Wenn das Attentat dieselbe Macht zum Ziel hat wie der neu platzierte Informant, werden 2 weitere Angriffswürfel für den Informanten geworfen, obwohl er nicht zu Beginn des Impulses lag.
- 81 **Walsingham:** Wenn die Karte bei einer Partie am Tisch als Reaktion gespielt wird, muss sie gespielt werden, bevor die Würfel geworfen wurden.
- 86 **Frei Wahl (Königreich Polen):** Pflichtkarten dürfen bei der Wahl nicht gespielt werden, wohl aber Heimatkarten. Bei einem Gleichstand bekommt Frankreich 2 SP, wenn es eine der am Gleichstand beteiligten Mächte ist. Ist sie es nicht, bekommt das HRR die SP.
- 91 **Kodeschlüssel:** Es ist erlaubt, den eigenen Kodeschlüssel-Marker direkt von einem Machttableau zu einem anderen zu verlegen.
- 95 **Louise von Lothringen:** Kann auf einen Spieler mit einem männlichen Adligen gespielt werden, um diesen Adligen mit Louise zu verheiraten. Nur der höhere der beiden Eignungs-Werte wird verwendet, da dies als Heirat von 2 Adligen derselben Macht gewertet wird.
- 98 **Sultanin Safiye:** Sind die Osmanen in einer 4-Personen-Partie nicht aktiv, kann die erste Option der Karte nicht verwendet werden.
- 99 **Spanische Armada:** Die Armada muss sich in einem spanischen Heimathafen befinden, damit Landeinheiten auf ihr ausgehoben werden dürfen. Die Armada muss sich in Seville, Corunna oder Lisbon befinden, um aufgerüstet zu werden.
- 100 **Empresa de Inglaterra:** Es werden Felder unter spanischer Kontrolle gezählt, selbst wenn sie katholisch sind (d.h., einige Felder werden für mehr als eins der Dinge gezählt). Wenn gezählt wird, wird Unruhe komplett ignoriert.
- 103 **Plakkaat van Verlatinghe:** Die Truppen müssen zu einem Feld in den Niederlanden bewegt werden, das sich unter protestantischer politischer Kontrolle befindet. Es darf ein Angebot von einer Macht im Krieg mit den Protestanten angenommen werden; in diesem Fall wird der Status sofort von Im Krieg auf alliiert geändert. Der Bonus SP-Marker für dieses Ereignis ist „Herrscher über die Niederlande“.
- 109 **Union von Arras:** Selbst nach diesem Ereignis sind die Wallonen die einzigen Einheiten, die Spanien in den Niederlanden ausheben darf. Felder, die zum Wechsel der politischen Kontrolle oder des religiösen Einflusses gewählt werden, dürfen keine Einheiten enthalten, die Feinde Spaniens sind. Befinden sich nicht genügend spanische Reguläre in den Niederlanden, um sie beim Hinzufügen der Wallonen 1 zu 1 zu versetzen, werden alle spanischen Regulären in den Niederlanden versetzt (es können aber nur maximal 4 Wallonen hinzugefügt werden).
- 111 **Paris ist eine Messe wert:** Wenn die politische Kontrolle von Feldern nahe Paris wechselt, werden, wenn nötig, Einheiten versetzt.
- 112 **Tag der Barrikaden:** Zähle Wallonen nicht, wenn spanische Reguläre nahe Paris gezählt werden.

Heirats-Bonus-Tabelle

Die folgende Tabelle führt alle Heiratswerte und Boni der Adelligen im Spiel zusammen.
Mit ihrer Hilfe können die Spieler die vorteilhaftesten Heiraten für ihre Adelligen arrangieren.

