



SECHSSTÄDTEBUND



SECHSSTÄDTEBUND

Man schreibt das Jahr 1430. In Böhmen toben die Hussitenkriege. Auch die Nachbarländer Böhmens werden oft von den Hussiten überfallen. Das Ziel dieser Raubzüge ist es, Kriegsbeute, Lebensmittel und Futter für Pferde zu beschaffen.

Die Oberlausitz steht auf der Seite des ungarischen und römisch-deutschen Königs Sigismund, der einer der einflussreichsten Herrscher Europas und auch Markgraf der Lausitz ist.

Trotz der Kriege und Raubzüge hat die Oberlausitz ihren Reichtum bewahrt.

Es wird bald schon hundert Jahre her sein, seitdem der Sechsstädtebund gegründet worden war. Sechs reiche Lausitzer Städte haben damals ein Bündnis geschlossen, um den Handel vor Raubrittern zu schützen und die Stabilität in der Region zu wahren.

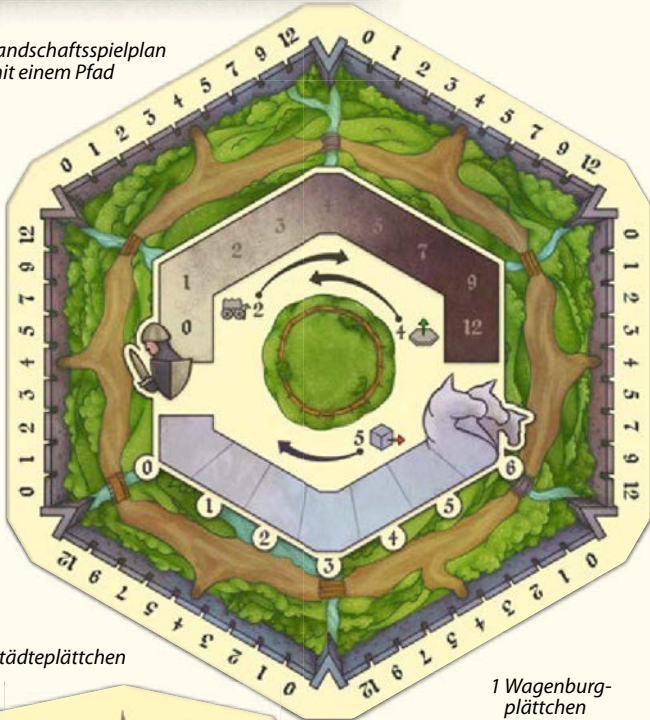
In jenen Sechsstädtebund, der sich gerade im Krieg gegen den Hussiten befindet, seid ihr jetzt unterwegs! Als junge und ehrgeizige Adlige lechzt ihr danach, Ruhm und eine gute Stellung am Sigismunds Hof zu erwerben. Mit eurem Charme bewaffnet und mit einem Gefolge eurer treuesten Waffenknechte brecht ihr in diese von langwierigen Konflikten geplagte Gegend auf, um dort für den König Steuern zu erheben.

Derjenige, der sich beim Erheben von Steuern als der Geschickteste erweist und zudem auch die Unterstützung der Stände gewinnt, hat die beste Chance, die Huld König Sigismunds, der vielleicht bald zum römischen Kaiser gekrönt wird, zu gewinnen und ihm zur Seite zu stehen. Der Sechsstädtebund könnte also euren Weg in die Geheimnisse europäischer Politik ebnen.



Spielmaterial

1 Landschaftsspielplan mit einem Pfad



6 Städteplättchen



1 Wagenburg-plättchen



6 Güterwürfel

2 Wagen

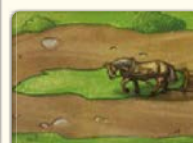
1 doppelseitiges Plättchen für die Auswertung der Stände



54 Steuerspielmarken

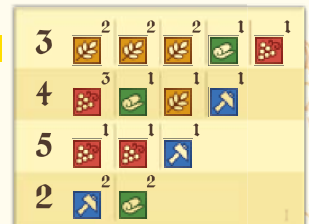


6 Fuhrwerkplättchen



6 Pferdeplättchen

40 Güterwürfel in vier verschiedenen Farben



6 Lagerhausplättchen



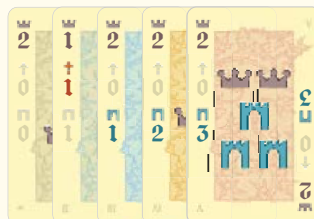
18 hölzerne Spielsteine in sechs verschiedenen Farben



6 Punktmarken



6 hölzerne Fuhrwerke in sechs verschiedenen Farben



30 Karten der Stände



38 Waffenknechtkarten



6 Karten der Städte



6 Karten für einen automatischen Spieler

Ziel des Spiels

Als ehrgeizige Adlige reisen die Spieler in der Lausitz von Stadt zu Stadt, und Steuern zu erheben. Die dadurch gesammelten Güter liefern sie dann in königliche oder ständische Lagerhäuser und versuchen, Anerkennung und Huld am Hof des Königs Sigismund zu finden.

Es werden sechs Runden gespielt, wobei eine Runde einem Jahr entspricht.

Es gewinnt der Spieler, der während des Spiels die meisten Huldpunkte erhält.

Spielvorbereitung

Die folgende Beschreibung der Spielvorbereitung gilt bei drei bis fünf Spielern. Sonderregeln für das Spiel zu zweit und zu sechs sind auf Seiten 15 und 16 beschrieben. Legt den sechseckigen Landschaftsspielplan in die Mitte des Tisches und verteilt die sechs Städteplättchen in zufälliger Reihenfolge daneben (siehe Abbildung). Verwendet während der ersten Spiele diejenige Seite der Städteplättchen, auf denen das zentrale sechseckige Feld hell ist (hier wird eine Steuerspielmarke platziert, siehe Seite 6).



Platziert die Wertungstafel auf eine gut erreichbare Stelle. Bei einem Spiel zu dritt benutzt man die Seite mit hellem Hintergrund, bei vier bis fünf Spielern diejenige mit dunklem Hintergrund. Die beiden Seiten unterscheiden sich durch die Wertungstabelle der Stände im unteren Teil.



Jeder Spieler nimmt ein Fuhrwerk und drei Spielsteine derselben Farbe.



Man legt einen seiner Spielsteine auf die Nummer 10 auf der Wertungstafel, denn am Spielanfang hat jeder Spieler 10 Huldpunkte **1**. Der zweite Spielstein soll in die Mitte des Spielplans auf die Abbildung des Pferdeauslaufs platziert werden **2**. Der dritte soll dann auf die lila Waffenknecht-Skala in der Mitte des Spielplans gelegt werden, und zwar so, dass man die übrigen Spielsteine aller Spieler mischt und zufällig den ersten zieht. Dieser wird dann auf das Feld mit der höchsten Zahl gelegt, der zweitgezogene auf die zweithöchste Zahl usw. **3**.

Nehmt aus den Karten der Stände, also den Karten mit den Symbolen der Geistlichen , des Adels  und des Bürgertums , diejenigen mit grauem Hintergrund auf der Vorderseite und legt sie aufgedeckt auf eine erreichbare Stelle **4**. Sortiert die restlichen Ständekarten in vier Stapeln mit je sechs Karten, je nach Anzahl der Symbole. Mischt jeden dieser Stapel und legt sie verdeckt neben die Wertungstafel, siehe Abbildung **5**. Jeder Spieler erhält drei Karten mit einem Waffenknecht **6**. Die Spieler halten diese Karten in der Hand und zeigen den anderen nicht, wie viele Waffenknechte und Ständekarten sie haben. Jeder erhält zudem ein Plättchen mit einem Fuhrwerk der entsprechenden Farbe. Dies soll man vor sich aufgedeckt hinlegen **7**.



Als nächstes werden alle sechs Lagerhäuserplättchen so umgedreht, dass die Seite mit der Zahl 1 in der unteren rechten Ecke aufgedeckt liegt. Mischt und verteilt sie in zwei Stapeln mit je drei Plättchen und platziert die Stapeln auf die dafür vorgesehenen Stellen auf der Wertungstafel **8**. Legt die übriggebliebenen Waffenknechtkarten und die hölzernen Güterwürfel auf eine beliebige Stelle **9**.

Bereitet ein Pferdeplättchen pro Spieler. Wenn es also z. B. vier Spieler im Spiel gibt, soll man vier Pferdeplättchen vorbereiten – ein Viergespann, ein Dreigespann und ein einzelnes Pferd **10**.

Sucht alle 36 sechseckige Steuerspielmarken aus, die auf der Rückseite mit den Zahlen (1–2), (3–4) und (5–6) markiert sind. Diese Zahlen bestimmen, bei welchen Runden die jeweiligen Spielmarken gelten. Je nach Zahl müssen die Steuerspielmarken in drei Gruppen eingeteilt und jede Gruppe dann separat gemischt werden. Aus jeder

Gruppe nimmt man danach zweimal so viele Spielmarken, wie es Spieler gibt. Der Rest wird zurück in die Kiste gelegt, ohne dass man

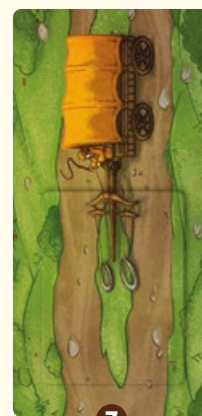
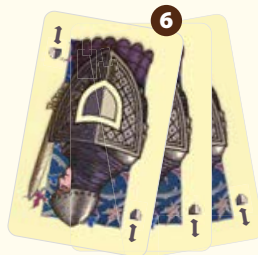
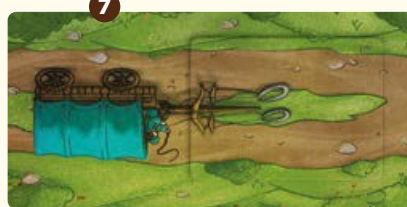
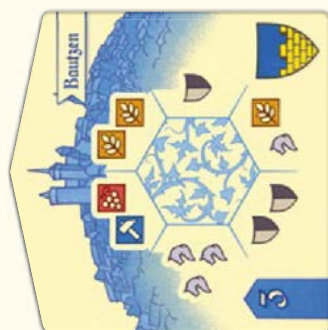
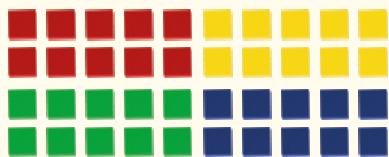


sie ansieht. Ihr werdet sie im Spiel nicht benötigen (bei sechs Spielern verwendet man alle Spielmarken, weil es in jeder Gruppe zwölf Spielmarken gibt). Die zwei vorbereiteten Stapeln mit den Steuern (1–2) und (3–4) bleiben verdeckt auf einer beliebigen Stelle liegen **11**. Die Steuerspielmarken mit der Markierung (5–6) sollen hingegen aufgedeckt und nebeneinander platziert werden, so dass man alle sehen kann **12**. Sie dürfen zwar erst in den zwei letzten Runden gebraucht werden, man darf aber schon jetzt wissen, welche es gibt, weil sie extra Huldpunkte für bestimmte Erfolge verleihen und es ist möglich, das Spiel dementsprechend zu gestalten.

