



ŠESTIMĚSTÍ

Píše se rok 1430. V českých zemích zuří husitské války. Sousední země jsou terčem husitských spanilých jízd, jejichž cílem je získat válečnou kořist, potraviny a píci pro koně. Horní Lužice stojí na straně Zikmunda, uherského a římského krále, jednoho z nejvlivnějších evropských panovníků, který byl i lužickým markrabětem.

Horní Lužice si přes války s husity udržuje své bohatství. Brzy tomu bude sto let, co vzniklo Šestiměstí – spolek šesti bohatých lužických měst, které se spojily na ochranu obchodu před loupeživými rytíři a pro zachování stability a rovnováhy v oblasti.

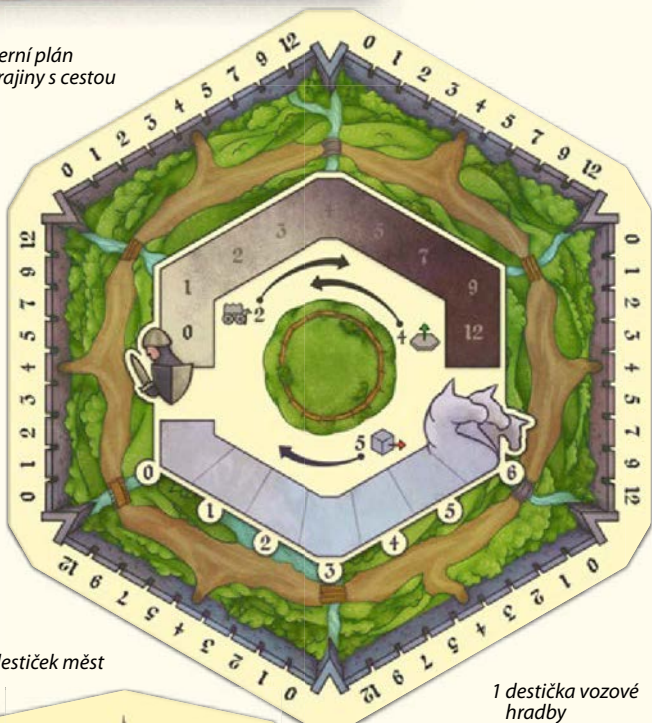
A právě do Šestiměstí válčícího s husity míříte vy. Jako mladí a ctižádostiví šlechtici toužíte vyniknout a získat postavení na dvoře Zikmunda. Vyzbrojeni svým šarmem a několika nejvěrnějšími zbrojnoši, vyrážíte do neklidné oblasti zmítané vleklými konflikty vybírat daně pro krále.

Šlechtic, který se nejvíce osvědčí při výběru daní a zároveň si šikovně zajistí podporu stavů, má největší šanci spočinout po boku krále Zikmunda, který se třeba brzy stane římským císařem. Šestiměstí je tak pro vás vstupní branou k tajům evropské politiky.



Obsah hry

1 herní plán krajiny s cestou



6 destiček měst



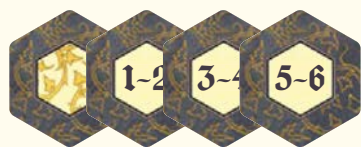
1 destička vozové hradby



1 oboustranná bodovací deska



6 2 1 oboustranná destička bodování stavů



54 žetonů daní

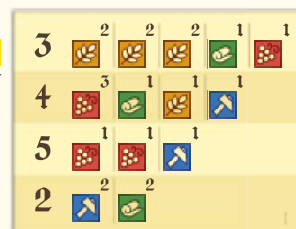


6 destiček povozů



6 destiček koní

40 kostiček zboží ve čtyřech barvách



6 destiček skladů

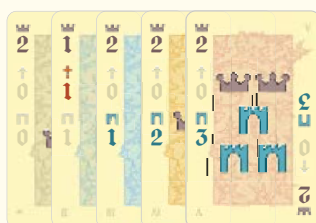
18 dřevěných ukazatelů v šesti barvách



6 dřevěných povozů v šesti barvách



6 žetonů bodů



30 karet stavů



38 karet zbrojnošů



6 karet měst



6 karet pro automatického hráče

Cíl hry

Hráči v roli ctižádostivých šlechticů objíždí lužická města a vybírají daně. Nashromážděné zboží následně umísťují do královských či stavovských skladů a získávají přízeň na dvoře krále Zikmunda.

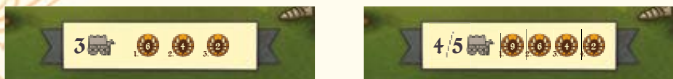
Hra trvá šest kol představujících šest let. Vítězem se stává hráč, který během hry získá nejvíce bodů přízně.

Příprava hry

Následující popis přípravy je určen pro hru tří až pěti hráčů. Specifika pro hru dvou a šesti hráčů jsou na stránkách 15 a 16. Doprostřed stolu umístíte šestiúhelníkový herní plán krajiny s cestou a k němu přiložíte v náhodném pořadí šest destiček měst tak, jak je znázorněno na obrázku. U prvních her použijte stranu města, na které je šestiúhelníkové pole uprostřed destičky světlé (používá se na umístění žetonů daní, viz str. 6).



Na viditelné místo umístíte bodovací desku tak, aby na ni všichni dosáhli. Při hře tří hráčů zvolte stranu se světlým pozadím a pro hru čtyř a pěti hráčů s tmavým. Liší se bodovací tabulkou podpory stavů v dolní části.

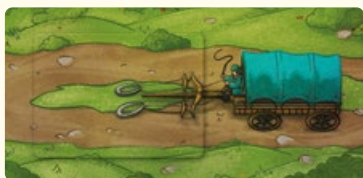


Každý hráč si vezme povoz a tři dřevěné ukazatele jedné barvy.



Jeden z ukazatelů umístí na políčko stupnice přízně s hodnotou 10 – na začátku má každý hráč 10 bodů přízně **1**. Druhý ukazatel položte doprostřed herního plánu krajiny na obrázek ohrady **2**. Zbývající ukazatele náhodně rozlosujte a umístíte je na stupnici zbrojnošů uprostřed herního plánu tak, že první vylosovaný umístíte na políčko s nejvyšším číslem, druhý vylosovaný na druhé nejvyšší atd **3**.

Z karet stavů, na kterých jsou znázorněny symboly duchovních , šlechticů , a měšťanstva , vyberte ty, které mají na lícové straně šedé pozadí, a umístíte je lícem nahoru na dostupné místo **4**. Zbylé karty stavů rozřídíte podle počtu symbolů na jednotlivých kartách na čtyři balíčky po šesti kartách. Tyto balíčky stavů samostatně zamíchejte a umístíte lícem dolů na odpovídající místa vedle bodovací desky **5**. Každý hráč obdrží tři karty s jedním symbolem zbrojnoše **6**. Tyto karty hráči drží v ruce, počet zbrojnošů i počet karet stavů v ruce hráčů je během hry tajný. Dále každý hráč obdrží kartonovou destičku s povozem ve své barvě, kterou si viditelně položí před sebe **7**.



Šest desek skladů poskládejte tak, aby byly všechny nahoru tou stranou, která má v pravém dolním rohu číslo 1. Zamíchejte je, rozdělte na dvě hromádky po třech, a ty položte na vyznačená místa na bodovací desce **8**. Zbylé karty zbrojnošů a dřevěné kostičky zboží dejte na dostupné místo **9**.

Připravte tolik destiček koní, kolik hráčů je ve hře. Např. pro hru čtyř hráčů čtyři – čtyřspřeží, trojspřeží, dvojspřeží a jednoho samotného koně **10**.

