

League of Six



Uitgever: Czech Games Edition • **Auteur:** Vladimír Suchý • **Jaar:** 2007
Spelers: 3 tot 5 • **Leeftijd:** vanaf 12 jaar • **Spelduur:** 60 à 90 min.

Inleiding

We schrijven het jaar 1430. Oproer en onrust kenmerken het Heilige Roomse Rijk. Het land kreunt onder de gevolgen van het Pauselijke Schisma, de Turken rukken op in de Balkan en Bohemen komt zwaar gehavend uit de Hussietenoorlogen. Ondanks het wapengekletter kent de Opper-Lausitz een periode van bloei. Het is bijna honderd jaar geleden dat zes van de welvarendste steden uit de Lausitz zich verenigden in de Zesstedenbond om hun handelsbelangen veilig te stellen en de stabiliteit en orde in de regio te handhaven.

Je bent als belastingontvanger naar dit moegetergde land gezonden. Als jong en ambitieus edelman of -vrouw doe je er alles aan om in de gunst te komen van Sigismund, Koning van het Roomse Rijk, Hongarije en Bohemen en - als het God belieft - de volgende keizer. De ontvanger die het hoogste inkomen genereert en zich tegelijkertijd weet te verzekeren van de steun van de lokale machtshebbers, maakt een goede kans om het hof van koning Sigismund op een dag te vervoegen en deel uit te maken van de intriges die Europa vorm zullen geven. Je weg naar deze machtige plaats loopt precies langs de paden die de zes steden van het bondgenootschap met elkaar verbinden.

Het spel in het kort

Het spel bestaat uit 6 rondes die telkens één jaar voorstellen. Elke speler neemt de rol van belastingontvanger op zich en bezoekt in elke ronde één van de 6 steden. De ingevorderde goederen worden in de Koninklijke pakhuizen of de stadmagazijnen opgeslagen waardoor de spelers invloed verwerven aan het hof van koning Sigismund, hetzij rechtstreeks, hetzij via de steun van de verschillende lokale machtshebbers. De speler met de grootste invloed, wint het spel.

Spelmateriaal en voorbereidingen

Leg het zeshoekige **regiobord** in het midden van de tafel en schik de **stadstegels** in willekeurige volgorde rond het bord zodat aan elke zijde één tegel ligt. Leg de stadstegels met de zijde waarop een cijfer tegen een **witte achtergrond** staat, naar boven gericht is.

Leg het **scorebord** met de pakhuizen naast het regiobord.

Elke speler kiest een kleur en neemt de twee **markeerstenen** en de **pion** van die kleur. Elke speler zet één steen op het scorespoor, meer bepaald op het veld met de kroon. Elke speler begint het spel dus met 10 invloedspunten. De andere steen wordt op één van de rondjes in het midden van het regiobord gezet. Zorg ervoor dat de volgorde willekeurig is, maar zet slechts één steen in een rondje. De volgorde van de stenen is bepalend voor de initiële spelersvolgorde maar zal in de loop van het spel meermaals wijzigen.

Leg de **invloedskaarten** (deze tonen afbeeldingen van **clerus**, **adel** en **kooplieden**) met een **grijze achtergrond** waar alle spelers eraan kunnen. Sorteert de **overige** invloedskaarten volgens het aantal figuren op de kaart (*het kan ook op basis van de achtergrondkleur*); er ontstaan 4