Legt die übrigen Spielmarken (ohne Markierung auf der Rückseite) in die Kiste zurück. Diese werden nur bei der vereinfachten Version des Spiels verwendet (siehe Seite 14).



Spielvorbereitung für 4 Spieler:



Spielverlauf

Das Spiel dauert sechs Runden.
Jede Runde besteht aus sechs Spielphasen.

Ein Überblick der Rundphasen:

- 1) **Bereitet die Runde vor**
 Deckt die Karten der Städte auf, zieht die belagerten Städte und platziert die Steuerspielmarken.
- 2) **Wählt eure Stadt aus**
 Kämpft darum, in eurer ausgewählten Stadt Steuern einsammeln zu können (in durch den Pfeil markierter Reihenfolge).
- 3) **Stellt die Reihenfolge der Steuererhebung fest**
 Ändert die Reihenfolge eurer Spielsteine abhängig davon, wie viele Waffenknechte ihr beim Kämpfen um die Städte verwendet habt.
- 4) **Sammelt die Steuern ein**
 Entscheidet euch, in welcher Form ihr die Steuern erheben wollt (in durch den Pfeil markierter Reihenfolge).
- 5) **Bringt die Güter in Lagerhäusern unter**
 Abhängig davon, wie viele Pferde ihr habt, dürft ihr nacheinander bestimmen, auf welcher Weise man die Lagerhäuser füllt. Dafür erhaltet ihr dann Huldpunkte, bzw. auch Bonusse.
- 6) **Aufräumen nach der Runde**
 Leert die gefüllten Lagerhäuser.

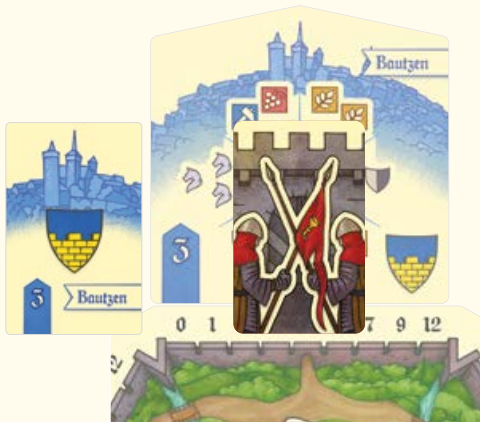
Die folgenden Regeln gelten bei einer Anzahl von drei bis fünf Spielern. Sonderregeln für zwei oder sechs Spieler findet ihr auf Seite 15 und 16.

1) Vorbereitung der Runde

Deckt zuerst die obersten Karten von allen vier Stapeln der Ständekarten auf der Wertungstafel auf.



Wähl von den sechs Karten der Städte zufällig diejenigen, die in dieser Runde von den Hussiten überfallen und belagert wurden. In diesen Städten kann man deshalb während der Runde keine Steuern erheben. Die Anzahl von Städten, die diesmal nicht angegriffen wurden, muss immer der Anzahl von Spielern entsprechen. Das bedeutet, dass man bei fünf Spielern eine überfallene Stadt zieht, bei vier Spielern zwei und bei drei Spielern drei. Legt die Karten der Städte verdeckt auf die Städteplättchen (die Rückseite ist mit Hussiten markiert).

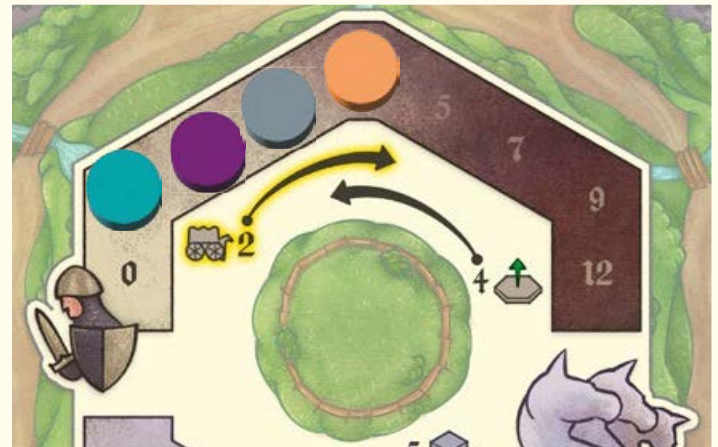


Verteilt die für der jeweiligen Runde vorgesehenen Steuerspielmarken auf die Plättchen der Städte, die nicht angegriffen wurden. D. h. bei der ersten und zweiten Runde die Steuermarken (1–2), bei der dritten und vierten Runde die Steuermarken (3–4). Vor der fünften Runde sammelt man die bisher aufgedeckt liegenden Steuermarken (5–6), mischt sie und verteilt sie dann vor der fünften und sechsten Runde auf die Städteplättchen.

2) Die Stadt auswählen

In dieser Phase wählen die Spieler nacheinander, in welcher Stadt sie diesmal Steuern erheben möchten.

Wechselt euch dabei immer gemäß der Reihenfolge eurer Spielsteine auf der Waffenknechtskala in der Mitte des Landschaftplans (folgt dem Pfeil).



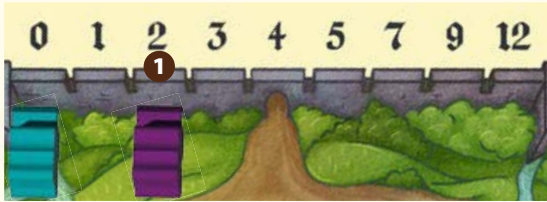
Es fängt derjenige Spieler an, dessen Spielstein auf dem Feld mit den wenigsten Waffenknechten liegt. In der ersten Runde ist die Situation einfacher, da die Spieler ihre Fuhrwerke noch nicht auf dem Spielplan haben.

Der erste Spieler sucht sich eine Stadt aus, die momentan nicht von den Hussiten belagert ist, und stellt sein Fuhrwerk auf das Nullfeld auf der dortigen Waffenknechtskala.

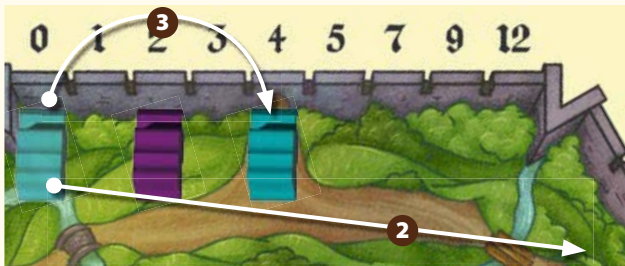


Nach ihm suchen sich auch die anderen Spieler ihre Städte, je nach Reihenfolge der Spielsteine auf der zentralen Waffenknechtskala. Wählt sich ein Spieler eine noch freie Stadt, geht er genauso vor – er stellt sein Fuhrwerk auf die Nummer 0 der Waffenknechtskala.

Sucht man sich jedoch eine bereits besetzte Stadt, muss man dem Spieler, der schon vor ihm hierher angekommen ist, seine Waffenknechte „anbieten“, damit sie ihn in eine andere Stadt, sozusagen, „begleiten“. Diese Absicht signalisiert man, indem er sein Fuhrwerk auf eine beliebig höhere Zahl der Waffenknechtskala in der entsprechenden Stadt platziert **1**.



Der Gegner hat nun zwei Möglichkeiten. Entweder stimmt er zu und nimmt das Angebot an **2**, oder versucht, dem Herausforderer noch mehr Waffenknechte anzubieten und bewegt sein Fuhrwerk auf eine noch höhere Zahl **3**.



Auf diese Weise können die Spieler abwechselnd versuchen, den anderen zu überbieten, bis jemand zustimmt. Der höchste Vorschlag (12 Waffenknechte) darf nicht abgelehnt werden. Sobald jemand das Angebot annimmt, muss ihm der Gegner die gebotene Anzahl an Waffenknechten sofort entrichten. Wenn er selbst nicht genug Waffenknechte hat, muss er den König um welche bitten. Diese nimmt er aus der Bank. Für jeden solchen ausgeliehenen Waffenknecht verliert er aber zwei Huldpunkte (und verschiebt seinen Spielstein auf der Wertungstafel um zwei Felder zurück).



Man darf aber nie mehr Waffenknechte anbieten, als man bezahlen kann (inklusive der vom König erhaltenen Waffenknechte). Derjenige, der das Angebot akzeptiert hat, muss nun sein Fuhrwerk über den Weg in eine andere Stadt umziehen. Er darf nicht die von den Hussiten belagerten Städte betreten, darf aber an diesen vorbeiziehen. Für jeden zu einer Stadt gehörenden Wegteil muss er dabei einen Waffenknecht in die Bank abgeben (d. h. einen, wenn er auf das Nachbarfeld zieht, bis zu drei, wenn er auf das gegenüberliegende Feld zieht). Man zahlt dabei für jede Stadt, egal ob man sie betreten möchte oder nicht, oder ob sie gerade belagert ist. Auch in dieser Situation kann man zwei Huldpunkte bezahlen, um einen fehlenden Waffenknecht zu ersetzen.

