

Sechsstädtebund

Einleitung

Man schreibt das Jahr 1430. In Böhmen werden gerade die Hussitenkriege ausgefochten, das päpstliche Schisma geht zu Ende, auf dem Balkan rücken die Türken vor, und im Heiligen Römischen Reich Deutscher Nation regiert ein Kaiser nach dem anderen. In ganz Europa herrscht Unruhe und Zwist. Nur die Oberlausitz kann trotz der Hussitenkriege ihren Reichtum bewahren. Bald sind es hundert Jahre her, seit der Sechsstädtebund entstanden ist – ein Bund von sechs reichen Lausitzer Städten, die sich zusammengetan haben, um sich vor raubgierigen Rittern zu schützen und Stabilität und Gleichgewicht im Gebiet zu erhalten.

Und gerade in dem mit den Hussiten kämpfenden Sechsstädtebund übernehmen Sie die Rolle der Steuereintreiber. Als junge und

ehrgeizige Adlige streben Sie nach Auszeichnung und guter Stellung am Hofe Sigismunds, des Königs von Deutschland und Ungarn, Herrscher über die Länder der Böhmisches Krone, einer der einflussreichsten Machthaber Europas und, wenn Gott will, so auch der zukünftige römische Kaiser.

Der Adlige, der sich als der beste Steuereintreiber für den König erweist und der sich zugleich geschickt die Unterstützung der Stände sichert, wird die beste Chance haben, an der Seite des Königs Sigismund die Geschehnisse in ganz Europa mit zu beeinflussen. Der Sechsstädtebund ist für Sie so das Eingangstor zu den Geheimnissen der europäischen Politik.

Ziel des Spieles

Das Spiel hat sechs Runden, die sechs Jahre darstellen. In jeder Runde besuchen die Spieler in der Rolle der Steuereintreiber einige der Städte. Die eingetriebenen Waren lagern sie in den königlichen oder ständischen Lagerhallen und gewinnen so die

Gunst des Königs Sigismund (entweder direkt oder mit Hilfe der Stände, deren Unterstützung erst am Spielende gewertet wird).

Der Spieler mit der höchsten Gunst gewinnt das Spiel.



Spielvorbereitung

Der Landschaftsspielplan wird in die Tischmitte gelegt, und die sechs Städte werden in zufälliger Reihenfolge an dessen Seiten angelegt, so wie auf dem Bild abgebildet. Bei den Städten verwenden Sie zunächst die Seite, auf der die Zahl oben in der Mitte mit einem weißen Hintergrund abgebildet ist.

Der Lagerhallenplan wird für alle gut erreichbar platziert. Jeder Spieler erhält eine Figur und die beiden Zählsteine einer Farbe. Je ein Zählstein wird auf das Feld 10 der Zählleiste gesetzt – am Anfang hat jeder Spieler 10 Gunstpunkte. Die anderen Zählsteine werden gemischt und zufällig auf die Felder in der Mitte des Landschaftsspielplanes verteilt – je ein Zählstein pro Feld, angefangen bei den Feldern mit den meisten Knappensymbolen.

Aus den Ständekarten, die Geistliche, Adlige und Bürger zeigen, werden die Karten, auf denen die Personen vor grauem Hintergrund dargestellt sind, aussortiert und aufgedeckt bereitgelegt. Die restlichen Ständekarten werden nach der Zahl der Personen auf der Karte in vier Stapel mit je sechs Karten sortiert. Die Stapel

werden einzeln gemischt und verdeckt auf die markierten Stellen auf dem Lagerhallenplan gelegt.

Jeder Spieler erhält drei Knappen auf die Hand (drei Knappenkarten mit je einem Knappen oder eine Karte mit drei Knappen). Sowohl die Zahl der Knappen als auch die Zahl der Karten auf der Hand bleiben während des Spieles geheim. Jeder Spieler erhält weiter eine Tafel mit dem Wagen in seiner Farbe, die er aufgedeckt vor sich ablegt.

Alle sechs Tafeln mit den Lagerhallen werden mit der Seite nach oben gelegt, auf der in der rechten unteren Ecke die 1 steht. Sie werden gemischt und auf zwei Stapel mit je drei Tafeln auf die markierten Stellen auf dem Lagerhallenplan gelegt.

Die sechseckigen Steuermarken werden gemischt und verdeckt als Stapel bereitgehalten.

Die restlichen Knappenkarten und Warenwürfel werden ebenfalls bereitgehalten.



- | | | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|
| 1) Landschaftsspielplan | 5) 6 Städte - bzw. Hussitenkarten | 9) 35 Knappenkarten | ● 37 Holzwürfel in vier Farben |
| 2) Lagerhallenplan | 6) 5 Wagentafeln | 10) 18 sechseckige Steuermarken | ● 5 Figuren in fünf Farben |
| 3) 6 Tafeln mit Lagerhallen | 7) 5 Tafeln mit Pferdegespannen | | ● 10 Zählsteine in fünf Farben |
| 4) 6 Städtetafeln | 8) 30 Ständekarten | | |

Spielverlauf

Das Spiel läuft in sechs Runden ab, die sechs Jahre darstellen. Jedes Jahr hat sechs Phasen, die auf dem Landschaftsspielplan in der Mitte abgebildet sind:

- 1. Vorbereitung der Runde** – die Ständekarten werden aufgedeckt, die belagerten Städte werden ausgelost und die Steuermarken werden platziert.
- 2. Auswahl der Städte** – die Spieler legen fest, in welchen Städten sie Steuern einnehmen werden (in der durch den Pfeil bei Phase 2 auf dem Landschaftsspielplan bestimmten Reihenfolge).
- 3. Festlegung der Reihenfolge** – die Zählsteine auf den Knappenfeldern werden nach der Zahl der bei der Auswahl der Stadt eingesetzten Knappen umsortiert.
- 4. Steuereinnahmen** - die Spieler entscheiden sich der Reihe nach, in welcher Form sie die Steuern einsammeln werden (in der durch den Pfeil bei Phase 4 auf dem Landschaftsspielplan bestimmten Reihenfolge).
- 5. Platzieren der Waren in die Lagerhallen** – je nach erhaltenen Pferden wählen die Spieler, in welcher Reihenfolge die Lagerhallen gefüllt werden, und bekommen dafür Gunstpunkte und möglicherweise Boni.
- 6. Aufräumen nach der Runde** – die Steuermarken und gefüllten Lagerhallen werden entfernt.

1. Phase: Vorbereitung der Runde

- Die obersten Karten der vier Stapel der Stände auf dem Lagerhallenplan werden aufgedeckt.



- Aus den sechs Städten werden durch Ziehen der Städtekarten die ausgelost, die in dieser Runde von den Hussiten belagert werden und in denen deshalb keine Steuern eingetrieben werden können. Die Anzahl der nicht belagerten Städte entspricht dabei



der Anzahl der Spieler. Bei fünf Spielern wird also eine Stadt belagert, bei vier Spielern zwei und bei drei Spielern drei Städte. Die ausgelosten Karten werden auf die Städtekarten (mit der Hussitenseite nach oben) gelegt.

- In das mittlere Feld jeder nicht belagerten Stadt wird eine sechseckige Steuermarke vom verdeckten Stapel gelegt (wenn der Stapel der Steuermarken gelegt aufgebraucht ist, werden die verwendeten Steuermarken gemischt und bilden einen neuen Stapel).



2. Phase: Auswahl der Städte

In dieser Phase wählen die Spieler nacheinander, wer in welcher Stadt die Steuern eintreiben wird. Die Reihenfolge wird durch die Zählsteine bestimmt, die auf den Knappenfeldern in der Mitte des Landschaftsspielplanes liegen. Es beginnt der Spieler, dessen Zählstein auf dem Feld mit den wenigsten Knappen liegt (wie durch den Pfeil bei Phase 2 angedeutet).



In der ersten Runde ist dies einfacher, weil noch keine Figuren auf dem Spielplan stehen. Der erste Spieler wählt eine nicht belagerte Stadt aus und stellt **seine Figur auf die Knappenleiste der Stadt auf das Feld 0**.

Dann wählen nacheinander in der oben beschriebenen Reihenfolge die anderen Spieler eine Stadt aus. Wenn ein Spieler eine nicht besetzte Stadt wählt, stellt er seine Figur auf das Feld 0 der Knappenleiste. Wenn er aber in eine bereits besetzte Stadt will, muss er dem Spieler, der schon in der gewählten Stadt steht, seine Knappen anbieten, die diesen in eine andere Stadt „begleiten“. Er stellt **seine Figur auf eine beliebige höhere Zahl auf der Knappenleiste der Stadt** – damit sagt er, wie viele Knappen er dem Gegner anbietet.

