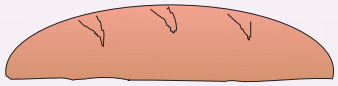


1
Start



Luther

10



Ziel

2

und die

Reformation

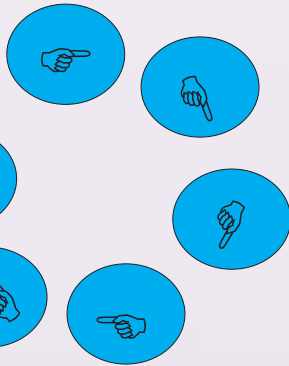
9



8



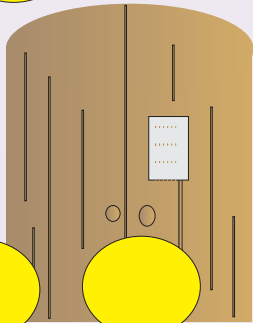
4



7



5



6



Spieleregeln

1. Du hast die Gelegenheit, den Posten eines Bischofs günstig zu erwerben. Rücke 3 Felder vor!
2. Dein Priester vernachlässigt seine Seelsorge. Setze einmal mit dem Würfeln aus!
3. Du hast ein Brot gestohlen. Als Buße dafür kaufst du dir einen Ablassbrief für 5 Gulden. Gehe 5 Felder zurück!
4. Du hast gehört, in Wittenberg predigt Martin Luther gegen den Ablass. Dich interessiert seine Predigt und du machst eine Reise dorthin. Gehe den Umweg!
5. Luther schlägt seine Thesen an das Portal der Schlosskirche in Wittenberg an. Bis du sie gelesen hast musst du einmal aussetzen.
6. Luther wird als Ketzer verdächtigt. Das Verhör dazu soll in Augsburg stattfinden. Luther flieht aber heimlich aus der Stadt. Du hilfst ihm dabei. Rücke 3 Felder vor!
7. Der Papst verfügt, dass Luthers Schriften verbrannt werden sollen. Er selbst erhält eine Bannandrohung, falls er seine Thesen nicht binnen 60 Tagen widerrufe. Ziehe erst weiter, wenn du eine 6 gewürfelt hast.
8. Auf dem Wormser Reichstag soll Luther seine Lehren vor "Kaiser und Reich" widerrufen. Luther lehnt ab, über ihn wird die Reichsacht verhängt. Warte hier, bis alle Mitspielerinnen und Mitspieler an dir vorbeigezogen sind.
9. Auf der Wartburg übersetzt Luther die Bibel. Er lebt dort längere Zeit unerkannt. Setze zweimal aus!
10. Auf dem Augsburger Religionsfrieden (1555) wird die lutherische Kirche gleichberechtigt. Würfle noch einmal!