Nach dem Betreten einer neuen Stadt wird genauso verfahren – falls noch niemand da ist, stellt der Spieler sein Fuhrwerk auf das Nullfeld der Waffenknechtskala. Ist die Stadt jedoch schon besetzt, wird der Konflikt sofort gelöst.

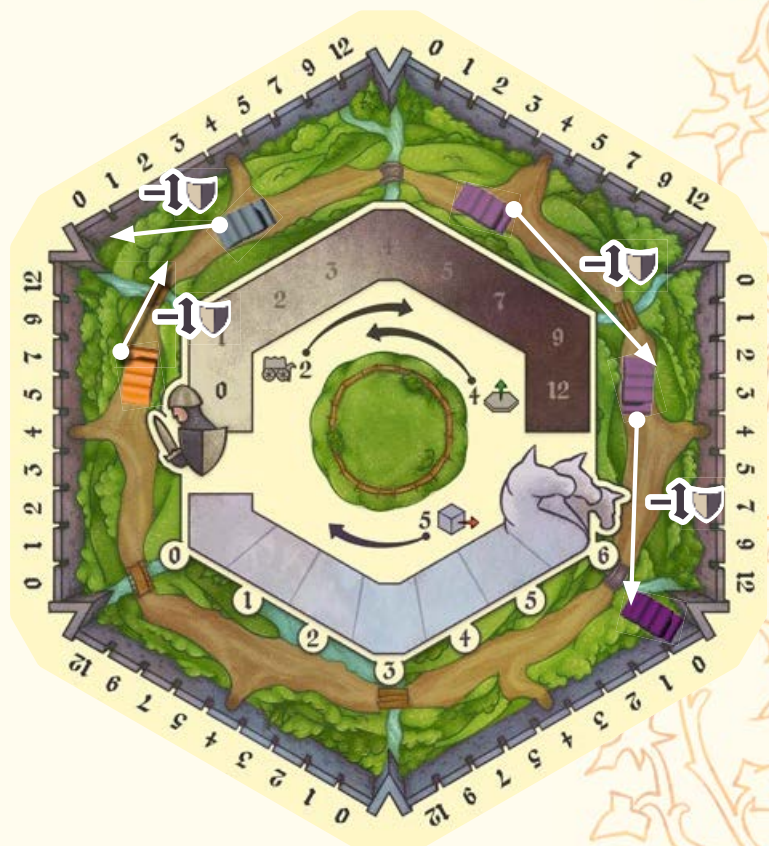
D. h. der Neuankömmling muss sein Fuhrwerk auf ein höheres Feld der Skala stellen, als das, auf dem das gegnerische Fuhrwerk schon steht (was nicht unbedingt die 0 sein muss, falls es in dieser Stadt schon Konflikte gab). Die Spieler überbieten sich, bis schließlich einer von ihnen das Angebot annimmt und wegzieht. Erst wenn der Spieler, der abgereist ist, eine leere Stadt findet, kann der nächste Spieler an der Reihe seine Stadt wählen.

Am Ende haben also alle Spieler ihre Fuhrwerke platziert und bei jeder nicht belagerten Stadt steht auf der Waffenknechtskala ein Fuhrwerk. Während dieser Phase kann es passieren, dass ein Spieler in dieselbe Stadt mehrmals gelangt. Er kann z. B. ein Angebot des Gegners in einer Stadt akzeptieren und in die Nachbarstadt ziehen. Dort wird er aber beim Übertreffen von dem Spieler, der schon da steht, geschlagen und zieht also in die erste Stadt zurück. Wenn ihr von Stadt zu Stadt zieht, vergesst nicht, die entsprechende Anzahl an Waffenknechten für die Bewegung zu zahlen!

In den nächsten Runden ist die Situation ähnlich, nur stehen die Fuhrwerke der Spieler am Rundanfang auf dem Wegfeld vor der Stadt, wo die Spieler in der vorherigen Runde Steuern eingesammelt haben.

Im Vergleich zu den Fuhrwerken auf den Waffenknechtskalen kann ein auf dem Weg stehendes Fuhrwerk keinen Konflikt auslösen, weil es zu keiner Stadt gehört. Wenn man nun in der zweiten oder weiteren Runde eine Stadt wählt, kann man sein Fuhrwerk nicht direkt in der Stadt platzieren, sondern muss den Weg benutzen, um dorthin zu gelangen und dafür auch Waffenknechte bezahlen. Man bezahlt also wieder einen Waffenknecht für jedes betretene Feld.

Falls der Spieler in der gleichen Stadt bleiben möchte, in der er während der letzten Runde Steuern enthaben hat, zieht er sein Fuhrwerk von dem Weg wieder auf die Skala der gewählten Stadt und bezahlt dafür eine Waffenknechtkarte (als ob er ein Nachbarfeld betreten würde). Ansonsten verläuft die Auswahl der Städte auf die gleiche Weise wie in der ersten Runde. Ab der zweiten Runde geben die Spieler also beim Wählen der Städte immer mindestens einen Waffenknecht ab.



Ein Beispiel der Stadtwahl in der ersten Runde:

Es fängt der türkisblaue Spieler an. Er entscheidet sich nach Lauban zu fahren und stellt sein Fuhrwerk auf das Feld 0 der Waffenknechtskala. Jetzt ist der lila Spieler an der Reihe und er entscheidet sich für Zittau. Er stellt da sein Fuhrwerk auf das Feld 0 der Waffenknechtskala. Als nächster ist der graue Spieler am Zug. Er entscheidet sich, in Zittau,

wo sich der lila Spieler schon befindet, ebenfalls Steuern einzutreiben. Er bietet seinem Gegner gleich zwei Waffenknechte an, indem er sein Fuhrwerk auf die Zahl 2 der Skala legt. Der lila Spieler nimmt an, übernimmt von dem grauen Spieler zwei Waffenknechte und zieht nach Lauban ab. Für diese Bewegung bezahlt er einen Waffenknecht.



In Lauban bietet er dem türkisblauen Spieler einen Waffenknecht an. Der Türkisblaue entscheidet sich aber sein Angebot zu überbieten: Er stellt sein Fuhrwerk auf das Feld 3 der Waffenknechtskala. Der Lila nimmt das Angebot an und übernimmt von dem türkisblauen Spieler drei Waffenknechte. Schließlich zieht er seinen Spielstein in die unbesetzte Stadt Kamenz. Für die Bewegung bezahlt er einen Waffenknecht.

Als letzter kommt der orangefarbene Spieler an die Reihe. Er kann sein Fuhrwerk entweder in Löbau, das unbesetzt geblieben ist, stellen, oder Konflikt in einer der bereits besetzten Städte auslösen.



3) Reihenfolge für die Steuererhebung feststellen

Jetzt muss die Reihenfolge der Spieler auf der Waffenknechtskala in der Mitte des Landschaftplans geändert werden. Die Spieler stellen ihre Spielsteine jeweils auf das Feld, das der Anzahl von Waffenknechten in ihrer Stadt entspricht. Bei Gleichstand legt der Spieler, der die Stadt mit der niedrigeren Zahl besetzt hat, seinen Spielstein als erster. Der Spieler, dessen Stadtzahl höher ist, setzt dann seinen Spielstein auf den von seinem Gegner schon gelegten Spielstein drauf.

Beispiel:

Der türkisblaue Spieler bezahlte drei und der graue zwei Waffenknechte. Der orangefarbene und der lila Spieler bezahlten keinen. Der lila Spieler steht jetzt bei Kamenz, das mit der Nummer 2 gekennzeichnet ist. Der Orangefarbene steht bei der Stadt mit Nummer 4. Der Türkisblaue verschiebt seinen Spielstein auf das Ende der Waffenknechtskala mit den meisten Waffenknechten. Der Graue stellt seinen Spielstein gleich hinter ihn, dann folgt der Orangefarbene und schließlich der Lila.



4) Steuererhebung

Bei dem Eintreiben der Steuern wird die Reihenfolge der Spieler durch die Waffenknechtskala in der Mitte des Landschaftplans bestimmt. Es fängt derjenige an, der der Skala nach die meisten Waffenknechte besitzt (folgt also der Richtung des Pfeils mit dem Steuermarkensymbol).

Bei Gleichstand kommt derjenige Spieler als erster an die Reihe, dessen Spielstein oben auf dem Stapel liegt. Jedes Stadtplättchen hat



in der Mitte ein sechseckiges Feld, an dessen Seiten Güter, Pferde und Waffenknechte, die man hier erwerben kann, dargestellt sind. Die darauf liegende Steuerspielmarke ist mit mehreren Pfeilen versehen. Diese zeigen an, welche Güter usw. in der Stadt als Steuern einsammelt werden können. Der Spieler darf diese Steuermarke beliebig umdrehen und die Güter dadurch ändern. Schildsymbole zeigen an, wie viele neue Waffenknechte der Spieler in dieser Stadt rekrutiert hat. Sobald ihr also die Position der Steuermarke wählt, nehmt die entsprechende Zahl von Waffenknechtkarten aus der Bank. Anstatt drei Karten mit einem Waffenknecht kann man auch eine mit drei Waffenknechten benutzen. Während des Spiels kann eine solche Karte in drei einzelne Waffenknechte getauscht werden und umgekehrt. Als nächstes zählt der Spieler die Pferdesymbole

in seiner Stadt und benutzt dann seinen Spielstein aus dem Auslauf, um die entsprechende Zahl auf der Pferdeskala zu markieren. Der Spieler mit den meisten Pferden erreicht dann in der nächsten Phase die Lagerhäuser am schnellsten und darf dort seine Güter als erster speichern.