Der Gegner hat nun zwei Möglichkeiten: entweder er akzeptiert das Angebot, oder er bietet dem Mitspieler noch mehr Knappen an, indem er seine Figur auf eine wiederum höhere Zahl zieht. So können sich die Spieler solange überbieten, **bis einer ein Angebot akzeptiert**. Das höchste Angebot (12 Knappen) kann man nicht ausschlagen.

Sobald ein Spieler das Angebot annimmt, muss ihm der Gegner die angebotene Zahl an Knappen auszahlen. Falls er nicht genug haben sollte, muss er sie vom König fordern – d.h. er nimmt sie aus der Bank. **Für jeden solchen Knappen verliert der Spieler zwei Gunstpunkte** (er verschiebt seinen Zählstein auf der Zählleiste um zwei Punkte nach hinten, wobei er aber nicht über die 0 hinausgehen darf). Kein Spieler darf mehr Knappen anbieten, als er (inklusive vom König erhaltener Knappen) zahlen kann.

Der Spieler, der das Angebot akzeptiert hat, muss nun mit seiner Figur über den Weg in eine andere Stadt umziehen. Die von Hussiten belagerten Städte darf er nicht wählen, er darf aber an diesen vorbei ziehen. **Für jedes Wegteil, das er dabei betritt, muss der Spieler einen Knappen in die Bank abgeben** (d.h. wenn er in eine der direkt benachbarten Städte zieht, zahlt er einen Knappen, und höchstens muss er drei Knappen zahlen, wenn er in die gegenüber liegende Stadt gehen möchte). Auch hier darf der Spieler fehlende Knappen durch zwei Gunstpunkte ersetzen.

In der neuen Stadt wird genauso verfahren, wie in der alten – wenn sie noch unbesetzt ist, stellt der Spieler seine Figur auf das Feld 0 der Knappenleiste. Wenn aber dort schon jemand steht, **wird der Konflikt sofort gelöst**: der Neuankömmling muss seine Figur auf ein höheres Feld stellen als das, auf dem die gegnerische Figur steht (das muss nicht unbedingt die 0 sein, falls es in dieser Stadt schon Konflikte gab). Die Spieler übertreffen sich solange mit ihren Angeboten, bis einer von ihnen ein Angebot annimmt und wegzieht, usw. Erst wenn der Spieler, der weggezogen ist, in eine leere Stadt geht, kann der nächste Spieler an der Reihe wieder eine Stadt wählen.

Am Ende haben also alle Spieler ihre Figuren platziert – in jeder nicht belagerten Stadt steht auf der Knappenleiste eine Figur.

Während der zweiten Phase kann ein Spieler eine Stadt auch mehrmals besuchen. Zum Beispiel kann er in einer Stadt das Angebot eines Gegners annehmen und in die Nachbarstadt ziehen, wo sein Angebot aber von dem Spieler, der dort schon steht, ausgeschlagen wird. Dann kann er auch in die Stadt zurückkehren, aus der er gerade gekommen war. Wenn Sie von Stadt zu Stadt ziehen, vergessen Sie nicht, für jedes Wegteil einen Knappen zu zahlen!

In der zweiten und den weiteren Runden ist die Situation ähnlich, nur stehen die Figuren der Spieler am Anfang der Runde auf dem

Weg vor der Stadt, in der sie in der vorherigen Runde Steuern eingesammelt haben. Die Figuren auf dem Weg gehören in keine Stadt und können somit keinen Konflikt auslösen – den lösen nur Figuren aus, die auf der Knappenleiste stehen.

Wenn ein Spieler nun eine Stadt wählt, kann er seine Figur nicht direkt in die Stadt stellen, sondern er muss über den Weg dorthingehen und dafür Knappen abgeben, genau wie beim Umzug nach einem Konflikt – er bezahlt einen Knappen für jedes Feld, das er betritt. Falls der Spieler in der gleichen Stadt bleiben möchte, in der er in der letzten Runde Steuern eingesammelt hat, zieht er seine Figur vom Weg auf die Knappenleiste um und zahlt dafür einen Knappen (so als würde er in eine benachbarte Stadt ziehen). Ein Spieler, der als Erster eine leere Stadt betritt, muss seine Figur stets auf das Feld 0 der Knappenleiste stellen.

Die Auswahl der Städte verläuft sonst genau so wie in der ersten Runde.