Vyberte 36 šestiúhelníkových žetonů daní, které jsou na zadní straně označeny čísly (1–2), (3–4) a (5–6). Číslo na rubu určují, pro která kola hry jsou žetony určeny. Na začátku hry žetony

rozřídíte podle zadních stran na tři skupiny a každou skupinu zvlášť zamíchejte.

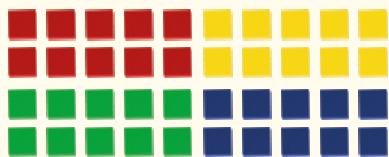


Odpočítejte z každé skupiny dvakrát tolik žetonů, kolik hraje hráčů, a zbytek odložte do krabice, aniž byste se na ně dívali, v další hře je nebudete potřebovat (v každé skupině je dvanáct žetonů, v šesti hráčích tedy použijete všechny). Odpočítané žetony označené (1–2) a (3–4) nechte připravené lícem dolů na hromádkách **11**. Žetony označené (5–6) však otočte a vyložte na stůl na viditelné místo **12**. Tyto žetony, které přinášejí extra body přízně za určité úspěchy, sice přijdou do hry až v posledních dvou kolech, hráči však již teď mohou vidět, které z nich budou k dispozici a přizpůsobit tomu svou hru.

Zbývající žetony (bez číselného označení na rubu) dejte zpět do krabice, používají se u zjednodušené verze hry viz str. 14.



Příprava hry pro 4 hráče:



9



11



12



12



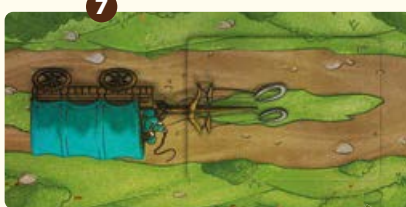
10



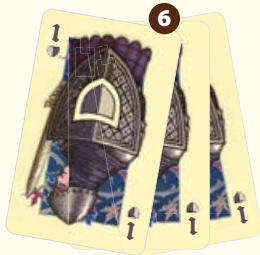
6



7



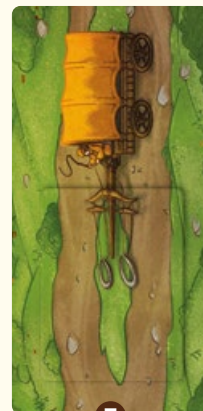
7



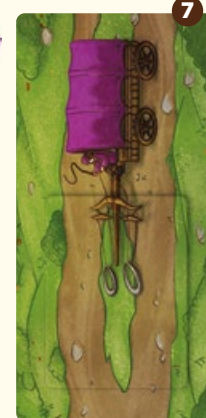
6



6



7



7



6



Průběh hry

**Celá hra se skládá ze šesti kol.
Každé kolo sestává ze šesti herních fází.**

Stručný přehled fází kola:

1) Příprava kola

Otočte karty stavů, vylosujte napadená města a umístěte žetony daní.

2) Volba měst

Hráči soupeří o to, ve kterých městech budou vybírat daně (v pořadí podle šipky).

3) Stanovení pořadí pro výběr daní

Ukazatele hráčů se přeskládají podle toho, kolik zbrojnošů hráči při výběru města použili.

4) Výběr daní

Hráči si postupně zvolí, v jaké formě daně vyberou (v pořadí dle šipky).

5) Umístění zboží do skladů

V pořadí podle počtu získaných koňů hráči postupně volí, v jakém pořadí se sklady zaplňují, a získávají za to přízeň s případnými bonusy.

6) Úklid po kole

Odstraňte naplněné sklady.

Následující popis hry je určen pro hru ve třech až pěti hráčích. Speciální pravidla pro dva a šest hráčů jsou popsána na stranách 15 a 16.

1) Příprava kola

Otočte vrchní karty na všech čtyřech balíčcích stavů na bodovací desce.



Z šesti karet měst vylosujte náhodně ta, která jsou v tomto kole napadena husity, a tudíž se v nich nedají vybírat daně. Nenapadených měst je tolik, kolik je hráčů. V pěti hráčích tedy určete jedno napadené město, ve čtyřech dvě a ve třech tři města. Karty měst položte na destičky měst, rubovou stranou (husity) nahoru.



Do nenapadených destiček měst rozdejte žetony daní ze skupiny pro dané kolo, tedy žetony označené (1–2) v prvním a druhém kole, žetony označené (3–4) ve třetím a čtvrtém kole. Před pátým kolem se dosud otevřeně vyložené žetony (5–6) posbírají a zamíchají a rozdávají se pak do měst v pátém a šestém kole.

2) Volba města

V této fázi si hráči postupně vyberou, ve kterém městě budou vybírat daně.

Postupujte v pořadí podle ukazatelů na stupnici zbrojnošů uprostřed herního plánu (jak naznačuje šipka začínající u symbolu povozu).



Začíná hráč, jehož ukazatel leží na poli s nejmenším počtem zbrojnošů. V prvním kole je situace jednodušší, protože hráči ještě nemají své povozy na herním plánu.

První hráč si vybere jedno z měst, ve kterém nejsou husité, a umístí svůj povoz na políčko s číslem 0 na počítadle zbrojnošů u vybraného města.

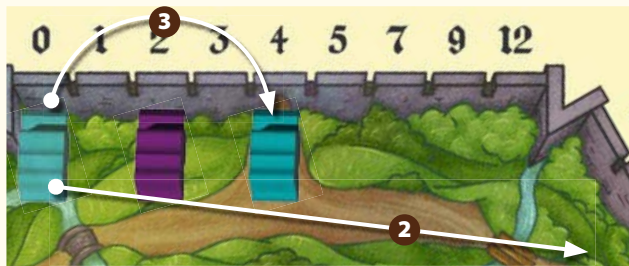


Pak si postupně vybírají další hráči podle pořadí ukazatelů na stupnici zbrojnošů. Pokud si hráč vybere zatím neobsazené město, postupuje stejně – položí povoz na číslo 0 počítadla zbrojnošů.

Pokud si však vybere už obsazené město, musí hráči, který byl ve vybraném městě před ním, nabídnout své zbrojnoše, aby jej „doprovodili“ do jiného města. Udělá to tak, že položí svůj povoz na počítadlo zbrojnošů tohoto města na libovolné vyšší číslo – tím říká, kolik zbrojnošů soupeři nabízí **1**.



Soupeř má nyní dvě možnosti. Buď nabídku přijme **2**, nebo se rozhodne nabídnout protihráči ještě více zbrojnošů a přesune svůj povoz na ještě vyšší číslo **3**.



Tak se mohou hráči střídavě předhánět v nabídkách, dokud ji jeden z hráčů nepřijme. Nejvyšší nabídku (12 zbrojnošů) nelze odmítnout. Jakmile jeden z hráčů nabídku přijme, soupeř mu musí vyplácet nabídnutý počet zbrojnošů. Pokud jich nemá dost, musí o zbrojnoše požádat krále. Vezme si je z banku – za každého takového zbrojnoše ztrácí dva body přízně (posune svůj ukazatel o 2 pole zpět na stupnici přízně).



Tímto způsobem se hráč nesmí dostat do záporu – nesmí nabídnout více zbrojnošů, než dokáže zaplatit. Hráč, který nabídku přijal, musí přesunout svůj povoz po cestě do jiného města. Města napadená husity si nemůže zvolit, může však přes území před těmito městy procházet. Za každý přesun povozu na jakékoliv území u města (ať už napadeného husity, nebo města, kolem kterého chce jen projet) hráč odevzdá do banku jednoho zbrojnoše (tedy jednoho, pokud se přesunuje na sousední pole, až tři, pokud se přesunuje na protější). Také při přesunu může hráč chybějícího zbrojnoše nahradit ztrátou dvou bodů přízně.

Po vstupu do nového města se postupuje zcela stejně – pokud tu ještě nikdo není, postaví hráč povoz na pole 0 počítadla zbrojnošů, pokud tu už někdo je, konflikt se okamžitě řeší.