Die restlichen Symbole in der Stadt stellen Steuern in Naturalien dar, die der Spieler dort in einer bestimmten Runde erhebt. Für jedes Stück Ware erhält er einen Würfel der entsprechenden Farbe. Diese Würfel sollen sichtbar auf sein Fuhrwerkplättchen gelegt werden. Nach dem ersten Spieler kommen die anderen nach und nach entsprechend der Reihenfolge ihrer Spielsteine an die Reihe. Der letzte Spieler kann also beim Einsammeln seiner eigenen Steuern auch mit den enthobenen Gütern der anderen rechnen.

Neben den Steuern erhält der Spieler in seiner Stadt noch einen neuen Gefährten (z. B. den Stallknecht oder Bürgermeister), der ihm besondere Fähigkeiten verleiht. Diese Fähigkeiten werden in der Mitte der Steuermarke mit Symbolen angegeben und sind am Ende der



Spielanleitung ausführlich erklärt. Der Gefährte wird durch die gerade erhaltene Steuermarke repräsentiert. Der Spieler nimmt sie und legt sie vor sich auf den Tisch.

Es gibt drei Arten von Fähigkeiten:

Soforteffekte sind mit einem Ausrufezeichen (!) gekennzeichnet. Diese werden sofort bei der Erhebung von Steuern in der Stadt ausgewertet in ihre Marke lässt der Spieler vor sich liegen.

Vorteile im späteren Spiel: Diese Steuermarken sind auf der Vorderseite mit der Nummer der Phase markiert, in der sie verwendet werden können. Die Marken mit der Kennzeichnung ①, ②, ③ könnt ihr also erst in der nächsten Runde verwenden (die Marken dürfen nicht nachträglich gebraucht werden). Diejenigen mit der Markierung ④, ⑤, ⑥ kann man zu einem beliebigen Zeitpunkt ab der vierten Phase der laufenden Runde bis ans Spielende verwenden.

Steuermarken, die einen **Bonus bei der Endauswertung verleihen**, sind mit dem Kennzeichen (🏆) markiert. Diese spielen erst nach der sechsten Runde eine Rolle (siehe Seite 13).

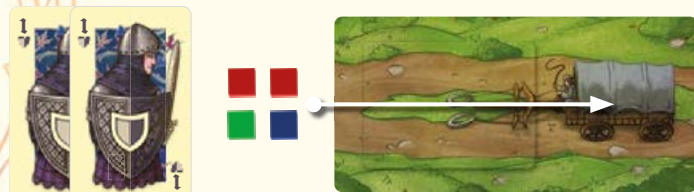
Die mit einer Phasennummer gekennzeichneten Steuermarken können in jeder Runde in der entsprechenden Phase benutzt werden. Marken mit den Nummern 1, 2 oder 3 (Vorbereitung der Runde, Wahl der Stadt, Feststellung der Reihenfolge) können erst ab der nächsten Runde verwendet werden. Manche Fähigkeiten werden immer zu Beginn oder am Ende der Phase genutzt. Falls mehrere Spieler gleichzeitig ihre Fähigkeiten einsetzen können, entscheiden sie sich dafür in der folgenden Reihenfolge:

In der fünften Phase (Unterbringung der Güter im Lagerhaus) kommen die Spieler beim Nutzen der Gefährtenfähigkeiten nach den geltenden Regeln der fünften Phase (nach der Anzahl an Pferden, es beginnt derjenige mit den meisten Pferden) an die Reihe. In alle anderen Phasen wird die Reihenfolge durch die Waffenknechtskala bestimmt (es fängt derjenige an, der als letzter die wenigsten Waffenknechte bezahlt hat). Andere Fähigkeiten können während der gesamten Phase benutzt werden.

Beispiel:

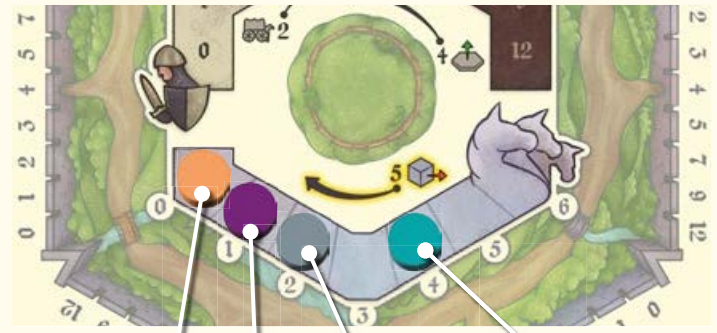


Der graue Spieler hat bei der Steuererhebung die Steuermarke wie abgebildet gedreht. Er bekommt also zwei Waffenknechte und dazu zwei rote, einen blauen und einen grünen Güterwürfel. Einer der übrigen Pfeile zeigt auf zwei Pferdesymbole, deshalb verschiebt er seinen Spielstein aus dem Auslauf (in der Mitte des Landschaftsplans) auf das Feld 2 der Pferdeskala. Dazu gewinnt er auch einen neuen Gefährten – den Bauer. Er nimmt die Steuermarke und im weiteren Spiel kann er die Fähigkeiten des Bauers nutzen (siehe Die Gefährten auf Seite 18).



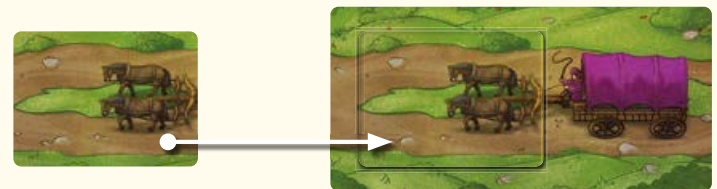
5) Güter ins Lagerhaus bringen

Bevor die Güter nun im Lagerhäuser platziert werden können, muss man festlegen, in welcher Reihenfolge sie die Spieler dort hinbringen werden.



Derjenige, der in der vorherigen Phase die meisten Pferdesymbole gewonnen hat, erhält jetzt ein Plättchen mit dem größten Gespann (also ein Fünfergespann wenn fünf Spieler spielen, Vierergespann wenn vier spielen usw.) und spannt es vor sein Fuhrwerk (legt es vor das Fuhrwerkplättchen).

Der Spieler mit den zweitmeisten Pferden bekommt das Plättchen mit einem Pferd weniger usw. Bei Gleichstand geht das größte Gespann an den, dessen Stadt in dieser Runde eine höhere Zahl hatte.



Auf der Wertungstafel befinden sich zwei Lagerhausplättchen. Der Spieler mit den meisten Pferden in seinem Gespann entscheidet sich nun für eine bestimmte Reihe, entweder aus dem königlichen Lagerhaus (oben, mit dem Huldpunktesymbol) oder aus dem

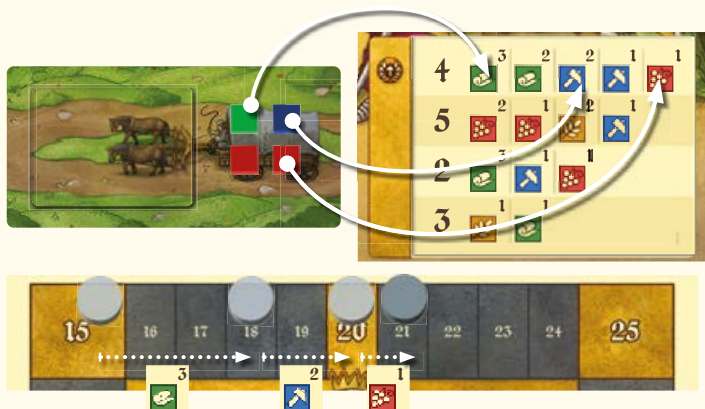




ständischen Lagerhaus (unten, mit dem Symbol der Karte).

Hat dieser Spieler auf seinem Fuhrwerk einen Gutwürfel, der in der gewählten Reihe im Lagerhaus abgebildet ist, muss er ihn auf das entsprechende Feld in dieser Reihe legen. Er bekommt sofort die auf dem Feld angegebene Anzahl von Huldunkten und verschiebt dementsprechend seinen Spielstein auf der Wertungstafel.

Auf diese Weise muss der Spieler alle Felder der ausgewählten Reihe füllen, für die er passende Güter hat. Falls es ihm nicht gelingt, die ganze Reihe zu füllen, muss damit der Spieler links von ihm fortfahren.

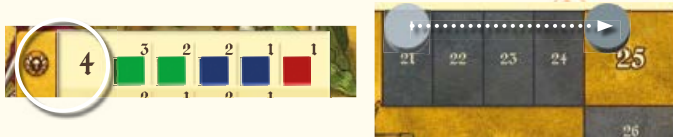


Auch er muss alle seine passenden Güter in die Reihe legen und erhält dafür die auf den Feldern angegebenen Huldunkte. Falls es auch dann in der Reihe noch freie Plätze geben sollte, muss wiederum sein linker Nachbar den Vorgang fortsetzen usw. Wenn es den Spielern gelingt, alle Felder der ausgewählten Reihe zu füllen, bekommt derjenige, der die Reihe am Anfang gewählt hatte, einen Bonus. Den Bonus erhält er auch dann, wenn er selbst zu der Reihe gar nichts beigetragen hat (weil er nicht konnte) und die Felder von anderen gefüllt wurden (in diesem Fall reicht es also, die gewünschte Reihe zu wählen, ohne dort Güter zu platzieren).

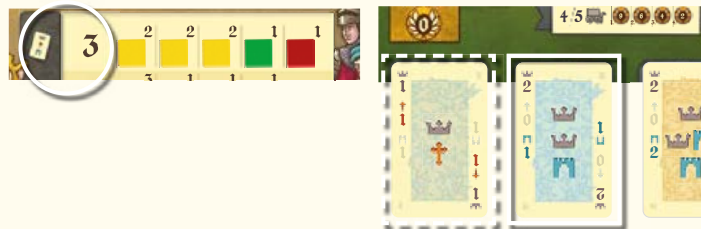
Falls ihr den Vorteil von mehreren Pferden verringern möchtet, benutzt die folgende Regel:

Der Spieler am Zug darf nur so eine Reihe auswählen, in die er selbst mindestens einen Würfel legt.