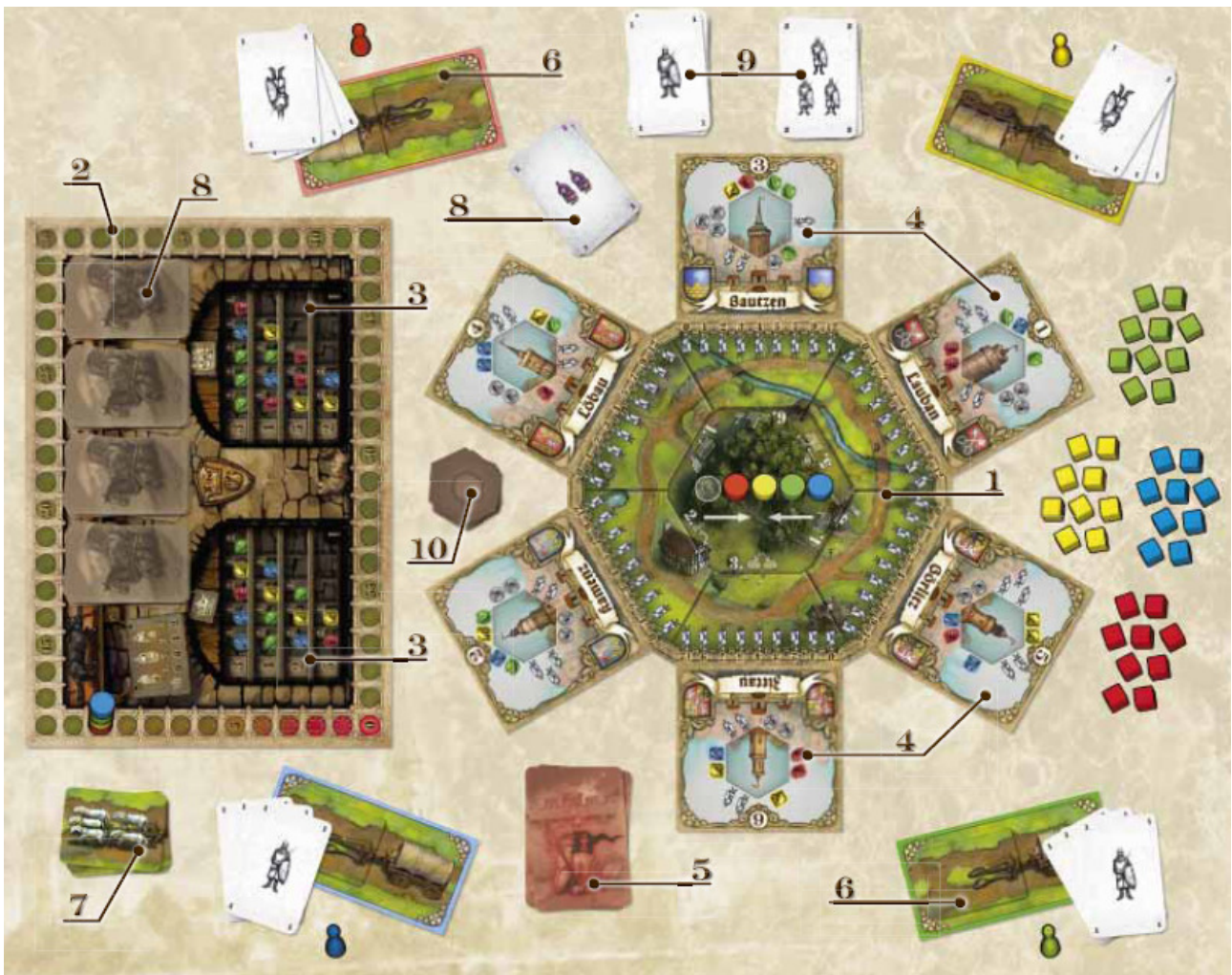
stapels van telkens 6 kaarten. Schud deze stapels afzonderlijk en leg ze verdekt neer op de overeenkomstige vakken van het scorebord.

Elke speler ontvangt 3 stadswachten in de vorm van drie kaarten met telkens één wachter. (Eén kaart met 3 stadswachten is zoveel waard als 3 kaarten met één stadswacht, maar deze kaarten gebruik je nu beter nog niet.) Leg de resterende **stadswachtkaarten** neer zodat alle spelers eraan kunnen. De spelers houden hun kaarten steeds in de hand; zelfs het aantal kaarten dat een speler bezit, blijft beter geheim.

Elke speler neemt de **huifkartegel** van zijn kleur en legt deze voor zich neer. Hier worden de goederen die je in de loop van het spel invordert, bewaard. *De tegels met de paardenspanen worden voorlopig opzij gelegd.*

Sorteer de zes **pakhuistegels** zodat de zijde met het cijfer 1 naar boven gericht is. (Dit cijfer staat rechts onder op de tegels.) Schud de tegels en verdeel ze over 2 stapels van 3 tegels. Leg de stapels op de voorziene vakken van het scorebord.

Schud de zeshoekige **belastingtegels** en leg ze als een verdeckte stapel neer. Leg de blokjes naar kleur gesorteerd waar alle spelers eraan kunnen. Deze stellen de goederen voor, die de spelers in de loop van het spel kunnen invorderen. *Leg ook de zes Hussietenkaarten binnen handbereik.*



- 1) 1 Regiobord
- 2) 1 Scorebord
- 3) 6 pakhuistegels
- 4) 6 stadstegels

- 5) 6 Hussietenkaarten
- 6) 6 huifkartegels
- 7) 5 paardenspanen

- 8) 30 invloedskaarten
- 9) 35 stadswachtkaarten
- 10) 18 belastingtegels

- 37 houten blokjes in 4 kleuren
- 5 pionnen in 5 kleuren
- 10 markeerstenen in 5 kleuren

Spelverloop

Het spel bestaat uit 6 rondes, die elk één jaar voorstellen. Elke ronde telt 6 fases. De volgorde van de fases is als geheugensteuntje afgebeeld in het midden van het regiobord.