Nově příchozí musí postavit svůj povoz na vyšší číslo, než na kterém stojí soupeřův povoz (ten může stát i jinde než na nule, pokud už v tomto kole došlo ke sporu o toto město). Hráči se předhánějí v nabídkách, až jeden z nich přijme a opět musí odcestovat. Teprve až si hráč, který odcestoval, vybere prázdné město, je na tahu další hráč podle pořadí ukazatelů na stupnici zbrojnošů.

Nakonec tedy umístí své povozy všichni hráči a u každého neobláhaného města stojí na počítadle zbrojnošů jeden povoz. Jeden hráč se do stejného města během této fáze může dostat i vícekrát. Například pokud přijme nabídku hráče v jednom městě, jde do města sousedního, kde jeho nabídku přebije hráč, který tam již byl, on ji přijme a vrátí se zpátky, odkud toto kolo vyjel. Nezapomínejte však vždy při pohybech platit pomocí zbrojnošů za přesun z města do města!

Ve druhém a dalších kolech je situace podobná, až na to, že na začátku kola mají hráči své povozy na cestě před městem, kde vybírali v minulém kole daně. Povozy na cestě nejsou v žádném městě, a nemohou způsobit konflikt – ten způsobují jen povozy stojící na počítadle zbrojnošů.

Když si hráč volí město, nemůže do něj postavit povoz přímo, ale musí ho přesunout po cestě a za tento přesun odevzdat zbrojnoše stejně, jako když cestoval po konfliktu – vrátí do banku jednoho zbrojnoše za každé pole, na které vstoupí.

V případě, kdy by chtěl hráč zůstat ve stejném městě, ve kterém vybíral daně minulého kola, přesune povoz z cesty na počítadlo zbrojnošů a zaplatí za to jednoho zbrojnoše (stejně jako kdyby šel na sousední pole). Jinak probíhá volba měst stejně jako v prvním kole. Od druhého kola tedy hráči při pohybu odevzdávají vždy minimálně jednoho zbrojnoše.



Příklad volby města v prvním kole:

Začíná hrát tyrkysový hráč, který se rozhodne pro město Lauban. Umístí svůj povoz na políčko 0 na počítadle zbrojnošů. Jako další hraje fialový hráč a rozhodne se pro město Zittau. Umístí svůj povoz na políčko 0 na počítadle zbrojnošů. Třetí v pořadí je šedý hráč. Rozhodne se, že chce vybírat daně ve městě Zittau, stejně

jako fialový hráč. Nabídne mu rovnou dva zbrojnoše – umístí svůj povoz na číslo 2 na počítadle zbrojnošů. Fialový tuto nabídku přijme, vezme si od šedého dva zbrojnoše a rozhodne se pro přesun do města Lauban. Za přesun zaplatí jednoho zbrojnoše.



Následně nabídne tyrkysovému jednoho zbrojnoše. Ten se rozhodne nabídku zvýšit. Přesune svůj povoz na počítadle zbrojnošů na políčko s hodnotou 3. Fialový nabídku přijme, vezme si od tyrkysového tři zbrojnoše. Poté se přesune do neobsazeného města Kamenz. Za přesun zaplatí jednoho zbrojnoše.

Jako poslední hraje oranžový hráč, který má možnost vybrat si neobsazené město Loebau, nebo vyvolat konflikt v jednom ze tří obsazených měst.



3) Stanovení pořadí pro výběr daní

Nyní se změní pořadí na stupnici zbrojnošů uprostřed herního plánu. Hráči umístí své ukazatele na políčka podle počtu zbrojnošů ve městě, kde mají momentálně umístěný svůj povoz. V případě rovnosti pokládá ukazatel dříve ten hráč, který stojí u města s vyšším číslem. Hráč s nižším číslem města pak pokládá svůj ukazatel za ukazatel hráče s vyšším číslem města.

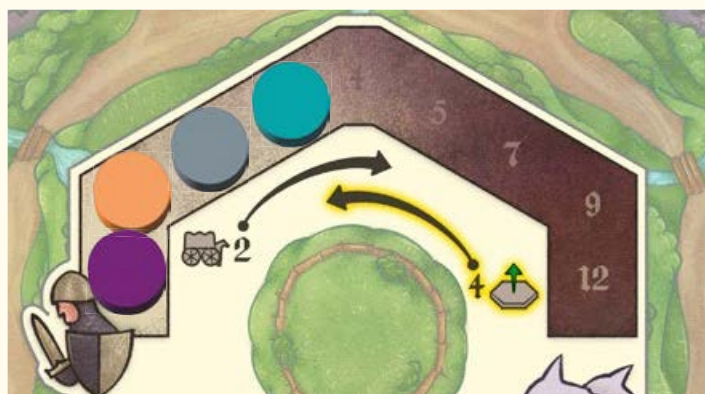
Příklad:

Tyrkysový hráč zaplatil tři zbrojnoše, šedý dva, oranžový a fialový žádného. Fialový stojí u města s číslem 2, oranžový u města s číslem 4. Tyrkysový přesune svůj ukazatel na stupnici zbrojnošů na konec stupnice s více zbrojnoši. Šedý se postaví za něj, dále pak oranžový a na konec fialový.



4) Výběr daní

Při výběru daní postupujete v opačném pořadí podle ukazatelů na stupnici zbrojnošů uprostřed herního plánu (jak naznačuje šipka se symbolem žetonu daní).



Začíná tedy hráč, jehož ukazatel leží na poli s nejvyšším počtem zbrojnošů. Každá deska města má uprostřed šestiúhelníkové pole, u jehož stran je znázorněno zboží, koně a zbrojnoši, které je zde možno získat. Šestiúhelníkový žeton daní, který ve městě leží, má na sobě několik šipek. Hráč může žeton libovolně natočit – šipky pak ukazují, co ve městě na daních vybere. Symboly štítů značí, kolik zbrojnošů hráč v daném městě naverboval. Ihned po nastavení žetonu daní si hráč vezme z banku příslušný počet karet zbrojnošů. Hráč si může vzít místo tří karet zbrojnošů kartu

se třemi zbrojnoši. Během hry je možno takovou kartu rozměnit na tři zbrojnoše a naopak. Hráč si dále spočítá symboly koňů a jejich počet označí svým ukazatelem z ohrady na počítadle koní. Hráč, který má nejvíce koní, bude v příští fázi se svými vozy nejrychleji u skladů a bude tam jako první doplňovat získané zboží.

Ostatní symboly značí daně v naturáliích, které hráč v daném kole vybere. Za každý kus zboží hráč získá kostičku odpovídající barvy. Tyto kostičky si položí viditelně na svůj povoz. Po prvním hráči přicházejí postupně na řadu další hráči podle pořadí ukazatelů. Poslední hráč se tedy může při volbě výběru daní řídit tím, jaké daně vybrali hráči před ním.

Kromě daní vybraných pomocí šipek na žetonu daní získá hráč také nového družiníka (např. Rychtáře nebo Podkoního), který



mu přináší zvláštní schopnosti. Tyto schopnosti jsou symbolicky znázorněny uprostřed žetonu a podrobně pak popsány na konci pravidel. Družiníka představuje právě získaný žeton daní, který si hráč vezme k sobě a položí na stůl před sebou.

Schopnosti jsou tři typů:

Okamžité efekty jsou označené značkou . Ty se vyhodnotí ihned při výběru daní v daném městě. Žeton si hráč ponechá před sebou.

Výhody během hry. Tyto žetony jsou na líci označené číslem fáze, ve které je možno je využít. Žetony s označením , , můžete použít až v následujícím kole (nelze využít zpětně). Žetony s označením , , hráč může využívat od čtvrté fáze kola, kdy je získal, až do konce hry.