Oben, im königlichen Lagerhaus, besteht der Bonus aus so vielen Huldunkten wie die Zahl am Anfang der gewählten Reihe angibt. Der Spieler bekommt diese sofort.



Unten, in dem ständischen Lagerhaus, gibt die Zahl am Anfang der Reihe an, wie viele Symbole der Stände der Spieler höchstens bekommen kann. Diese Symbole sind auf den Karten der Stände, die auf der Wertungstafel liegen, angegeben. Der Spieler kann sich als Bonus eine Karte aussuchen, sie darf jedoch höchstens so viele Symbole enthalten, wie die Zahl am Reihenanfang angibt. Wenn keine solche Karte mehr verfügbar ist, nimmt man eine Karte mit einer niedrigeren Anzahl an Symbolen.



Und wenn keine der noch vorhandenen Karten eine niedrigere Anzahl von Symbolen hat, hat der Spieler Pech und bekommt keine Ständekarte. Nachdem der Spieler eine Karte der Stände aus dem Stapel genommen hat, dreht man keine weitere Karte um.

Jetzt ist der Spieler mit dem zweitgrößten Gespann an der Reihe und wählt wiederum seine Reihe im Lagerhaus. Nach ihm spielt derjenige mit dem drittgrößten Gespann usw. Der Spieler wählt jeweils eine (noch nicht besetzte) Reihe und wenn er selbst passende Güter besitzt, muss er sie hinlegen. Danach platziert sein linker Nachbar seine Güter usw. Gelingt es den Spielern, eine Reihe vollständig zu füllen, kriegt derjenige, der sie ausgewählt hat, den entsprechenden Bonus. Gelingt es nicht, verfällt der Bonus. Es geht so weiter, bis es Güter gibt, die noch ergänzt werden können.

Wenn alle Spieler einmal ihre Reihe gewählt haben und noch Güter übrig sind, fängt wieder der Spieler mit dem größten Gespann an und es geht so weiter. Sollte es passieren, dass alle Felder einer bestimmten Farbe schon gefüllt worden waren, aber manche Spieler noch Güterwürfel dieser Farbe haben, verfallen diese Güter und man muss sie zurück in die Bank legen. Man darf keine Güter in die nächste Runde bringen.



Beispiel:

Der türkisblaue Spieler hat das Viergespann gewonnen und wählt also das Lagerhaus als erster. Er besitzt zwei gelbe und einen grünen Güterwürfel. Er entscheidet sich für das königliche Lagerhaus, und zwar für die Reihe mit dem Bonus von 5 Punkten **1**. Er platziert dorthin einen gelben Würfel, wofür er sofort 2 Hulpunkte auf der Wertungstafel gewinnt **2**. Sein linker Nachbar (Orangefarbener) muss nun seinen roten und blauen Würfel in die Reihe ergänzen und gewinnt dafür 3 Hulpunkte **3**. Der lila Spieler kann keine Güter ergänzen. Der Graue ergänzt einen roten Würfel und gewinnt einen Punkt **4**. Die ganze Reihe wurde erfolgreich gefüllt, deshalb erhält der türkisblaue Spieler einen Bonus von 5 Hulpunkten **5**.

Jetzt wählt der graue Spieler, der ein Dreigespann besitzt, seine Reihe. Er entscheidet sich für diejenige im ständischen Lagerhaus mit einem Bonus von 4 Punkten **6**. Er legt dorthin seine verbliebenen Güter (einen roten, grünen und blauen Würfel) und erhält sofort 5 Hulpunkte **7**. Jetzt ist der türkisblaue Spieler (linker Nachbar des Grauen) an der Reihe und muss seinen gelben Würfel dazu ergänzen **8**. Dem Grauen ist es also gelungen die ganze Reihe zu füllen, er sucht sich deshalb eine Karte der Stände mit vier Symbolen aus und bewahrt sie **9**. Als nächster ist der lila Spieler am Zug, danach der orangefarbene.



6) Aufräumen

Nehmt von den belagerten Städten die Städtekarten weg und legt sie zurück zu den anderen. Verschiebt die Fuhrwerke von den Waffenknechtskalen bei den Städten auf den Weg vor der jeweiligen Stadt. Entfernt die aufgedeckten Karten der Stände, die niemand gewonnen hat, von der Wertungstafel. Diese Karten werden im Spiel nicht mehr verwendet, legt sie also zurück in die Kiste. Jeder gibt sein Gespann zurück in die Bank. Legt auch die Güterwürfel von den Lagerhäusern zurück in die Bank und entfernt die beiden obersten Lagerhausplättchen von der Wertungstafel – in der nächsten Runde gelten neue, direkt darunter liegende Plättchen. Nach der dritten Runde gehen die Lagerhausplättchen aus. Nehmt sie alle, mischt sie und legt sie in zwei Stapeln mit je drei Karten auf die Wertungstafel – diesmal soll aber die mit der Nummer II in der rechten unteren Ecke markierte Seite aufgedeckt werden. In der sechsten Runde gehen euch die Lagerhäuser zum zweiten Mal aus und damit ist das Spiel zu Ende.



Spielende

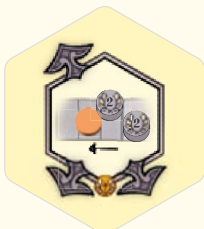
Das Spiel endet nach der sechsten Runde.

Die sechste Runde ist leicht zu erkennen, weil man zum Rundenbeginn die letzten Karten der Stände auf der Wertungstafel umdreht und am Ende die letzten Lagerhausplättchen mit der Nummer II wegwirft.

Nach der sechsten Runde werden die mit einem Kranz versehenen Steuermarken ausgewertet (siehe die Übersicht der Steuerspielmarken auf Seite 20).

Man geht dabei folgendermaßen vor:

Zuerst wird die Marke des königlichen Jägers ausgewertet.



Danach wertet man alle anderen Steuermarken aus, mit der Ausnahme derjenigen, die mit der Auswertung der Stände zusammenhängen.

Wenn ein Spieler seinen Gefährten (Feldherr, Hauptmann) nutzen



möchte, um Waffenknechte für Punkte zu tauschen, muss er die entsprechende Anzahl an Waffenknechten abgeben. Sie können ihm also später bei einem eventuellen Gleichstand nicht mehr helfen. Wenn zwei Spieler Waffenknechte für Punkte tauschen wollen, tun sie dies gleichzeitig und unabhängig voneinander.

Als letztes wertet man die Unterstützung der Stände aus. Gleichzeitig werden die restlichen Marken bewertet, die mit den Ständen zusammenhängen.

Die Unterstützung der Stände auswerten

Nach der letzten Runde decken die Spieler ihre erworbenen Karten der Stände auf und zählen ihre Punkte gemäß der Wertungstabelle der Stände.

Zum Beispiel bei vier Spielern gewinnt derjenige mit den meisten Symbolen der Geistlichen 9 Huldpunkte. Der zweite gewinnt 6 Punkte, der vierte 2 Punkte.



Ein Spieler, der keine Symbole der Geistlichen erworben hat, erhält auch keine Huldpunkte, unabhängig davon, wie viele die anderen Spieler erworben haben. Ebenso werden auch die Symbole der und des Bürgertums gewertet.

Wenn auch diese Zahl gleich ist, erhalten alle beteiligten Spieler die niedrigere Anzahl von Punkten (z. B. wenn zwei Spieler den ersten Platz teilen, erhalten sie Punkte wie für den zweiten Platz; oder wenn drei Spieler den zweiten Platz teilen, erhalten sie Punkte wie für den vierten Platz).

40

Wenn du 40 Huldpunkte erreichst, nimm diese Marke und verschiebe deine farbige Spielmarke wieder an den Anfang der Wertungstafel.

80

Wenn du noch eine Runde auf der Wertungstafel vollendet hast, drehe diese Marke um. Sie stellt jetzt deine 80 Punkte dar.

Den Sieger feststellen

Es gewinnt der Steuereinnahmer, der die meisten Huldpunkte und somit die höchste Stellung am Hofe des Königs Sigismund erworben hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige Spieler, der nach der letzten Runde die meisten Waffenknechte übrig hat. Wenn auch dies nicht entscheidet, gewinnen gleichermaßen alle Spieler, die diese höchste Zahl von Huldpunkten und Waffenknechten erreicht haben.

Alternative Versionen des Spiels

Städteplättchen

Für den Anfang empfehlen wir, bei den Städteplättchen immer die Seite mit einem hellen Feld ❶ für die Steuermarke zu benutzen. Später kann man bei allen Städten die Plättchen umdrehen, so dass alle diese Felder dunkel sind ❷, und nun eine andere Version des Spiels ausprobieren. Auf beiden Seiten sind die Güter jeder Art jeweils ausgewogen verteilt. Nachdem ihr mehrere Spiele gespielt habt, könnt ihr versuchen, die Seiten der Städte unterschiedlich zu kombinieren (und so verschiedene Verhältnisse der Güter zu erschaffen). Für den Anfang würden wir dies aber nicht empfehlen.



Vereinfachte Version des Spiels

Legt bei dieser Version die mit Zahlen auf der Rückseite gekennzeichneten Steuermarken beiseite und nehmt anstatt der 18 Steuermarken ohne Zahlen auf der Rückseite. Mischt sie und legt sie verdeckt aus. Die anderen Spielmarken bleiben bei dieser Version in der Kiste.