Adeliger	Land	Runde	Wert	Bonus
Philipp II.	Spanien	1	3	-1 Karte in Runde 2, wenn er die vorrangierte Heirat mit Elisabeth de Valois bricht. (Dies schließt die französische Ankündigung ein, dass Elisabeth jemand anderen heiratet oder wenn Elisabeth in letzter Minute die Heirat aufkündigt.)
Earl of Leicester	England	1	1	Wenn unverheiratet, bleibt er als „1“ in jeder Runde im Heiratspool, wenn Elisabeth I. auch dort ist.
Elisabeth I.	England	1	5	+1 jungfräuliche Königin SP am Ende jeder Runde, in der sie unverheiratet bleibt (bis einschließlich Runde 5)
Wilhelm von Oranien	Protestant	1	2	Wenn das Heiratsergebnis keinen SP einbringt, geht Wilhelm zurück in den Heiratspool und beginnt in der nächsten Runde mit Eignungswert 2.
Earl of Arran	Protestant	1	1	Nach seiner Heirat führt der protestantische Spieler sofort eine Predigt-Aktion in Schottland aus.
Karl II.	HRR	1	2	-1 Karte in der nächsten Runde für England bzw. den protestantischen Spieler, wenn ihn eine Frau aus diesem Land heiratet.
Elisabeth de Valois	Frankreich	1	2	Hat in Runde 1 eine vorrangierte Heirat mit Philipp II.; wenn sie heiratet, gibt es +1 Valois-Heirats SP.
Anna von Sachsen	HRR	1	1	+1 Karte auf dem Machttabelleau ihres Mannes in der kommenden Runde.
Don Carlos	Spanien	1	2	Der höchste Heiratsergebniswürfel muss neu gewürfelt werden.
Maria Stuart	Frankreich	2	3	Die Macht ihres Mannes addiert 2 Einfluss in Schottland; die Heirat wird sofort vollzogen (in der Diplomatiephase).
Henry, Lord Darnley	England	2	1	Wenn er Maria Stuart heiratet, addiert er 2 französischen Einfluss in Schottland.
Karl IX.	Frankreich	2	3	Wenn er heiratet, +1 Valois-Heirats SP (er darf mit Ausnahme von Maria Stuart keine französische Adelige heiraten).
Anna von Österreich	HRR	3	2	Wenn gewünscht, kann der niedrigste Heiratsergebniswürfel erneut gewürfelt werden. (Der Wunsch wird vom HRR geäußert; ist das HRR nicht aktiv, entscheidet die Macht von Annas Mann.)
Heinrich III.	Frankreich	3	3	Wenn er heiratet, +1 Valois-Heirats SP (er darf mit Ausnahme von Maria Stuart keine französische Adelige heiraten).
Marguerite de Valois	Frankreich	3	3	Wenn sie heiratet, +1 Valois-Heirats SP (sie darf keinen französischen Adelligen heiraten).
Heinrich IV.	Protestant	3	3	Wenn er eine französische Adelige heiratet, erhält der protestantische Spieler +1 Karte in der nächsten Runde.
Louise von Lothringen	Jede	3	2	Kommt durch eine Ereigniskarte ins Spiel; nicht mit einer bestimmten Macht verbunden.
Elisabeth von Österreich	HRR	3	2	Heiratet sie einen französischen oder spanischen Adelligen, führt diese Macht sofort eine Unterdrücke Ketzerei-Aktion aus.
Rudolf II.	HRR	4	2	Wenn er heiratet, verliert er den Gönnerschaft-Bonus der Heimatkarte (der Marker wird auf das Machttabelleau des Heiligen Römischen Reichs gelegt).
Louise de Coligny	Protestant	4	2	Heiratet sie einen englischen oder protestantischen Adelligen, hat diese Macht +1 Karte in der nächsten Runde.
Duke of Alencon	Frankreich	4	1	Wenn er heiratet, +1 Valois-Heirats SP (er darf mit Ausnahme von Maria Stuart keine französische Adelige heiraten).
Isabella Clara Eugenia	Spanien	5	2	Wenn ihr Mann ein Herrscher ist (platziere Marker auf dem Machttabelleau ihres Mannes), haben alle Gönnerschaft-Würfe der Macht ihres Mannes ein +1.

Spieleintritt der Anführer

Anführer	Runde	Typ	Macht	Anführer	Runde	Typ	Macht
Don John	2	beides	Spanien	Santa Cruz	4	Marine	Spanien
Leicester	2	Armee	England	Parma	4	Armee	Spanien
Heinrich III.	2	Armee	Frankreich	Norreys	4	Armee	England
Wilhelm von Oranien	2	Armee	Protestant	Heinrich IV.	4	Armee	Protestant
				Maurice of Nassau	5	Armee	Protestant