Žetony s **bonusy pro závěrečné bodování** mají značku . Tyto žetony mají význam až po skončení šestého kola (viz strana 13).

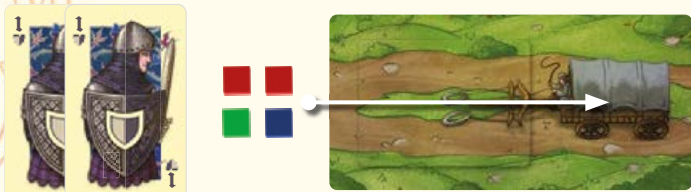
Žetony daní označené číslem fáze lze využít v každém kole v odpovídající fázi. Žetony s čísly 1, 2 nebo 3 (příprava kola, volba města, stanovení pořadí) je možno použít až od následujícího kola. Některé schopnosti se využívají na začátku nebo na konci fáze. Pokud má přitom více hráčů možnost volby, rozhodují se takto:

V páté fázi (umístění zboží do skladů) využívají schopnosti družiníků v pořadí pro pátou fázi (podle množství získaných symbolů koně, začíná hráč s nejvíce koňmi), v ostatních fázích podle pořadí na stupnici zbrojnošů (ten, kdo naposledy zaplatí nejméně zbrojnošů, hraje první). Jiné schopnosti je možno využívat v průběhu celé fáze.

Příklad:



Sedý hráč při výběru daní natočil žeton daní jako na obrázku. Získá tak dva zbrojnoše, dvě červené kostičky zboží, jednu modrou a jednu zelenou. Jedna ze šipek ukazuje na dva symboly koní, proto umístí svůj ukazatel z ohrady (střed herního plánu krajiny s cestou) na počítadlo koní na políčko s číslem 2. Navíc získává nového družiníka – Sedláka. Vezme si žeton daní k sobě a v další hře může využívat jeho schopnosti (viz Družiníci str. 18).



5) Umístění zboží do skladů

Než začne samotné umísťování zboží do skladů, je třeba určit, v jakém pořadí budou vybrané suroviny hráči do skladů umísťovat.



Hráč, který při výběru daní získal nejvíce symbolů koní, obdrží destičku s nejvíce koňmi (pěťspřežím ve hře pět hráčů, čtyřspřežím ve hře čtyř hráčů atd.) a tu zapřáhne před svůj povoz (umístí na destičku povozu před svůj vůz).



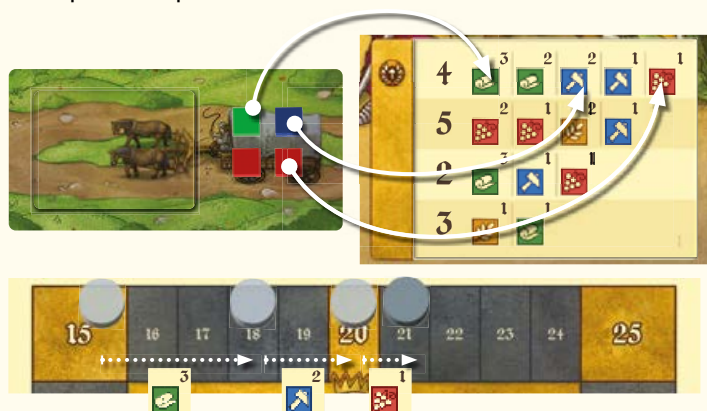
Hráč, který získal druhý největší počet koní, získá destičku s počtem koní o jedna nižším atd. V případě rovnosti vybraných koní, získá destičku s více koňmi ten hráč, který vybíral daně ve městě s vyšším číslem.

Na bodovací desce leží dvě desky skladů. Hráč, který má před svým vozem spřežení s největším počtem koní, určí jeden řádek buď z královského skladu (nahore, se symbolem bodů přízně),





nebo ze stavovského skladu (dole, se symbolem karty stavů). Pokud má hráč na svém voze zboží, které je v určeném řádku vyobrazeno, musí odpovídající kostičku umístit do patřičného políčka v řádku a ihned si za toto zboží připsá tolik bodů přízně (postoupí na stupnici přízně), jaké je číslo na doplněném políčku.



Hráč takto musí zaplnit všechna pole vybraného řádku, která zaplnit může. Pokud řádek nezaplní celý, pokračuje v jeho doplňování hráč sedící po jeho levici. Také on musí zaplnit všechna pole, která může, a také on získá body přízně odpovídající číslům u zboží, které doplnil. A pokud by ani po jeho doplňování nebyla všechna políčka plná, pokračuje hráč po jeho levici atd.

Povede-li se hráčům zaplnit všechna políčka z vybraného řádku, získává ten hráč, který určil řádek, bonus. Bonus získává i v případě, kdy sám žádnou kostičku do daného řádku dát nemohl, pokud ostatní zaplní všechna políčka v řádku, který určil (v tomto případě pouze poukázáním na vybraný řádek bez umístění zboží).

Pokud chcete oslabit sílu koní použijte následující pravidlo:

Hráč, který je na řadě, nemůže vybrat řádek, pokud do něj sám neumíst alespoň jednu kostičku zboží.

V horním královském skladu hráč získá jako bonus ihned tolik bodů přízně, kolik je číslo na začátku řádku, který vybral.



V dolním stavovském skladu číslo na začátku řádku značí, kolik symbolů stavů může nejvíce získat. Z karet stavů na bodovací desce si hráč vybere takovou, která má na sobě nejvýše tolik symbolů, jako je toto číslo. Pokud by již žádná taková karta nebyla k dispozici, vezme si kartu s nižším počtem symbolů atd.



Pokud má hráč smůlu a není k dispozici žádná z karet s nižším počtem symbolů, žádnou kartu stavů nezíská. Na balíčku, ze kterého si hráč kartu vzal, další neotáčejte.

Jako druhý vybírá hráč, který má do svého vozu zapřažen druhý největší počet koní, pak třetí atd. Hráč, který je na řadě, vždy určí jeden řádek ze skladů (který dosud nebyl vybrán) a má-li patřičné zboží, musí je doplnit. Po něm doplňuje hráč po jeho levé ruce atd. Povede-li se řádek zaplnit celý, získá hráč, který jej vybral, odpovídající bonus, nepodaří-li se jej zaplnit, bonus propadá. Tak se pokračuje, dokud je k dispozici nějaké zboží, které je možno doplňovat.

Pokud se už v určování skladu vystřídalí všichni hráči a zboží stále zbývá, začíná určovat znovu hráč, který získal spřežení s nejvíce koňmi atd. Stane-li se, že všechna pole určité barvy byla zaplněna a některým hráčům stále zbývá zboží dané barvy, toto zboží hráčům propadá a musí je vrátit do banku. Do dalšího kola si hráči žádné zboží nenechávají.



Příklad:

Tyrkysový hráč získal čtyřspřeží, bude tedy vybírat sklad jako první. Má 2 žluté a 1 zelené zboží. Vybere si královský sklad a v něm řádek s bonusem 5 **1**. Doplní do něho jednu žlutou kostičku zboží, za což si ihned připočte 2 body na stupnici přízně **2**. Hráč po jeho levici (oranžový) nyní musí doplnit červenou a modrou kostičku a připočte si 3 body **3**. Fialový nemůže doplnit nic. Šedý doplní červenou za 1 bod **4**. Celý řádek se podařilo zaplnit, a proto získává tyrkysový hráč bonus 5 bodů přízně **5**.

Nyní pokračuje šedý hráč, který má trojspřeží. Vybere si řádek ve stavovském skladu, který má bonus 4 **6**. Doplní do něho všechno své zbývající zboží (červenou, zelenou a modrou kostičku) a získá za ně okamžitě 5 bodů přízně **7**. Nyní je na řadě tyrkysový (hráč po levici šedého), který musí doplnit žlutou kostičku **8**. Šedému se podařilo zaplnit celý řádek, vezme si proto z nabídky kartu stavů se čtyřmi symboly stavů **9**. Nyní pokračuje fialový a po něm oranžový hráč.