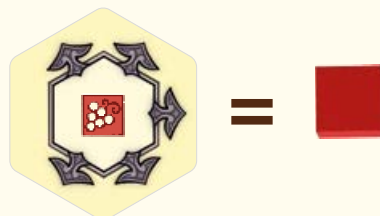
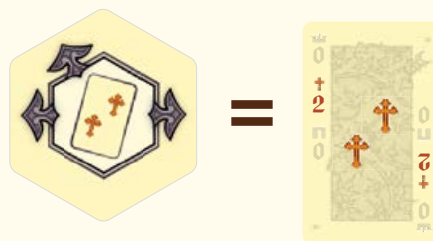
Der Spielverlauf ist gleich wie bei der normalen Version, es unterscheidet sich nur das folgende:

Vorbereitung der Runde

Legt in jede nicht belagerte Stadt eine Steuerspielmarke aus dem Vorrat. Platziert sie auf das zentrale Feld des entsprechenden Städteplättchen. Falls der Steuermarkenvorrat aufgebraucht wird, mischt die schon verwendeten Marken und benutzt sie als neuer Vorrat.

Steuererhebung

Während der Steuereintreibungsphase erhält der Spieler auch Güter, Waffenknechte oder Pferde, die sich in der Mitte der sechseckigen Steuermarke befinden. Auf die Marke gibt es manchmal auch zwei Symbole, die Stände darstellen (Geistliche, Adel, Bürgertum). Das bedeutet, man nimmt eine Karte der Stände mit zwei Symbolen des entsprechenden Standes auf die Hand (aus den Karten mit grauem Hintergrund auf der Vorderseite).



Aufräumen

Entfernt die Steuermarken von den Städteplättchen.

Regeln für sechs Spieler

Bei sechs Spielern gelten bis auf wenige Ausnahmen die gleichen Regeln wie sonst.

Spielvorbereitung

Das Spiel wird nach üblichen Regeln vorbereitet.

Es soll das für sechs Spieler vorgesehene Plättchen mit der Auswertung der Stände auf die Wertungstafel platziert werden.



Vorbereitung der Runde

Keine Städte werden von den Hussiten belagert, daher sind alle sechs Städte in jeder Runde betretbar. Stattdessen zieht man zufälligerweise am Anfang der ersten Phase eine Stadt, zu deren rechten Grenze (also zwischen ihr und der im Uhrzeigersinn benachbarten Stadt) dann das Plättchen mit einer hussitischen Wagenburg gelegt wird.



Bewegung

In der zweiten Spielphase muss man immer, wenn man an der Wagenburg vorbei will (egal in welche Richtung), einen weiteren Waffenknecht bezahlen.

Beispiel:



Es wurde die Stadt Kamenz gewählt, man stellt also die Wagenburg auf die Grenze zwischen Kamenz und Bautzen **1**. In der zweiten Phase fängt der orangefarbene Spieler an und fährt nach Bautzen – dafür bezahlt er 3 Waffenknechte (zwei für die Wegfelder und einen für das Durchfahren der Wagenburg **2**. Danach ist der graue Spieler an der Reihe. Er bezahlt einen Waffenknecht, um ebenfalls nach Bautzen **3** zu gelangen und bietet seinem orangefarbenen Gegner drei Waffenknechte an. Dieser nimmt das Angebot an und zieht deshalb nach Kamenz **4** wofür er zwei Waffenknechte bezahlt (einen für den Weg, einen für die Wagenburg + .

Güter ins Lagerhaus bringen

Die Wagenburg ist auf beiden Seiten mit einem Pferdesymbol versehen, denn es gilt, dass Spieler, die in Städten gleich neben der Wagenburg Steuern eingetrieben haben, jetzt beim Zählen von Pferden ein Pferdesymbol mehr auf der Pferdeskala markieren dürfen.



Regeln für zwei Spieler

Wenn ihr zu zweit spielt, verwendet anstatt der fehlenden Spieler einen automatischen Gegner (oder auch mehreren).

Es gelten die allgemeinen Regeln mit den folgenden Anpassungen:

Beim Spiel mit einem einzelnen automatischen Gegner

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt seine Farbe und platziert seine Spielsteine auf den Landschaftsplan und auf die Wertungstafel nach üblichen Regeln. Für den automatischen Gegner sollen nur das hölzerne Fuhrwerk und das Fuhrwerkplättchen in einer der unbenutzten Farben vorbereitet werden. Der automatische Spieler kann keine Waffenknechte, Pferde oder Stände erwerben und kommt immer als zweiter an die Reihe, deshalb braucht er auch keine Spielsteine auf den Waffenknecht- und Pferdeskalen. Mischt die sechs Karten für den automatischen Spieler und legt sie verdeckt auf eine erreichbare Stelle. Aus diesem Stapel werdet ihr während des ganzen Spiels neue Karten ziehen.



Legt ein Auswertungsplättchen der Stände für das Spiel zu zweit auf die Wertungstafel.



Vorbereitung der Runde

Zieht zufällig drei Städte, die diesmal angegriffen wurden, und verdeckt ihre Plättchen mit diesen Karten (wie bei einem Spiel zu dritt).

Die Stadt auswählen

Der automatische Spieler spielt immer als zweiter. Wenn er in der ersten Runde an der Reihe ist, dreht man eine der verbliebenen nicht belagerten Städtekarten um und platziert das Fuhrwerk des Automaten in diese Stadt. Falls diese Stadt schon von einem anderen Spieler besetzt ist, gerät der Automat in Konflikt, der sofort gelöst werden muss.

In den folgenden Runden dreht man die oberste Karte aus dem Stapel des Automaten um. Die Pfeile zeigen dann an, wohin sein Fuhrwerk als nächstes fährt. Das Fuhrwerk fährt in die nächstmögliche nicht belagerte Stadt in der Pfeilrichtung ab.



Dieser Pfeil ① zeigt an, dass es in der Regel in derselben Stadt, die der Automat in letzter Runde besetzt hat, bleiben wird. Falls diese Stadt von Hussiten angegriffen wurde, verschiebt sich das Fuhrwerk in Richtung des zweiten Pfeiles ② in die nächstmögliche nicht belagerte Stadt.

Nachdem ihr die sechste Karte im Stapel umgedreht habt, mischt den ganzen Stapel und verwendet ihn nochmals, genauso wie bisher.

Konflikt mit einem automatischen Spieler

Wenn also das Fuhrwerk des Automaten in eine schon besetzte Stadt ankommt, soll es auf die nächsthöhere Zahl auf der Waffenknechtskala gelegt werden.

Der dadurch angegriffene Spieler entscheidet sich wie üblich, ob er jetzt dem Automaten eine höhere Anzahl von Waffenknechten anbietet, oder lieber wegzieht. Falls er sich entscheidet die Stadt zu verlassen, bekommt er Waffenknechte aus der Bank. Ihre Anzahl wird durch das Waffenknechtskalafeld, auf dem das Fuhrwerk des Automaten steht, bestimmt.

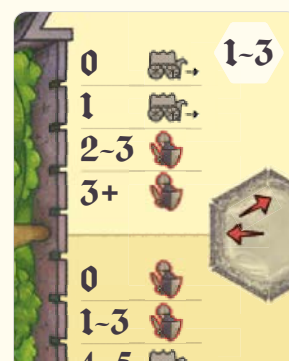
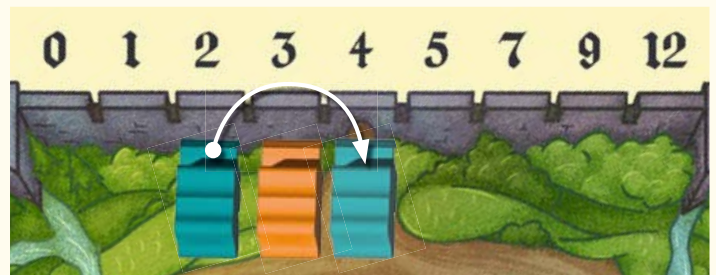
Falls er sich aber entscheidet das Angebot nicht anzunehmen, schiebt er sein Fuhrwerk auf eine beliebige höhere Zahl der Waffenknechtskala. Immer wenn der automatische Gegner auf einem niedrigeren Feld der Waffenknechtskala steht, als ein anderer Spieler, dreht man die oberste Karte seines Stapels um, um seine Reaktion festzustellen.

Während der ersten bis dritten Runde benutzt man dazu den oberen Teil der Karte ①, während der vierten bis sechsten Runde den unteren Teil ②. Abhängig von der aktuellen Anzahl an Waffenknechten, die der Automat auf der Skala besitzt, wird seine Reaktion bestimmt. Das Symbol des mit einem Schwert bewaffneten Waffenknechtes ③ zeigt an, dass er um die Stadt kämpfen will ③, und hat also sein Fuhrwerk auf die nächsthöhere Zahl verschieben. Das Fuhrwerksymbol ④ bedeutet ④, dass er die Stadt verlässt. Der Spieler, dem es gelungen ist, den Automaten zur Abreise zu zwingen, muss die entsprechende Anzahl von Waffenknechten in die Bank abgeben.



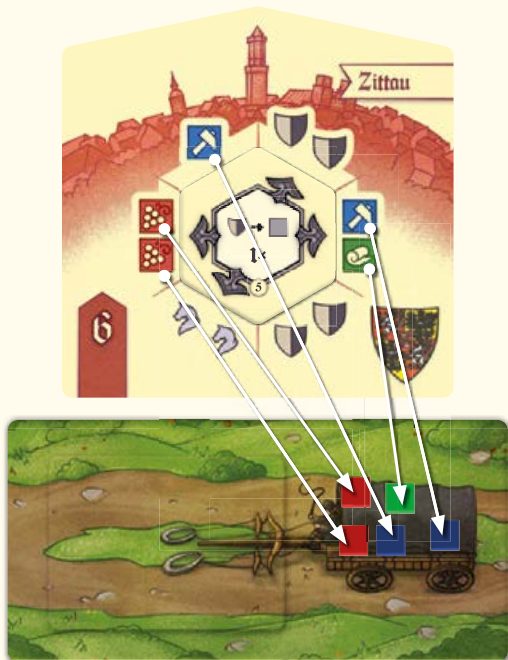
Beispiel:

In der zweiten Runde hat Max ④ sein Fuhrwerk in eine von dem Automaten ④ besetzten Stadt gestellt. Das Fuhrwerk des automatischen Gegners befindet sich gerade auf dem Feld 2. Max dreht die Karte des automatischen Spielers um und da es bei der Anzahl von bewaffneten Waffenknechten ③ 2-3 ein Schildsymbol gibt, verschiebt er das gegnerische Fuhrwerk auf das Feld mit 5 Waffenknechten. Nun muss sich Max erneut entscheiden, ob er weiter kämpft oder die Stadt verlässt.