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass ein Spieler nicht mehr genug Knappen hat oder vom König fordern kann, um eine Stadt zu erreichen und dort ein Angebot zu machen, werden ihm die Gebühren für den Weg ausnahmsweise erlassen. (Dann kann er sich jedenfalls in einer freien Stadt auf das Feld 0 stellen.) Dies gilt natürlich nur so lange, bis er seine Weggebühren wieder zahlen kann.

Beispiel



Der rote Spieler fängt an und findet die Stadt Lauban am interessantesten. Er stellt seine Figur auf das Feld 0 der Knappenleiste dieser Stadt. Der gelbe Spieler möchte nicht streiten und zieht lieber in die nächste interessante Stadt, Bautzen, wo er ebenfalls seine Figur auf das Feld 0 der Knappenleiste stellt. Dem dritten, grünen Spieler gefällt Lauban ebenfalls, und er bietet dem roten Spieler zwei Knappen an, um in dieser Stadt Steuern eintreiben zu können (er stellt seine Figur auf das Feld 2 der Knappenleiste). Der rote Spieler nimmt das Angebot an, erhält von dem grünen Spieler zwei Knappen und geht in das benachbarte Bautzen. Für den Weg muss er einen Knappen zahlen. In Bautzen bietet er dem gelben Spieler einen Knappen an.



Der Gelbe schlägt das Angebot aus und bietet ihm wiederum zwei Knappen. Der rote Spieler nimmt dieses Angebot an, geht zurück nach Lauban und zahlt unterwegs wieder einen Knappen. In Lauban bietet er dem grünen Spieler drei Knappen an.



Der Grüne nimmt das Angebot an, geht nach Bautzen, zahlt unterwegs einen Knappen und bietet dort dem Gelben drei Knappen an. Der Gelbe nimmt das Angebot sofort an und zieht in das noch nicht besetzte Kamenz um. Unterwegs muss er dafür zwei Knappen zahlen. Der letzte, blaue Spieler hat nun die Möglichkeit, nach Lauban oder Bautzen zu gehen und jeweils mindestens vier Knappen anzubieten. So würde er aber wenigstens zwei Gunstpunkte verlieren, weil er nur drei Knappen besitzt, so dass er den vierten vom König fordern müsste. Stattdessen kann er entweder dem Spieler in Kamenz mindestens einen Knappen anbieten oder gleich in das noch nicht besetzte Zittau ziehen.

3. Phase: Festlegung der Reihenfolge

Jetzt ändert sich die Reihenfolge auf den Knappenfeldern in der Mitte des Landschaftsspielplans. Der Spieler, dessen Figur auf dem höchsten Feld einer Knappenleiste steht (d.h. wer die meisten Knappen gezahlt hat), legt seinen Zählstein auf das Feld mit den meisten Knappen. Der Spieler, dessen Figur auf dem zweithöchsten Feld einer Knappenleiste steht, legt seinen Zählstein auf das Feld mit den zweitmeisten Knappen, usw.

Bei Gleichstand legt der Spieler seinen Zählstein zuerst, der auf der Stadt mit der höheren Zahl steht.

Beispiel

Der grüne und der rote Spieler haben jeweils drei Knappen bezahlt, der blaue Spieler einen und der gelbe Spieler keinen. Der Grüne steht in der Stadt mit der Zahl 3 und der Rote in der Stadt mit der Zahl 1. Der grüne Spieler setzt seinen Zählstein auf das Feld in der Mitte des Landschaftsspielplans mit den meisten Knappensymbolen, der Rote stellt sich neben ihn auf das Feld mit den zweitmeisten Knappen, dann kommt der Blaue und zuletzt der Gelbe auf das Feld mit einem Knappensymbol. Der Grüne darf jetzt anfangen, Steuern einzutreiben (d.h. die sechseckige Steuermarke einzustellen).



4. Phase: Steuereinnahmen

Bei den Steuereinnahmen fängt die Reihenfolge bei dem Spieler an, dessen Zählstein in der Mitte des Landschaftsspielplans auf dem Feld mit den meisten Knappen steht (wie durch den Pfeil bei Phase 4 angedeutet).



In der Mitte jeder Stadt befindet sich ein sechseckiges Feld, an dessen Seiten Waren, Pferde und Knappen abgebildet sind. Dies sind die möglichen Steuereinnahmen. Auf der Steuermarke, die zu Beginn der Runde in die Stadt gelegt wurde, sind Pfeile abgebildet. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann die Steuermarke in der von ihm ausgewählten Stadt in eine der sechs möglichen Richtungen drehen und so mit den Pfeilen auf die Güter zeigen, die er in der Stadt als Steuern einnehmen will.