Kapitäns-Tabelle

Kapitän	Runde	Macht	Bonus (und zusätzliche Erklärungen)
Murat Reis	1	Osm. Reich	Stirbt niemals durch Navigationswürfe. Würde ihn ein Navigationswurf normalerweise eliminieren, wird er auf den Spielrundenanzeiger gelegt und kann in der nächsten Runde zurück ins Spiel.
Hawkins	1	England	Baut race built Galeonen (London, Runde 3). Wenn sich Hawkins in London befindet, werden ab Runde 3 in London gebaute Galeonen auf ihrer race built Seite platziert.
Le Testu	1	Frankreich	Kann auch als Wissenschaftler verwendet werden. Siehe 22.2.
Villegaignon	1	Frankreich	Kostenfreie Kolonie. Ist ein Kolonie-Marker erhältlich, wird er zur Expedition gefügt, ohne die normalen Kosten von 1 BP zu zahlen.
De Sores	1	Frankreich/Protestant	Festungen würfeln nicht „gegen ihn“. Wenn de Sores Piraterie betreibt, werden diese Würfel nicht eingerechnet. Festungen schützen weiterhin 1 Schatz vor zufälligem Ziehen. Frankreich oder die Protestanten können ihn bekommen (nur, wer zuerst „zugreift“).
Le Clerc	1	Frankreich/Protestant	P 2 in den Antilles. Frankreich oder die Protestanten können ihn bekommen (nur, wer zuerst „zugreift“).
Henzlein	1	HRR	Das Ausrüsten einer Expedition kostet 2 BP. Das HRR hat keine Kolonie; so kann auch keine zu einer Expedition gefügt werden.
Laudonniere	1	Protestant	Kostenfreie Kolonie. Ist ein Kolonie-Marker erhältlich, wird er zur Expedition gefügt, ohne die normalen Kosten von 1 BP zu zahlen.
Drake	3	England	Wählt Piraterie-Prämie aus, kann reparieren. Ist Drake dabei, wählt England anstatt der Zielmacht die Prämie für jeden Piraterie-Treffer aus. Drake darf außerdem einen Piraterie-Treffer dazu verwenden, seine Expedition zu „reparieren“ (der Spielstein wird auf die Vorderseite gedreht).
Frobisher	4	England	Besonderer Nordwest-Passagen-Effekt. Wird gegen seine Expedition das Ereignis Nordwest-Passage gespielt, wird die Expedition automatisch beendet, Frobisher ist aber nicht eliminiert.
Raleigh	5	England	Kostenfreie Kolonie. Ist ein Kolonie-Marker erhältlich, wird er zur Expedition gefügt, ohne die normalen Kosten von 1 BP zu zahlen.
Cavendish	5	England	P 2 in der Mexican & Chilean Coast.
Van Noort	5	Protestant	P 2 in der Mexican & Chilean Coast.

Wissenschafts-Bonus-Tabelle

Bonus	Beschreibung	berechtigte Macht (und zusätzliche Erklärungen)
Küstenbefestigung	Spanien darf pro Runde 2 Festungen auf der Weltkarte bauen.	Nur Spanien. In der Kartenphase werden 2 Festungen aufs Machttableau gelegt.
Kryptographie	1 zusätzlicher Würfel wird bei Spionage-Angriffen oder – Verteidigungen geworfen.	Jede Macht.
Trockendock	Schiffs-Verluste kehren sofort in den Kräfte-Pool zurück.	Jede Macht (aber keine Neben-Macht-Alliierten).
Ausgrabungen	+2 auf Suezkanal-Würfe.	Nur Osm. Reich.
Karten-Projektion	+1 auf Navigationswürfe.	Jede Macht mit Ausnahme von Spanien.
Observatorium	+2 auf Wissenschaftswürfe; der Wissenschaftler kehrt in den Pool zurück.	Jede Macht. In einer zukünftigen Runde kann der Wissenschaftler unterstützt werden.
Plantage	Jede Expedition bekommt eine kostenfreie Kolonie; +1 auf Kolonie-Würfe.	Osm. Reich, England, Frankreich, Protestanten.
Ravelin	+1 Würfel für den Verteidiger bei einem Belagerungsangriff.	Jede Macht. Tritt bei der Verteidigung von allen befestigten Feldern unter eigener Kontrolle in Kraft, egal welche Einheiten dort verteidigen.
Teleskop	+1 auf Abfang-/Schlachtvermeidungs-Würfe (Land und See).	Jede Macht. Tritt nicht in Kraft, wenn alle Einheiten Neben-Macht-Alliierte und/oder geliehene Schiffe sind.



Schleiderweg 14, 48249 Dülmen
www.spielworxx.de



P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308

Cover Art:

Dank an die Beverley R. Robinson Collection, U.S. Naval Academy Museum
„The Decisive Action with the Armada off Gravelines, July 30th 1588“
Kolorierte Kupferradierung von David Law nach Oswald W. Brierley, 1882