The main board is a 9x5 grid of squares. The top row is numbered 15 to 25. The right side is numbered 26 to 39. The bottom row is numbered 1 to 5. The central illustration shows a king on a throne with two knights. To the left and right are smaller illustrations of carts being pulled by teams of horses. Arrows indicate the movement of goods between the carts and the board.

Left Cart (Tyrkysový hráč): Contains 2 yellow and 1 green goods. Below it, a row of 5 goods: 5 (yellow), 2 (red), 2 (yellow), 1 (blue), 1 (yellow). Below that, a row of 4 goods: 4 (red), 3 (green), 1 (yellow), 1 (blue).

Right Cart (Šedý hráč): Contains 1 red, 1 green, and 1 blue good. Below it, a row of 5 goods: 5 (red), 2 (red), 1 (yellow), 2 (blue), 1 (yellow). Below that, a row of 4 goods: 4 (red), 3 (green), 1 (yellow), 1 (blue).

Bottom Cart (Fialový hráč): Contains 1 yellow and 1 blue good. Below it, a row of 5 goods: 5 (red), 2 (red), 1 (yellow), 2 (blue), 1 (yellow). Below that, a row of 4 goods: 4 (red), 3 (green), 1 (yellow), 1 (blue).

Central Board: A 9x5 grid of squares. The top row is numbered 15 to 25. The right side is numbered 26 to 39. The bottom row is numbered 1 to 5. The central illustration shows a king on a throne with two knights. To the left and right are smaller illustrations of carts being pulled by teams of horses. Arrows indicate the movement of goods between the carts and the board.

Bottom Row (Karty stavů): Four cards are shown at the bottom, each with a crown and a cross. The first card has a 1, the second a 2, the third a 2, and the fourth a 3. Each card has a 1 and a 2 in the bottom right corner.

6) Úklid

Z desek měst obléhaných husity vezměte karty měst a přidejte je k ostatním kartám měst. Povozy hráčů přesuňte z počítadla zbrojnošů u města, ve kterém hráč vybíral daně, na cestu u tohoto města. Z bodovací desky odstraňte karty stavů, které v tomto kole nikdo nezískal (otočené lícem nahoru). Tyto karty již do hry nevstoupí, můžete je odložit do krabice. Každý hráč vrátí do banku koňské spřežení ze svého povozu. Kostičky zboží ze skladů dejte zpět do banku a obě vrchní destičky skladů odstraňte z bodovací desky – pro příští kolo budou k dispozici sklady, které ležely v hromádkách hned pod nimi. Ve třetím kole vám hromádky skladů dojdou – vezměte tedy znovu všechny destičky skladů, zamíchejte a umístěte je ve dvou hromádkách po třech na bodovací desku, tentokrát nahoru tou stranou, která má v pravém dolním rohu číslo 11. V šestém kole vám sklady dojdou podruhé – to značí konec hry.



Konec hry

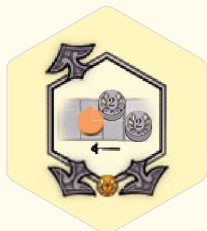
Hra končí po šestém kole.

Šesté kolo poznáte lehce podle toho, že na jeho začátku otočíte poslední karty stavů na bodovací desce a na jeho konci odstraníte poslední desky skladů s číslem 11.

Po skončení šestého kola se při bodování vyhodnotí i žetony daní označené věncem (viz přehled žetonů str. 20).

Postupuje se takto:

Jako první se vyhodnotí žeton družiníka Královský lovcí.



Poté si započítají hráči ostatní bodovací žetony s výjimkou těch, které jsou spojeny s vyhodnocením stavů.

Pokud si hráč pomocí družiníka (Hejtman, Kapitán) proměňuje



zbrojnoše za body, příslušný počet zbrojnošů musí odevzdat a nemůže je použít pro rozhodování o remízách (viz dále). Proměňují-li zbrojnoše na body dva hráči, učiní tak současně a nezávisle na sobě.

Nakonec proběhne vyhodnocení podpory stavů. Zároveň jsou vyhodnoceny zbylé žetony související se stavu.

Vyhodnocení podpory stavů

Po posledním kole hráči odkryjí karty stavů, které během hry získali.

Podle tabulky bodování stavů započítejte body. Například ve hře čtyř hráčů získá ten, kdo má na kartách nejvíce symbolů duchovenstva 9 bodů přízně. Druhý získá 6 bodů, třetí 4 body a čtvrtý 2 body.



Hráč, který nezískal žádný symbol představující duchovenstvo, nezíská za tento stav žádné body přízně, bez ohledu na to, kolik měli ostatní. Následně se stejně obodují symboly šlechty a měšťanstva.

Pokud mají dva nebo více hráčů stejně, rozhoduje počet zbrojnošů, kteří jim zůstali v ruce. Pokud ani ten nerozhodne, získají všichni takoví hráči nižší počet bodů (např. pokud se dva dělí o první místo, získají body jako za druhé místo; pokud se tři dělí o druhé místo, získají body jako za čtvrté).

40

Pokud překročíte počtem bodů hranici 40 bodů, vezměte si tento žeton a posuňte svůj ukazatel na začátek stupnice přízně.

80

Po dokončení dalšího kola otočte žeton na číslo 80.

Určení vítěze hry

Vítězem hry se stává ten výběrčí daní, který získal nejvíce bodů přízně, a tedy nejvyšší postavení na dvoře krále Zikmunda. Při rovnosti bodů přízně vyhrává ten hráč, kterému zbylo nejvíce zbrojnošů po posledním kole. Pokud panuje shoda i poté, vyhrávají všichni, kteří shody dosáhli.

Verze hry

Destičky měst

Pro několik prvních her doporučujeme použít u každého města stranu se světlým polem **1** pro žeton daní. Později můžete vyzkoušet hru, ve které použijete u všech měst stranu s tmavým polem **2** pro žeton daní. Obě strany obsahují vyvážený poměr surovin jednotlivých druhů. Až si zahrajete více her, můžete zkusit jednotlivé strany měst různě kombinovat (a vytvářet tak hry s různými poměry surovin), ale zpočátku to nedoporučujeme.



Zjednodušená verze hry

V této verzi dejte stranou žetony s čísly na rubových stranách a vezměte pouze 18 žetonů daní bez čísel na rubové straně. Zamíchejte a položte je lícem dolů. Ostatní žetony nechte v krabici.



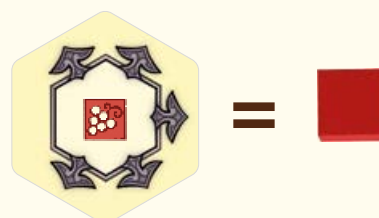
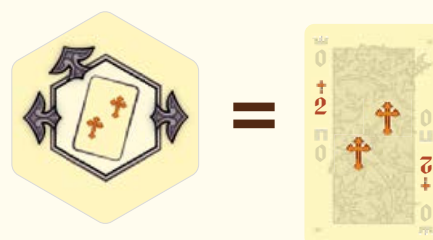
Hra je stejná jako v základní verzi s těmito odlišnostmi:

Příprava kola

Do každého nenapadeného města dejte jeden šestiúhelníkový žeton daní z hromádky žetonů daní a položte ho na středové pole (pokud hromádka žetonů daní dojde, zamíchejte použité žetony a vytvořte z nich novou hromádku).

Výběr daní

Hráč během fáze výběru daní získá také zboží, zbrojnoše, či koně, které jsou uprostřed šestiúhelníkového žetonu. Na něm též mohou být dva symboly reprezentující stav (duchovenstvo, šlechta, měšťané). V takovém případě si vezme do ruky odpovídající kartu stavů se dvěma symboly odpovídajícího stavu (karty se šedým pozadím na lícové straně).