Die Knappensymbole zeigen an, wie viele Knappen der Spieler in der Stadt angeworben hat. Diese erhält er aus der Bank. Statt drei Einzelknappen kann er auch eine Dreierknappenkarte nehmen, die er während des Spieles jederzeit gegen Einzelkarten tauschen kann.

Für die silbernen Pferdesymbole erhalten die Spieler in dieser Phase nichts. Jedoch legt die Anzahl der Pferde fest, welcher Spieler in der nächsten Phase mit seinem Gespann am schnellsten zu den Lagerhallen gelangt und dort als Erster Waren ablegen kann.

Die anderen Symbole stellen Steuern in Naturalien dar, die der Spieler in dieser Runde einnimmt. Für jedes Warensymbol erhält der Spieler einen Warenwürfel entsprechender Farbe. Diese Würfel legt er offen auf seinen Wagen.

Der Spieler erhält ebenfalls die Waren, Knappen oder Pferde, die in der Mitte der sechseckigen Steuermarke abgebildet sind.

Dort können auch zwei Personen abgebildet sein, die die Stände (Geistliche, Adlige oder Bürger) repräsentieren. In dem Fall erhält der Spieler die entsprechende vor dem Spiel zur Seite gelegte Ständekarte mit grauem Hintergrund auf die Hand.

Ihre Stände- und Knappenkarten halten die Spieler stets verdeckt auf der Hand, so dass die Mitspieler nicht sehen können, wie viele Karten sie haben.

Nach dem ersten Spieler erhalten nach der Reihenfolge der Zählsteine in der Mitte des Landschaftsspielplans auch die anderen Spieler ihre Steuern. Der letzte Spieler kann sich also bei seiner Auswahl der Steuern danach richten, was die Spieler vor ihm eingestellt haben.

Beispiel

Der blaue Spieler hat beim Eintreiben der Steuer die Steuermarke so wie auf dem Bild abgebildet eingestellt. Er erhält zwei Knappen und jeweils einen grünen und einen gelben Warenwürfel. Wegen der zwei Bürgersymbole in der Mitte seiner Steuermarke



erhält er noch eine der Ständekarten mit grauem Hintergrund, auf der zwei Bürger abgebildet sind. Die silbernen Pferde erhält er nicht sofort, aber je nach der Zahl seiner Pferde bekommt er am Anfang der nächsten Phase das entsprechende Pferdegespann für seinen Wagen.

5. Phase: Das Platzieren der Waren in die Lagerhallen

Bevor die Waren nun in die Lagerhallen gelegt werden, wird die Reihenfolge dafür festgelegt. Der Spieler, der bei der Steuereinnahme die meisten Pferdesymbole bekommen hat, bekommt die Tafel mit dem Fünfergespann und legt sie vor seinen Wagen. Der Spieler mit den zweitmeisten Pferden bekommt die Tafel mit dem Vierergespann, usw. Bei Gleichstand bekommt der Spieler die höhere Pferdetafel, der in der Stadt mit der höheren Zahl Steuern eingetrieben hat.

Gefüllt werden nun die beiden Lagerhallen, die auf den Stapeln des Lagerhallenplans jeweils ganz oben liegen. Der Spieler mit dem Fünfergespann wählt eine Reihe entweder aus der königlichen Lagerhalle (links mit dem Symbol der Krone) oder aus der Lagerhalle der Stände (rechts mit dem Symbol der Personen).

Wenn der Spieler Warenwürfel besitzt, die in der gewählten Reihe abgebildet sind, muss er sie auf die entsprechenden Felder in der Reihe legen. Er bekommt sofort die auf den Feldern angegebenen Gunstpunkte (sein Zählstein wird auf der Zählleiste nach vorne geschoben). **Der Spieler muss alle Felder der gewählten Reihe füllen, für die er passende Waren hat.**

Wenn er nicht die ganze Reihe füllen kann, geht diese Pflicht an den Spieler links von ihm über. Auch er muss alle noch freien Felder der selben Reihe füllen, für die er passende Waren hat, und auch er bekommt dafür die auf den Feldern angegebenen Gunstpunkte. Falls auch dann die Reihe noch nicht ganz gefüllt sein sollte, setzt wiederum sein linker Nachbar fort, usw.