Steuererhebung

Der automatische Gegner sammelt immer alle Güter ein, die sich in der jeweiligen Stadt befinden, unabhängig von den Pfeilen neben der Steuerspielmarke. Legt die erhobenen Güterwürfel auf sein Fuhrwerkplättchen.



Beim vereinfachten Spiel sammelt man auch die auf der jeweiligen Marke abgebildeten Güter ein.

Güter ins Lagerhaus bringen

Der automatische Gegner spielt immer als zweiter und legt seine Würfel nach üblichen Regeln in die jeweils gewählte Reihe. Er kann keine Reihen selbst wählen, sondern füllt sie nur nach. Legt seine Güterwürfel immer von links nach rechts (also anfangend mit den höchstbewerteten Gütern) ins Lager.

Die Unterstützung der Stände auswerten

Derjenige Spieler, der am Spielende mehr Ständesymbole hat, erhält sieben Punkte. Der zweite erhält zwei Punkte. Wenn er gar keine Symbole des jeweiligen Standes hat, bekommt er keine Punkte. Falls beide Spieler die gleiche Anzahl an Symbolen haben, ist die Zahl von verbliebenen Waffenknechten entscheidend.

Mit mehreren automatischen Gegnern spielen

Je nach Wunsch kann man auch mit mehreren automatischen Spielern spielen. Bereitet das Spiel je nach Anzahl der Spieler vor (wenn es zwei Spieler gibt und sie dazu zwei Automaten hinzufügen möchten, wird das Spiel genauso wie bei vier Spielern vorbereitet). Der Ablauf des Spiels ist gleich wie bei einem einzelnen automatischen Gegner, es gibt nur eine Ausnahme: Der zweite (oder jeder weitere) Automat kommt immer am Ende der Phase (Stadt auswählen, Güter ins Lagerhaus bringen) an die Reihe. Man verwendet für alle Automaten denselben Kartenstapel des automatischen Spielers.

Zwischen zwei Automaten kann kein Konflikt entstehen. Denn wenn ein automatischer Spieler eine von einem anderen Automaten besetzte Stadt betreten möchte, gilt sie für ihn als von Hussiten belagert.

Man kann automatische Gegner auch dann benutzen, wenn mehr als nur zwei Spieler spielen (z. B. bei einem Spiel zu dritt kann man einen vierten – also automatischen – Spieler hinzufügen). Das Spiel wird in diesem Fall für die entsprechende Zahl von Spielern, einschließlich des automatischen, vorbereitet und es gelten allgemeine Regeln für das Spielen mit automatischen Gegnern.

Die Auswertung der Stände richtet sich nach der Anzahl der tatsächlichen Spieler.

Wir empfehlen, maximal zwei Automaten auf einmal zu verwenden.

Punktwertung von automatischen Gegnern

Nach den oben beschriebenen Regeln erhalten automatische Gegner keine Punkte und die Spieler kämpfen nur gegeneinander. Falls ihr aber das Spiel noch etwas spannender machen wollt, könnt ihr auch für die Automaten Huldpunkte zählen.

Am Spielanfang wird der Spielstein jedes automatischen Gegners auf das Feld 10 der Huldskala platziert.

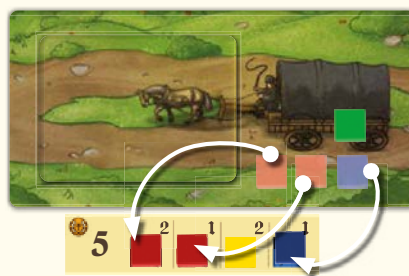
Der Automat gewinnt einen Punkt für jeden Waffenknecht, den die Spieler bei einem Konflikt mit ihm in die Bank abgeben.



Er gewinnt auch einen Punkt für jedes Schildsymbol, das es in einer von ihm besetzten Stadt gibt.



Beim Platzieren von Gütern in Lagerhäuser erhält der automatische Spieler die entsprechende Anzahl von Punkten.



Schaut euch auch eine Video-Anleitung für alle Spielversionen an.



Zunftmeister

Wenn du beim Füllen von Lagerhäusern einen Bonus im ständischen Lagerhaus erhältst, erwirbt der Zunftmeister einen zusätzlichen Huldpunkt beim König für dich.



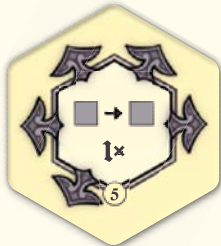
Fuhrmann

In der zweiten Phase bezahlst du für das Reisen zwischen Städten einen Waffenknecht weniger (es muss jedoch immer mindestens einer entrichtet werden). Denn der Fuhrmann kennt sich einfach in der Lausitz aus und kann sichere Routen zwischen entfernten Städten finden.



Der Hofnarr

Wenn du am Anfang der fünften Phase die wenigsten Pferde bekommst, erhältst du sofort einen königlichen Huldpunkt. Du hast zwar das langsamste Fuhrwerk, es bleibt immerhin aber genug Zeit, um etwas närrischen Unsinn zu treiben.



Der Kaufmann

Nach der Festlegung der Reihenfolge in der fünften Phase kann der Kaufmann einen Gutwürfel für dich gegen einen anderen deiner Wahl aus der Bank tauschen.



Der Stallknecht

Der Stallknecht kümmert sich um deine Pferde und du darfst deshalb beim Zählen der Pferdesymbole ein halbes Pferd hinzuzählen (auch schon in der Runde, in der du diese Marke erworben hast). Dein Spielstein soll auf der Pferdeskala auf die Trennlinie zwischen den Feldern gelegt werden.



Der Burggraf

Wenn du beim Füllen von Lagerhäusern einen Bonus im königlichen Lagerhaus erhältst, erwirbt der Burggraf einen zusätzlichen Huldpunkt beim König für dich.



Der Bürgermeister

Der Bürgermeister hilft dir, deine Stellung bei den Ständen deutlich zu verbessern. Du darfst zwei Ständekarten deiner Wahl unter den Karten mit zwei Symbolen auf grauem Hintergrund ziehen.



Der Bauer

In der fünften Phase, nachdem die Reihenfolge festgelegt wurde, kannst du dem Bauer einen deinen Waffenknechte verleihen, damit er ihm dient. Als Dank gibt dir der Bauer einen beliebigen Gutwürfel aus der Bank.



Der Hauptmann

Mit einem Hauptmann sind deine Waffenknechte stärker. Immer wenn du dein Fuhrwerk in der zweiten Phase in eine noch unbesetzte Stadt setzen oder verschieben willst, kannst du es direkt auf das Feld 1 der dortigen Waffenknechtskala legen, ohne Waffenknechte für die Bewegung bezahlen zu müssen.



Der Anwerber

In der sechsten Phase rekrutiert der Anwerber einen neuen Waffenknecht für dich: du erhältst eine Waffenknechtkarte.



Der Bettler

Falls dein Fuhrwerk in der dritten Phase auf dem Nullfeld der Waffenknechtskala steht, kann dir der Bettler am Hofe einen königlichen Huldpunkt erbetteln.





Der Schankwirt

In der ersten Phase besorgt der Schankwirt Wein oder Essen für dich: du erhältst einen roten oder gelben Gutwürfel.



Der Kämmerer

Wenn du in der fünften Phase dran bist, um eine Reihe im Lagerhaus zu wählen, kannst du stattdessen einen einzigen Gutwürfel dem königlichen Kämmerer abgeben. Er besorgt dir dafür vier Hulpunkte. Danach fängt direkt der nächste Spieler mit der Auswahl seiner Reihe im Lagerhaus an. Den Kämmerer kann man auch dann verwenden, wenn das Gut, das du ihm geben möchtest, nicht mehr im Lagerhaus untergebracht werden kann und zwar auch nachdem alle anderen Güterwürfel schon platziert wurden oder nicht mehr platziert werden können.



Der Ratsherr

Der Ratsherr hilft dir, deinen Einfluss bei den Ständen zu erhöhen. Nimm dir sofort eine Karte der Stände deiner Wahl aus den Karten mit zwei Symbolen auf grauem Hintergrund.



Der Weber

Für jeden grünen Gutwürfel (Stoff), den du während der fünften Phase ins Lagerhaus legst, gewinnst du einen zusätzlichen Hulpunkt.



Der Handwerker

In der ersten Phase stellt der Handwerker Stoff oder Werkzeug für dich her (einen grünen oder blauen Gutwürfel).



Der Winzer

Der Winzer hilft dir, Wein von höherer Qualität auszuwählen und kümmert sich sorgfältig um seine Lagerung: Für jeden roten Gutwürfel (Wein), den du während der fünften Phase ins Lagerhaus legst, gewinnst du einen zusätzlichen Hulpunkt.



Der Stallmeister

Der Stallmeister kümmert sich sehr gut um deine Pferde. Beim Zählen der Pferdesymbole darfst du also 1,5 zusätzliche Pferdesymbole hinzuzählen (auch schon in der Runde, in der du diese Marke erworben hast). Dein Spielstein soll auf der Pferdeskala also auf die Trennlinie zwischen den Feldern gelegt werden.



Der Hauptanwerber

In der sechsten Phase rekrutiert der Hauptanwerber zwei zusätzliche Waffenknechte für dich.