Úklid

Z destiček měst odstraňte žetony daní.

Pravidla pro hru v šesti

V šesti hráčích platí, s několika výjimkami, stejná pravidla jako v jiných počtech hráčů.

Příprava hry

Připravte hru podle obvyklých pravidel.

Na bodovací desku umístěte destičku s bodováním stavů pro šest hráčů.



Příprava kola

Každé kolo je k dispozici všech šest měst, žádné město tedy není obléháno husity. Namísto toho se na začátku první fáze vylosuje jedno město a vpravo od něj (ve směru hodinových ručiček), tedy mezi toto město a město napravo od něj, se umístí destička vozové hradby.



Pohyb

Při pohybu ve druhé fázi stojí překročení vozové hradby libovolným směrem hráče o jednoho zbrojnoše navíc.



Příklad:

Je vylosováno město Kamenz, vozová hradba se tedy položí na spojnici mezi tímto městem a Bautzenem ①. Ve druhé fázi začíná oranžový a přesune se do Bautzenu – za cestu zaplatí 3 zbrojnoše (dva za dva úseky cesty a jednoho za překonání hradby) ②. Poté hraje šedý hráč – za jednoho zbrojnoše se přesune také do Bautzenu ③ a nabídne oranžovému tři zbrojnoše. Ten nabídku přijme a za dva zbrojnoše se přesune do Kamenze ④ (jednoho zaplatí za úsek cesty, jednoho za vozovou hradbu +).

Umísťování do skladů

Vozová hradba má na obou stranách symbol koně. To znamená, že hráči, kteří získali města sousedící s vozovou hradbou, si počítají o jeden symbol koně (na počítadle koní) více při rozhodování o pořadí.



Pravidla pro hru ve dvou

Pro hru dvou hráčů přidejte do hry jednoho nebo více automatických hráčů.

Hra s jedním automatickým hráčem

Příprava hry

Každý hráč si vybere svou barvu a umístí ukazatele na herní plán a bodovací desku podle obvyklých pravidel. Pro automatické hráče připravte pouze dřevěné povozy a destičku povozu v jedné z nepoužitých barev. Automatický hráč nikdy nezíská zbrojnoše, koně, stavby a vždy hraje druhý, takže nepotřebuje ukazatele pořadí a počtu koní. Zamíchejte šest karet pro automatického hráče a položte je na dosah rubem nahoru. Budou tvořit dobírací balíček.



Na bodovací desku umístěte destičku s bodováním stavů pro dva hráče.



Příprava kola

Vylosujte z karet měst tři napadená města a zakryjte jejich destičky.

Výběr města

Automatický hráč hraje vždy jako druhý. Když je na řadě v prvním kole, otočte jednu ze zbývajících karet měst (těch, která nejsou napadena) a umístěte jeho povoz do tohoto města. Pokud je město obsazené jiným hráčem, nastává konflikt a je třeba ho vyřešit.

V dalších kolech otočte vrchní kartu z balíčku automatického hráče. Šipky určují, kam se povoz pohne. Povoz se posune ve směru šipky do nejbližšího neobléhaného města.



Tato šipka 1 značí, že primárně zůstane v témže městě, kde skončil v minulém kole. Pokud je město obsazeno husity, posune se ve směru druhé šipky 2 do nejbližšího neobléhaného města.

Pokud otočíte šestou kartu automatického hráče, celý balíček zamíchejte a připravte k opětovnému použití.

Konflikt s automatickým hráčem

Pokud povoz automatického hráče přijede do města, které je obsazené hráčským povozem, umístí se na počítadle zbrojnošů na nejbližší možný vyšší počet zbrojnošů.

Hráč se jako obvykle rozhodne, zda nabídne vyšší počet zbrojnošů, nebo zda odejde. Pokud se rozhodne město opustit, dostane z banku tolik zbrojnošů, na jakém čísle stojí povoz automatického hráče.

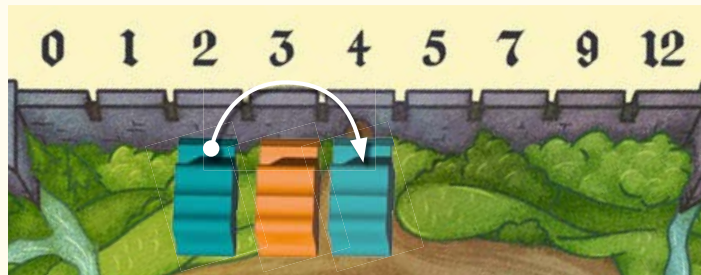
Pokud se rozhodne zvýšit nabídku, posune se na libovolný vyšší počet zbrojnošů. Kdykoliv je automatický hráč na počítadle zbrojnošů na nižším čísle než jiný hráč, otočte vrchní kartu z jeho balíčku, abyste zjistili, jak se zachová.

Pokud probíhá první až třetí kolo hry, použijte vrchní část karty 1, pokud čtvrté až šesté, použijte spodní část 2. Podle aktuálního počtu zbrojnošů, na kterém stojí povoz automatického hráče, určete, jak se zachová. Symbol zbrojnoše s mečem 3 značí, že bude v souboji o město pokračovat a posune svůj povoz na nejbližší možné volné místo na počítadle. Symbol povozu 4 značí 4, že město opustí. Hráč, který ho odeslal pryč, odevzdá do banku příslušný počet zbrojnošů.



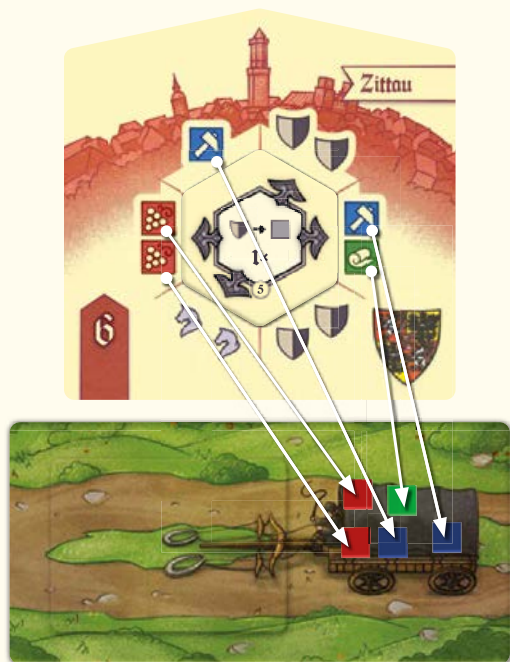
Příklad:

Oranžový hráč umístil ve druhém kole svůj povoz do města, které je obsazené automatickým hráčem, jehož povoz je na čísle 2. Otočí kartu pro automatického hráče a jelikož je u počtu zbrojnošů 2-3 symbol zbrojnoše s mečem, posune protivníkův povoz na pozici se 4 zbrojnoši. Nyní se opět oranžový musí rozhodnout, zda bude pokračovat, nebo opustí město.



Výběr daní

Automatický hráč vždy vybere všechno zboží, které je v daném městě v nabídce, bez ohledu na šipky u žetonů daní. Položte kostičky zboží na jeho destičku povozu.



Ve zjednodušené verzi hry vybere i zboží zobrazené na příslušném žetonu.

Umístění zboží do skladů

Automatický hráč hraje vždy druhý a podle obvyklých pravidel umísťujete kostičky jeho zboží do určených řádků. On sám žádný řádek neurčuje, vždy jen doplňuje. Kostičky doplňujete zleva doprava od nejlépe bodovaného zboží.