1. **Proloog** - Draai de invloedskaarten om, bepaal welke steden belegerd worden en leg de nodige belastingtegels.
2. **Steden kiezen** - De spelers kiezen in welke steden ze belastingen willen innen (om beurten, in de volgorde van de pijl bij fase 2).
3. **Herschikken** - De markeerstenen van de spelers worden herschikt op basis van het aantal stadswachten dat ze in fase 2 hebben ingezet.
4. **Belastingen innen** - De spelers kiezen onder welke vorm ze de belasting innen (om beurten, in de volgorde van de pijl bij fase 4).
5. **Goederen opslaan** - Om beurten en naargelang het aantal paarden dat de spelers in fase 4 hebben ontvangen, beslissen de spelers welke pakhuizen ze willen bevoorraden. Dit levert, hen invloedspunten en premies op.
6. **Epiloog** - De gebruikte pakhuis- en belastingtegels worden opzij gelegd.

1. Proloog

- Draai de bovenste kaart van elk van de vier stapels met invloedskaarten op het scorebord om.
- Schud de zes Hussietenkaarten en trek willekeurig een aantal kaarten om te bepalen welke steden in deze ronde door de Hussieten belegerd worden. De spelers kunnen hier voor de duur van deze ronde geen belastingen innen. Voor elke speler moet één stad overblijven. In een spel met 5 spelers trek je 1 kaart; bij 4 spelers 2 kaarten en bij drie spelers 3 kaarten. Leg de getrokken kaarten verdekt (zodat de Hussietenzijde naar boven gericht is) neer op de betrokken stadstegels.
- Leg een zeshoekige belastingtegel in het midden van elke stadstegel waarop geen Hussietenkaart ligt. (Mocht de voorraad belastingtegels tijdens het spel op raken, schud je de reeds gebruikte tegels om een nieuwe verdekte stapel te maken.)



2. Steden kiezen

Om beurten kiezen de spelers een stad waar ze belastingen willen innen. De speler waarvan de markeersteen op het rondje met de **minste** stadswachten staat, kiest als eerste een stad. De volgorde wordt aangegeven door de pijl bij fase 2.



In ronde 1 staan de pionnen nog niet op het regiobord. De eerste speler kiest een stad waar geen Hussietenkaart ligt en zet zijn pion op het eerste veld, d.i. **het veld met 0 stadswachten**, van het biedspoor naast de stadstegel in kwestie.

De spelers kiezen in de volgorde aangegeven door de pijl bij fase 2. Een stad die door de Hussieten belegerd wordt, kan niet gekozen worden. Wanneer je een stad kiest die nog niet door een andere speler gekozen werd, zet je jouw pion op het eerste veld van het biedspoor bij de gekozen stad. Wanneer je een stad kiest waar zich al een andere speler bevindt, moet je de diensten van jouw stadswachten aanbieden om die speler naar een andere stad te begeleiden. Daartoe zet je jouw pion op het biedspoor op een veld met een hoger cijfer dan je tegenspeler. Met het gekozen cijfer geef je aan hoeveel stadswachten je bereid bent te betalen.

Je tegenspeler heeft nu twee keuzes: ofwel neemt hij het bod aan, ofwel biedt hij op zijn beurt meer stadswachten door zijn pion op een veld met een nog hoger cijfer te zetten. De betrokken spelers gaan door met bieden **tot één van hen het bod van de andere aanneemt**. Het biedspoor gaat slechts tot 12. Bijgevolg kan je een bod van 12 stadswachten niet meer weigeren.

Wanneer je tegenspeler jouw bod aanvaardt, moet je hem het aantal stadswachten dat je geboden hebt, overhandigen. Als je speler zelf niet over voldoende stadswachten beschikt, kan je de koning om versterking vragen: **betaal 2 invloedspunten voor elke stadwacht die je uit de bank neemt** (plaats jouw markeersteen op het scorespoor 2 velden achteruit) en geef de stadswachten aan je tegenstrever. Het is niet toegelaten om met je markeersteen onder nul te gaan; je kunt dus nooit meer stadswachten bieden dan je kan betalen.