Wenn es den Spielern gelingt, alle Felder der ausgewählten Reihe zu füllen, **bekommt der Spieler, der die Reihe ausgewählt hat, einen Bonus.** Diesen Bonus bekommt er auch dann, wenn er zu der Reihe selbst nichts beigetragen hat und die Felder nur von den anderen Spielern besetzt wurden.

In der linken königlichen Lagerhalle bekommt der Spieler als Bonus sofort die Anzahl an Gunstpunkten, wie sie die Zahl links von der ausgewählten Reihe angibt.

In der rechten Lagerhalle der Stände gibt die Zahl links von der Reihe an, wie viele Symbole der Stände der Spieler höchstens bekommen kann. Aus den aufgedeckten Ständekarten auf dem Lagerhallenplan wählt der Spieler **eine** Karte aus, die höchstens so viele Personen anzeigt wie diese Zahl – es dürfen nicht mehrere Karten kombiniert werden, auch dann nicht, wenn die Gesamtzahl an Symbolen auf diesen Karten kleiner oder gleich dem Bonus ist. Wenn es keine solche Karte mehr gibt, hat der Spieler Pech und bekommt keine Karte.

Als Zweiter wählt der Spieler eine Reihe aus, der das Gespann mit der zweithöchsten Pferdezahl besitzt, dann der mit der dritthöchsten Zahl, usw. Der Spieler wählt jeweils eine (noch nicht gewählte) Reihe aus einer Lagerhalle aus, und wenn er passende Waren besitzt, legt er sie auf die zugehörigen Felder dieser Reihe. Danach füllt der Spieler links von ihm weiter nach, usw. Wenn die Reihe vollständig gefüllt wird, bekommt der Spieler, der sie gewählt hat, den angegebenen Bonus. Wenn es nicht gelingt, die Reihe zu füllen, verfällt der Bonus.

Wenn alle Spieler eine Reihe gewählt haben und immer noch Waren übrig sind, wählt der Spieler mit dem Fünfergespann erneut eine Reihe aus, usw. Das Verfahren wiederholt sich so lange, bis keiner mehr Waren hat, die eingelagert werden könnten.

Sollte es passieren, dass alle Felder einer Warensorte besetzt sind, einige Spieler aber immer noch Waren dieser Sorte besitzen, verfallen diese Waren und müssen in die Bank zurückgelegt werden. Die Spieler können keine Waren (im Gegensatz zu den Knappenkarten) in die nächste Runde mitnehmen.

Beispiel



Der grüne Spieler besitzt das Fünfergespann und darf als Erster wählen, welche Lagerhalle zuerst gefüllt wird. Er hat zwei rote, einen grünen und einen gelben Warenwürfel. Er wählt die königliche Lagerhalle aus, und zwar die Reihe mit dem Bonus 4. Er legt dort einen grünen und einen gelben Würfel ab und geht dafür sofort vier Gunstpunkte auf der Zählleiste nach vorne. Der Spieler links von ihm besitzt nur je einen grünen und gelben Warenwürfel und muss demnach einen grünen

Würfel auf das noch freie grüne Feld legen, wofür er einen Gunstpunkt erhält. Der nachfolgende Spieler besitzt von jeder Farbe wenigstens einen Warenwürfel und muss daher den blauen Würfel ablegen, wofür er ebenfalls einen Gunstpunkt bekommt. Da es gelungen ist, diese Reihe der Lagerhalle ganz aufzufüllen, erhält der grüne Spieler, der die Reihe gewählt hat, einen Bonus von vier Gunstpunkten.

6. Phase: Aufräumen nach der Runde

- Die Karten von den durch die Hussiten belagerten Städte werden zu den übrigen Hussitenkarten gelegt. Die Steuermarken aus den nicht belagerten Städten werden eingesammelt und auf einen Ablagestapel gelegt.



- Die Figuren der Spieler werden von den Knappenleisten der Städte auf den Weg vor der jeweiligen Stadt versetzt.



- Aus dem Lagerhallenplan werden die aufgedeckten Ständekarten entfernt, die in der letzten Runde keiner erworben hat. Diese Karten werden für das Spiel nicht mehr benötigt und können zurück in die Schachtel gelegt werden.



- Jeder Spieler gibt seine Tafel mit dem Pferdegespann zurück in die Bank.