Der Hauptsteuereinnnehmer

Wenn du in einer Stadt Steuern eintreibst, dann geh so vor, als hättest du auf der Steuermarke einen zusätzlichen Pfeil. Dieser kann in eine beliebigen Richtung zeigen. Du kriegst also auch die Güter (oder Waffenknechte, Pferde) von einem der Ränder der sechseckigen Marke, auf den noch kein Pfeil zeigt. Dies gilt schon bei der Steuermarke, die du gerade in der Stadt hast.



Der Verhandlungsführer

Steht dein Fuhrwerk bei der Auswahl der Städte in der zweiten Phase auf Feldern 0 bis 3 der Waffenknechtskala, müssen dir deine Gegner immer mindestens zwei Waffenknechte mehr bieten, als die Zahl, auf der du gerade stehst (d. h. wenn du auf 1 stehst, müssen sie dir mindestens 3 bieten).



Der Dieb

Nachdem die Reihenfolge in der fünften Phase festgestellt wurde, kann der Dieb einen beliebigen Gutwürfel aus der Bank für dich stehlen. Als Strafe dafür verlierst du aber einen Hulpunkt.



Der Hofastrologe

Es ist dem Hofastrologen gelungen, den König davon zu überzeugen, dass die Sterne für manche deiner Gefolgsleute günstig stehen. Für jede Steuermarke mit vier Pfeilen, die du während des Spiels erworben hast, erhältst du am Spielende zwei Huldpunkte.



Der Bischof

Für jedes Kreuzsymbol (Symbol der Geistlichen) auf den Karten der Stände, die du während des Spiels erworben hast, kriegst du am Spielende nach der Auswertung der Stände einen Huldpunkt.



Die Hofdame

Am Ende des Spiels erhältst du drei Huldpunkte, denn du hast die Hofdame auf deine Seite gezogen.



Der Feldherr

Am Ende des Spiels kannst du bis zu acht Waffenknechte dem Feldherrn zur Verfügung stellen und dafür für jeden einen Huldpunkt erhalten. Du musst dich jedoch dafür schon vor der Auswertung der Stände entscheiden. Die abgegebenen Waffenknechte kannst du später nicht mehr nutzen, um einen Gleichstand zu entscheiden.



Der Kanzler

Wenn du am Spielende bei einem gewissen Stand die meisten Symbole besitzt, erhältst du außerdem noch drei Huldpunkte.



Hauptmann der Wache

Am Ende des Spiels kannst du dem Hauptmann bis zu drei Waffenknechte zur Verfügung stellen und für jeden zwei Huldpunkte erhalten. Du musst dich dafür schon vor der Auswertung der Stände entscheiden. Die abgegebenen Waffenknechte kannst du später nicht mehr nutzen, um einen Gleichstand zu entscheiden.



Die Königin

Du hast die Gunst der Königin gewonnen. Am Ende des Spiels erhältst du fünf Huldpunkte.



Der Herold des Königs

Für jedes Kronsymbol (Adel) auf den Karten der Stände, die du während des Spiels erworben hast, erhältst du am Spielende nach der Auswertung der Stände einen Huldpunkt.



Der Jäger des Königs

Am Ende des Spiels, vor der Auswertung von Stände- und anderen Karten, erhältst du zwei Huldpunkte für jeden Spieler, der zu diesem Zeitpunkt im Vergleich zu dir eine niedrigere Anzahl an Huldpunkten hat.



Der Chronist

Du hast für dich einen Chronisten gewonnen, der einige Städte bevorzugt. Du kriegst so eine Anzahl an Huldpunkten, welche der Nummer der Stadt entspricht, wo du am Spielende mit deinem Fuhrwerk stehen bleibst.



Der Abt

Der Abt hat einige deiner Gefolgsleute gesegnet. Für jede Steuermarke (inklusive diese), die du während des Spiels erworben hast, erhältst du am Spielende zwei Huldpunkte.



Der Schultheiß

Für jedes Torsymbol (Bürgertum) auf den Karten der Stände, die du während des Spiels erworben hast, kriegst du am Spielende nach der Auswertung der Stände einen Huldpunkt.

Die Lausitz

Ein Gebiet an der Grenze zwischen den heutigen Staaten Deutschland, Polen und Tschechien, im Altertum von germanischen Stämmen bewohnt, später von Slawen besiedelt. Noch heute ist die Bevölkerung teilweise slawisch (die Lausitzer Sorben). Die Lausitz bestand aus zwei Regionen – der näher

an der tschechischen Grenze gelegenen Oberlausitz und der nördlicheren Niederlausitz. Zwischen 1368 und 1635 gehörte sie zu den Ländern der Böhmisches Krone, danach wurde sie zum Lehen des Kurfürsten von Sachsen.



Der Sechsstädtebund

Ein Bündnis von sechs Städten in der Oberlausitz – Görlitz (Zhorjela), Bautzen (Budyšin), Löbau (Lubij), Kamenz (Kamjenc), Lauban (Lubań), Zittau (Žitawa). Es wurde am 21. August 1346, nur ein paar Tage vor der Schlacht bei Crécy, als ein Verteidigungsstädtebund gegründet, vor allem zum Schutz vor räuberischen Rittern. Wegelagerer waren im 14. Jahrhundert in der Lausitz sehr aktiv, weil durch diese Gegend die Handelsroute Leipzig – Krakau führte. Dem Sechsstädtebund gelang es jedoch ziemlich schnell, die adeligen Raubritter zu bewältigen, und er erhielt sogar das Recht, ihre Burgen zu zerstören.

Während der Hussitenkriege, also zur Zeit unseres Spiels, blieb die gesamte Lausitz katholisch und stellte sich gegen die Hussiten. Vor dem Jahr 1429 beteiligten sich die sechs Städte an der Organisation gegen die Hussiten gerichteter Feldzüge nach Böhmen. Dann, im Jahre 1429 und in den darauffolgenden Jahren, wurden sie selbst von

den Hussiten angegriffen. Ihre Heere belagerten mehrmals die einzelnen Städte und eroberten sogar manche.

Der Sechsstädtebund verlor seinen Einfluss vor allem nachdem ihm, wie auch anderen Städten in den Böhmisches Kronländern, als Strafe für viel zu dürftige Unterstützung des späteren Kaisers Ferdinand I. während des Ständeaufstandes von 1547 Besitz und viele Privilegien entzogen wurden.

Im 19. Jahrhundert nahm schließlich die faktische Bedeutung des Bundes ihr Ende, teilweise auch wegen der Aufteilung der Oberlausitz unter Sachsen und Preußen.

Am 21. Juni 1991 wurde der Bund anlässlich des 770. Jahrestages der Gründung von Löbau symbolisch erneuert, diesmal auch einschließlich der selbständigen polnischen Stadt Zgorzelec.

Während seiner gesamten Geschichte gehörte das Bündnis zu den wichtigsten Akteuren in der Lausitz.

Bautzen (Budyšin)



An der Spree gelegen, gilt diese Stadt als historisches Zentrum der Oberlausitz. Erstmals wurde sie 1002 in zeitgenössischen Schriften erwähnt. Vor allem in seinen ersten Jahren spielte Bautzen in dem Bund eine führende Rolle. Die Bautzener Altstadt mit ihren zahlreichen Türmen ist bis in die Gegenwart erhalten geblieben.

Kamenz (Kamjenc)



Sie ist die westlichste, in der Oberlausitz gelegene Stadt des Bundes. Sie wurde an der Stelle einer Burg erbaut, die hier Ende des 12. Jahrhunderts zum Schutz der Handelsroute errichtet worden war. Das Stadtbild wurde durch einen großen Brand der Altstadt im Jahre 1707 stark beeinflusst.

Zittau (Žitawa)



Zittau liegt im Südosten der Oberlausitz und wurde in schriftlichen Quellen erstmals 1238 erwähnt. Sie gehörte bis 1635 dem Königreich Böhmen an. Während des Dreißigjährigen Krieges wurde sie zu einem wichtigen Zentrum der tschechischen Protestanten, die nach der verlorenen Schlacht am Weißen Berg und der folgenden Rekatholisierung aus dem Land fliehen mussten. Das Stadtbild wurde durch einen Brand, den die österreichische Armee während des Siebenjährigen Krieges gelegt hatte, wesentlich verändert, denn damals wurden die meisten Häuser zerstört.

Löbau (Lubij)



Sie liegt in der zentralen Oberlausitz. Diese Stadt wurde während der vom böhmischen König Ottokar I. Přemysl veranlassten Besiedlung gegründet und 1221 erstmals erwähnt. Sie wurde mehrmals im Laufe der Geschichte schwer beschädigt, und zwar während der Hussitenkriege, des Dreißigjährigen Krieges und auch bei mehreren Bränden.

Görlitz (Zhorjelc)



Dies ist die östlichste Stadt Deutschlands und liegt in der Oberlausitz an der Lausitzer Neiße. Sie wurde an einer wichtigen Kreuzung von Handelsrouten gegründet und aus Schriften wissen wir, dass sie schon 1071 existiert hatte. Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde Görlitz in zwei Teilen aufgeteilt: der westliche Teil fiel an Deutschland, der östliche an Polen. Die Stadt hat den Krieg fast ohne Schaden überstanden und so können wir noch heute ihre gut erhaltene historische Altstadt mit zahlreichen Bauwerken aus dem Mittelalter, der Renaissance und dem Barock bewundern.

Lauban (Lubań)



In der Oberlausitz liegt auch Lauban, die um 1220 gegründete östlichste Stadt des gesamten Bundes. Das Stadtrecht erhielt sie in der ersten Hälfte des 13. Jahrhunderts. Während der Hussitenkriege wurde sie zweimal erobert und später noch von einer Reihe von Bränden betroffen. Schlimm verwüstet wurde Lauban auch während der Napoleonischen Kriege. Nach dem Zweiten Weltkrieg ging sie per Demarkation der Oder-Neiße-Grenze an Polen.



✿ Vladimír Suchý
✶ Jindřich Pavlásek

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.mojedino.cz



11733846