Vyhodnocení podpory stavů

Kdo má na konci hry více symbolů stavů, získá sedm bodů. Druhý získá dva body. Pokud nemá ani jeden symbol příslušného stavu, nezíská nic. Pokud mají stejně, rozhoduje počet zbývajících zbrojnošů.

Hra s dalšími automatickými hráči

Přípravu hry upravte podle počtu hráčů. (Pokud se ve hře dvou hráčů rozhodnete přidat dva automatické, připravte hru pro 4 hráče). Pokud chcete, můžete do hry přidat další automatické hráče. Postupujte stejně jako u prvního automatického hráče s tou výjimkou, že každý další automatický hráč hraje vždy na konci fáze (volba města, umístění zboží do skladů). Pro všechny automatické hráče používejte jeden balíček karet automatického hráče.

Nedochází ke konfliktu dvou automatických hráčů. Pokud by měl automat dojít podle určení šipek na kartách do města obsazeného jiným automatem, vyhodnoťte ho jako město obléhané husity.

Automatické hráče můžete zapojit i do hry, které se účastní více než dva hráči. Například tři hráči mohou rozšířit počet na 4. V takovém případě připravte hru pro odpovídající počet hráčů včetně automatických a použijte pravidla pro hru s automatickým hráčem.

Pro bodování stavů použijte bodování pro počet skutečných hráčů.

Doporučujeme přidat maximálně **dva automatické hráče**.

Bodování automatických hráčů

Podle výše popsaných pravidel automatický hráč nezískává žádné body. Hráči soupeří pouze mezi sebou. Pokud si ale chcete hru s automaty okořenit, můžete jim počítat body na stupnici bodů přízně.

Na začátku hry začíná ukazatel každého automatického hráče na bodové stupnici s deseti body královské přízně.

Za každého zbrojnoše, kterého hráči odevzdají do banku při konfliktu s automatem, získá automat jeden bod přízně.



Za každý symbol štítu ve městě, kde skončí, získá automat jeden bod přízně, bez ohledu na šipky na žetonu daní.



Při umístění zboží do skladů získá automatický hráč příslušný počet bodů přízně.



Zde najdete videonávod pro všechny verze hry.



Cechmistr

Pokud během umísťování zboží do skladů získáte bonus ve stavovském skladu, cechmistr pro vás získá navíc jeden bod královské přízně.



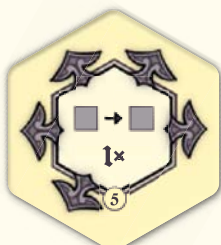
Forman

Ve druhé fázi ztrácíte za přesun mezi městy o zbrojnoše méně (vždy však alespoň jednoho ztratíte). Forman prostě zná bezpečnější zkratky mezi vzdálenějšími městy.



Králov šašek

Pokud máte na začátku páté fáze destičku s nejmenším počtem koní, okamžitě získáte jeden bod královské přízně. Váš vůz jede ke skladům sice nejpomaleji, ale aspoň je dost času pro veselé kousky.



Kupec

V páté fázi, po určení pořadí, může kupec vyměnit jeden kus vašeho zboží za jiné libovolné zboží ze společné zásoby dle vaší volby.



Podkoní

Podkoní se stará o vaše koně, a tak při počítání symbolů koní postupujte, jako byste získali o půl symbolu koně navíc (včetně kola, kdy jste tento žeton získali). Při umísťování ukazatele na stupnici počtu koní ho položte na dělicí čáru mezi políčky.



Purkrabí

Pokud během umísťování zboží do skladů získáte bonus v královském skladu, purkrabí pro vás získá jeden bod královské přízně navíc.



Rychtář

Rychtář vám pomůže znatelně zvýšit vliv u stavů. Z karet stavů se dvěma symboly na šedém pozadí si ihned vezměte dvě dle své volby.



Sedlák

V páté fázi, po určení pořadí, můžete poslat sedlákovi jednoho zbrojnoše do služby. Sedlák vám za to věnuje jedno zboží jakékoliv barvy ze společné zásoby.



Setník

Se setníkem jsou vaši zbrojníci silnější. Kdykoliv ve druhé fázi umísťujete či přesunujete svůj povoz do dosud neobsazeného města, můžete ho zdarma (bez ztráty zbrojnoše) umístit rovnou na číslo 1 počítadla zbrojníků.



Verbíř

V šesté fázi vám verbíř poskytne jednoho zbrojnoše.



Žebrák

Pokud ve třetí fázi stojí váš povoz na počítadle zbrojníků na poli s číslem 0, žebrák vám dokáže na královském dvoře získat jeden bod královské přízně.



Hospodský

Během první fáze vám hospodský obstará víno nebo jídlo (jedno červené nebo žluté zboží).



Komoří

Pokud jste v páté fázi na řadě s výběrem řádku skladu, můžete namísto toho předat právě jedno své zboží královskému komořímu, který za ně pro vás získá čtyři body přízně. Poté pokračuje výběrem řádku skladu další hráč. Komořího lze využít i v případě, kdy už do skladů nejde umístit zboží barvy, které chcete komořímu předat, a to i poté, kdy veškeré ostatní zboží již bylo umístěno nebo nejde umístit.



Konšel

Konšel vám pomůže zvýšit vliv u stavů. Z karet stavů se dvěma symboly na šedém pozadí si ihned vezměte jednu dle své volby.



Soukeník

Za umístění každého vašeho zeleného zboží (látky) během páté fáze získáváte o jeden bod královské přízně navíc.



Řemeslník

Během první fáze pro vás řemeslník vyrobí látku nebo nástroje (jedno zelené nebo modré zboží).



Vinař

Vinař vám pomůže s výběrem kvalitnějšího vína a postará se o jeho lepší uskladnění. Za umístění každého svého červeného zboží (vína) během páté fáze získáváte o jeden bod královské přízně navíc.



Vrchní podkoní

Vrchní podkoní velmi dobře pečuje o vaše koně. Při počítání symbolů koní postupujte, jako byste získali o jeden a půl symbolu koně navíc (včetně kola, kdy jste tento žeton získali). Při umísťování ukazatele na stupnici počtu koní ho položte na dělicí čáru mezi políčky.



Vrchní verbíř

V šesté fázi pro vás vrchní verbíř naverbuje dva zbrojnoše.



Vrchní výběrčí

Při výběru daní máte k dispozici o jednu šipku na žetonu daní navíc. Ta může být natočena kterýmkoliv volným směrem (tzn. získáte věci znázorněné i u jedné z hran šestiúhelníkového pole na destičce města, na kterou neukazuje žádná šipka na žetonu daní). Toto platí již pro tento žeton daní.



Vyjednaváč

Pokud při výběru měst ve druhé fázi stojí váš povoz na počítadle zbrojnošů na polích 0 až 3, musí vám protihráči nabídnout minimálně o dva zbrojnoše více, než na kolika aktuálně stojíte (tj. stojíte-li na 1, musí vám nabídnout minimálně 3).



Zloděj

V páté fázi, po určení pořadí, pro vás může zloděj ukradnout jedno libovolné zboží ze společné zásoby. Stojí vás to však jeden bod královské přízně.



Astrolog

Astrologovi se podařilo přesvědčit krále, že některým z vašich družiníků jsou hvězdy nakloněny. Za každý žeton se čtyřmi šípkami, který jste během hry získali, dostanete na konci hry dva body královské přízně.



Biskup

Za každý symbol kříže (duchovního) na kartách stavů, které jste během hry získali, dostanete na konci hry po bodování stavů jeden bod královské přízně.



Dvorní dáma

Na konci hry získáte tři body královské přízně, naklonili jste si na svou stranu dvorní dámu.



Hejtman

Na konci hry můžete hejtmanovi odevzdat až osm zbrojnošů. Za každého z nich získáte jeden bod královské přízně. Rozhodnout se musíte ještě před bodováním stavů. Odevzdání zbrojnoši se nepočítají při rozhodování remíz.