- Alle Waren aus den beiden Lagerhallen werden in die Bank zurückgelegt, und die oberen beiden Lagerhallentafeln werden entfernt – in der nächsten Runde gelten die beiden darunter liegenden Lagerhallen. In der dritten Runde werden Ihnen die Lagerhallen ausgehen. Mischen Sie dann erneut alle Lagerhallen und platzieren Sie sie in zwei Stapeln mit je drei Tafeln auf den markierten Stellen des Lagerhallenplans, und zwar diesmal mit der Seite nach oben, auf der in der rechten unteren Ecke die II steht. In der sechsten Runde gehen Ihnen die Lagerhallen zum zweiten Mal aus – und das bedeutet das Spielende.



Spielende

Das Spiel endet nach der sechsten Runde.

Die sechste Runde erkennen Sie leicht, denn an deren Anfang werden die letzten Karten der Stände auf dem Lagerhallenplan aufgedeckt, und an deren Ende werden die letzten beiden Lagerhallen mit der II entfernt.

Die Wertung der Unterstützung durch die Stände

Nach der letzten Runde decken die Spieler die Ständekarten auf, die sie während des Spieles erhalten haben. Der Spieler mit den meisten Geistlichen auf den Karten erhält 9 Gunstpunkte, der zweite erhält 6 Punkte, usw. (Siehe die Tabelle in der linken oberen Ecke des Lagerhallenplans.)

Ausnahme: Bei drei Spielern werden die Punkte für den ersten Platz nicht vergeben. Der Spieler mit den meisten Symbolen erhält also 6 Punkte, der zweite Spieler 4 und der dritte 2.

Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Zahl an Geistlichen haben, entscheidet die Zahl der Knappen, die ihnen noch auf der Hand geblieben sind. Wenn auch diese Zahl gleich ist, bekommen alle beteiligten Spieler nur die Punkte für den niedrigsten Rang,

den sie sich teilen. (Beispiel: wenn sich zwei Spieler den ersten Platz teilen, bekommen sie beide nur die Punkte für den zweiten Platz; wenn sich drei Spieler den zweiten Platz teilen, bekommen sie alle die Punkte für den vierten Platz.) Die Knappenkarten werden jetzt noch nicht abgegeben, da sie möglicherweise noch gebraucht werden!

Ein Spieler, der keine Symbole von Geistlichen gesammelt hat, erhält für diesen Stand auch keine Gunstpunkte, ohne Rücksicht darauf, wie viel die anderen Spieler gesammelt haben.

Ebenso werden auch die Symbole der Adligen und der Bürger gewertet.

Ermittlung des Gewinners

Das Spiel gewinnt der Steuereintreiber, der die meisten Gunstpunkte und somit die höchste Stellung am Hofe des Königs Sigismund erworben hat.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dem nach der letzten Runde die meisten Knappenkarten auf der Hand geblieben sind.

Für die ersten paar Spiele empfehlen wir Ihnen, bei den Städtetafeln die Seite zu verwenden, auf der die Zahl oben in der Mitte auf weißem Hintergrund steht. Später können Sie ein Spiel mit der anderen (gelben) Seite der Städte ausprobieren.

Eine alternative Version des Spieles

Bei beiden Seiten sind die Waren jeweils ausgewogen verteilt. Nachdem Sie mehrere Spiele gespielt haben, können Sie versuchen, die Seiten der Städte unterschiedlich zu kombinieren

(und so mit nicht ausgewogenen Warenverteilungen zu spielen). Für den Anfang empfehlen wir es aber nicht.

Die Lausitz

Ein Gebiet im heutigen Dreiländereck von Deutschland, Polen und Tschechien. Im Altertum von Germanen bewohnt, später von Slawen. Slawische Besiedlung (Lausitzer Serben) existiert teilweise bis heute. Besteht aus den Teilen Oberlausitz (im Süden zur tschechischen Grenze hin) und Niederlausitz. Von 1368 bis 1635 gehörten beide Gebiete zu den Ländern der Böhmisches Krone, danach erhielt sie der sächsische Kurfürst als Lehen.

Der Sechsstädtebund

Ein Bund von sechs Oberlausitzer Städten – Görlitz, Bautzen, Löbau, Kamenz, Lauban und Zittau. Gegründet im Jahre 1346 als Verteidigungsbund gegen Raubritter. Diese waren im 14. Jahrhundert in diesem Gebiet, durch das die Handelsstraße Leipzig

– Krakau führte, sehr aktiv. Während seiner Existenz gehörte der Sechsstädtebund zu den führenden Mächten in der Lausitz.

In der Zeit der Hussitenkriege blieb die ganze Gegend katholisch und stellte sich gegen die Hussiten. Bis 1429 beteiligten sich die Städte an der Organisation von Heereszügen gegen die Hussiten nach Böhmen. Im Jahre 1429 und in den folgenden Jahren wurden sie zum Ziel von Angriffen der Hussitischen Armeen. Einzelne Städte wurden mehrmals belagert und einige auch erobert.

Der Sechsstädtebund verlor viel Einfluss, nachdem ihm und weiteren Städten in den Ländern der Böhmisches Krone wichtige Privilegien und Eigentümer entzogen wurden, weil sie Ferdinand I. in den sogenannten Schmalkaldischen Kriegen (1547) ungenügende Unterstützung boten. Das Ende des Bundes kam im Jahre 1815, nachdem ein großer Teil der Lausitz an Preußen fiel.



Bautzen

ist das historische Zentrum der Oberlausitz und liegt an der Spree. Erstmals schriftlich erwähnt in 1002. Besonders zu Beginn des Sechsstädtebundes war Bautzen seine dominierende Kraft. Die Altstadt, berühmt für ihre vielen Türme, ist in Bautzen bis heute erhalten geblieben.



Kamenz

befindet sich als die westlichste Stadt des Sechsstädtebundes in der Oberlausitz. Entstanden an der Stelle einer Burg, die hier am Ende des 12. Jahrhunderts zum Schutz der Handelsstraße erbaut wurde. Im Jahre 1707 zerstörte ein Stadtbrand große Teile der Altstadt.



Zittau

liegt im südwestlichen Teil der Oberlausitz. Der Name leitet sich vom slawischen Wort für Roggen ab. Erstmals schriftlich erwähnt in 1238, war Zittau bis 1635 Teil des Böhmisches Königreiches. Während des Dreißigjährigen Krieges wurde sie zum bedeutenden Zentrum für böhmische Protestanten, die nach der Schlacht auf dem Weißen Berg flüchten mussten. Im Siebenjährigen Krieg wurde die Stadt von österreichischen Truppen in Brand geschossen, wodurch die meisten Häuser zerstört wurden.



Görlitz

ist die östlichste Stadt Deutschlands und liegt in der Oberlausitz an der Lausitzer Neiße. Gegründet an der Kreuzung bedeutender Handelsstraßen. Erstmals erwähnt in 1071. Nach dem zweiten Weltkrieg wurde die Stadt in zwei Teile geteilt – die Stadtteile westlich des Flusses blieben deutsch, die östlichen wurden polnisch. Da Görlitz den Krieg fast ohne Schäden überstand, kann sich die Stadt heute mit einem historischen Kern schmücken, der zahlreiche Sehenswürdigkeiten aus dem Mittelalter, der Renaissance und dem Barock enthält.



Löbau

befindet sich in der Mitte der Oberlausitz. Gegründet im Zuge der Kolonisation, die der böhmische König Ottokar Přemysl I. durchführte. Erstmals schriftlich erwähnt in 1221. Die Stadt wurde mehrmals schwer beschädigt – in den Hussitenkriegen, im Dreißigjährigen Krieg, sowie durch einige Brände.



Lauban

liegt in der Oberlausitz und ist die östlichste Stadt des ganzen Bundes. Gegründet um 1220. Stadtrechte erhielt sie vor 1250. In den Hussitenkriegen wurde sie zweimal erobert. In den folgenden Jahren wurde die Stadt von mehreren Bränden stark beschädigt, und auch die Napoleonischen Kriege haben ihren Tribut gefordert. Nach dem zweiten Weltkrieg wurde die Stadt Polen zugeteilt.

Ein spiel von Vladimír Suchý
Spiel- und Boxgraphik: Oldřich "Cro2s" Kříž
Satz und Graphik: Filip Murmak
Übersetzung: Katerina Girsensohn
Korrektur: Monika "dilli" Dillingerová
Haupttester: Petr Murmak

Weitere Tester: Ehefrau Katka Suchá, Robert und Lucie Poláková, David Cichák und Teehaus der 82 Düfte, TOM mládeže Filištini Praha - Jirka, Franta, Bára, Jarda, Lída, Filip, Tomáš, Spiegleclub Paluba und viele andere

© Czech Games Editon, Oktober 2007.
<http://www.CzechGames.com>
<http://www.LeagueOfSix.com>