Kancleř

Na konci hry za každý stav, u kterého žádný z ostatních hráčů nemá větší počet symbolů než vy, získáváte navíc tři body královské přízně.



Kapitán stráž

Na konci hry můžete kapitánovi odevzdat až tři zbrojnoše a za každého z nich získat dva body královské přízně. Rozhodnout se musíte ještě před bodováním stavů a odevzdání zbrojnoši se pak nepočítají při rozhodování remíz.



Královna

Naklonili jste si na svou stranu královnu. Na konci hry získáte pět bodů královské přízně.



Královský herold

Za každý symbol koruny (šlechtice) na kartách stavů, které jste během hry získali, dostanete na konci hry po bodování stavů jeden bod královské přízně.



Královský lovčí

Na konci hry, ještě před vyhodnocením ostatních karet a stavů, získáte dva body královské přízně za každého hráče, který doposud získal během hry méně královské přízně než vy.



Kronikář

Podařilo se vám získat na svou stranu kronikáře, který má některá města ve větší oblibě než jiná. Získáte tolik bodů královské přízně, jaké je číslo města, u kterého stojíte na konci hry se svým povelzem (tj. ve kterém jste vybírali daně v posledním kole).



Opat

Opat požehnal některým vašim věrným. Za každý žeton se třemi šípkami, který jste během hry získali (včetně tohoto), získáte na konci hry dva body královské přízně.



Purkmistr

Za každý symbol brány (měšťanstva) na kartách stavů, které jste během hry získali, dostanete na konci hry po bodování stavů jeden bod královské přízně.

Lužice

Území na pomezí současných států Německa, Polska a České republiky. Ve starověku bylo obýváno Germánskými kmeny, později Slovany. Částečné slovanské osídlení (Lužičtí Srbové) se dochovalo do současnosti. Dělí se na Horní Lužici – blíže českým hranicím a Dolní Lužici. V letech 1368–1635 byly obě Lužice součástí zemí koruny České, poté připadly jako léno Saskému Kurfiřtovi.



Šestiměstí

Svazek šesti měst Horní Lužice – Goerlitz (Zhořelec), Bautzen (Budyšín), Loebau (Lubava), Kamenz (Kamenec), Lauban (Lubaň), Zittau (Žitava).

Vzniká 21. srpna 1346, několik dní před bitvou u Kresčaku, jako městský obranný spolek, primárně jako ochrana před loupeživými rytíři. Činnost lapků byla v této oblasti ve 14. století velmi silná, neboť tudy vedla obchodní cesta Lipsko – Krakov. Šestiměstí se poměrně rychle podařilo zpacifikovat loupežnou šlechtu, získalo dokonce povolení bořit její hrady.

V období husitských válek, kdy se odehrává i tato hra, zůstala celá oblast katolická a postavila se na stranu proti husitům. Do roku 1429 se tato města podílela na organizaci protihusitských tažení do Čech. V roce 1429 a v následujících letech se stala terčem útoků husitských vojsk, která několikrát oblehla jednotlivá města, a v některých případech je dobyla.

Vliv Šestiměstí upadl zejména poté, kdy byl spolek Šestiměstí i další města v zemích Koruny české zbavena řady privilegií a potrestána na majetku za nedostatečnou podporu Ferdinanda I. při stavovském odboji (roku 1547).

Šestiměstí ztratilo svůj praktický význam v 19. století, mimo jiné i v důsledku roztržení území Horní Lužice mezi Sasko a Prusko.

21. června 1991 byl svaz symbolicky oživen u příležitosti 770. jubilea založení města Lubava, přičemž k šesti tradičním městům přibýlo i samostatné polské město Zgorzelec.

Po celou dobu své existence patřilo Šestiměstí k hlavním mocenským činitelům v oblasti Lužice.

Bautzen (Budyšín)



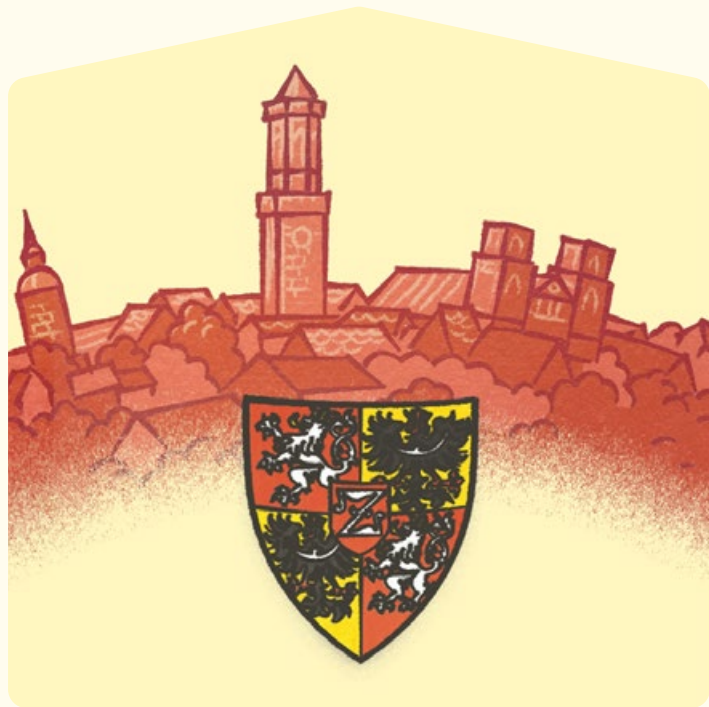
Historické centrum Horní Lužice, leží na řece Spréva. První dochované písemné zmínky o městě pochází z roku 1002. V době existence Šestiměstí byl zejména z počátku vedoucím činitelem spolku. Budyšín si dodnes zachoval staré město, které vyniká množstvím věží.

Kamenz (Kamenec)



Nejzápadnější město Šestiměstí, nachází se v Horní Lužici. Kamenec vznikl na místě hradu, který zde byl zřízen koncem 12. století na ochranu obchodní stezky. Podobu současného Kamence ovlivnil velký požár starého města roku 1707.

Zittau (Žitava)



Leží v jihovýchodní části Horní Lužice. Název pochází ze slovanského výrazu pro žito. První zmínka o Žitavě pochází z roku 1238. Žitava byla součástí Českého království až do r. 1635. V době třicetileté války se stala významným centrem Českých protestantů, kteří museli uprchnout po bitvě na Bílé hoře. Do tváře města významně zasáhl požár založený během sedmileté války rakouskými jednotkami, který zničil většinu domů.

Loebau (Lubava)



Nachází se uprostřed Horní Lužice. Město bylo založeno v rámci kolonizace, kterou prováděl Český král Přemysl Otakar I. a písemně je poprvé zmíněno v r. 1221. Ve svých dějinách bylo několikrát těžce postiženo, a to za husitských válek, za třicetileté války a také několika požáry.

Goerlitz (Zhořelec)



Nejvýchodnější německé město, leží v Horní Lužici na řece Lužická Nisa. Vzniklo na důležité křižovatce obchodních cest a první zmínka o něm pochází z r. 1071. Po druhé světové válce bylo město rozděleno na západní německou část a na východní, která připadla Polsku. Válku přečkal Goerlitz téměř bez úhony a i proto zdobí město zachovalé historické jádro s četnými památkami z období středověku, renesance a baroka.

Lauban (Lubaň)



Leží v Horní Lužici, jde o nejvýchodnější položené město celého spolku. Bylo založeno kolem roku 1220. Městské právo obdrželo před polovinou 13. století. Za husitských válek bylo dvakrát dobyto. V dalších letech město postihla řada požárů a silně poničené bylo rovněž v době Napoleonských válek. Po druhé světové válce bylo začleněno do Polska.



✿ Vladimír Suchý
✶ Jindřich Pavlásek

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



11733849