Wanneer je een bod van een tegenspeler aanvaardt, moet je met jouw pion over de weg naar een andere stad gaan. Je kunt daarbij niet naar een stad gaan die door de Hussieten belegerd wordt, maar je kan er wel langsheen reizen. Wanneer je jouw pion verplaatst, **moet je 1 stadwacht aan de bank betalen voor elke stad waar je tijdens je verplaatsing voorbij gaat of aankomt**. (Om van een stad naar een onmiddellijk aangrenzende stad te gaan, betaal je dus 1 stadwacht; om naar de stad aan het andere eind van het regiobord te gaan, moet je 3 stadswachten betalen.) Ook nu kan je weer bijkomende stadswachten kopen aan 2 invloedspunten het stuk.

Van zodra je in de stad van bestemming aankomt, ga je op dezelfde manier te werk: als jouw pion de enige in die stad is, zet je ze op het eerste veld met 0 stadswachten. Bevindt zich daar reeds een pion van een andere speler, moet je het **conflict onmiddellijk oplossen** door jouw pion op een veld met meer stadswachten plaatsen. Er begint opnieuw een biedronde tot één van de betrokken spelers het bod van de andere aanneemt. Dit procedé kan meerdere keren herhaald worden. De volgende speler mag geen stad kiezen zolang de pionnen van de vorige spelers niet allemaal in een verschillende stad gezet werden.

Aan het einde van fase 2 moeten de pionnen van alle spelers zich in een andere stad bevinden. In elke stad bevindt zich dan een pion of een Hussietenkaart.

Het is toegelaten om meer dan één keer naar dezelfde stad te reizen. Je zou bijvoorbeeld het bod van één speler kunnen aannemen en naar een naburige stad reizen. Word je daar overboden door een andere speler kan je diens bod weer aanvaarden en terugreizen naar de stad waar je net vandaan kwam om de speler daar opnieuw uit te dagen. Vergeet echter niet dat je voor elke verplaatsing van stad naar stad telkens 1 stadwacht moet betalen aan de bank.

Vanaf de 2de ronde moet je jouw pion niet meer gewoon in een stad naar keuze zetten, maar moet je de reisweg naar de stad waar je dan belastingen wilt innen, afleggen. Alle pionnen beginnen de tweede en volgende rondes vanaf de weg vóór de stad waar ze in de vorige ronde belastingen inden, niet op het biedspoor! Alleen de pionnen die op een biedspoor staan, kunnen aan een biedronde deelnemen.

Wanneer je een stad kiest om naartoe te reizen, moet je 1 stadwacht betalen voor elke stad waar je voorbijkomt, net zoals je doet wanneer je een biedronde verloren hebt.

Zelfs als je niet naar een andere stad wilt reizen, moet je nog steeds 1 stadwacht betalen

om je pion van de weg naar het biedspoor te verplaatsen. Het kost je met andere woorden 1 stadswacht om van een stad naar een aangrenzende stad te gaan of om te blijven waar je bent. Eén stad verder dan een aangrenzende stad kost je 2 stadswachten; om naar de stad aan de overzijde van het regiobord te gaan, betaal je 3 stadswachten.

Voor het overige zijn rondes 2 tot 6 identiek aan ronde 1.

Voorbeeld:



Rood begint. Lauban lijkt hem de interessantste stad om naartoe te gaan, dus plaatst rood zijn pion op het veld 0 van het biedspoor bij Lauban. Geel wilt de strijd met rood niet aangaan en gaat naar Bautzen, dus plaatst hij de gele pion op het veld 0 van het biedspoor bij Bautzen.

Groen beslist om ook naar Lauban te gaan en doet aan rood een bod van 2 stadswachten om in Lauban belastingen te mogen innen. Daartoe plaatst hij de groene pion op het veld 2 van het biedspoor bij Lauban.

Rood neemt het bod aan, ontvangt 2 stadswachten van groen en beslist om naar Bautzen te gaan. De verplaatsing kost hem 1 stadswacht. In Bautzen doet rood een bod aan geel van 1 stadswacht.



Geel doet een tegenbod van 2 stadswachten aan rood. Opnieuw neemt rood het bod aan. Hij reist terug naar Lauban, wat hem opnieuw 1 stadswacht kost. In Lauban doet hij groen een bod van 3 stadswachten.



Groen aanvaardt het bod van rood en reist naar Bautzen (kost hem 1 stadswacht) waar hij 3 stadswachten aan geel aanbiedt. Geel aanvaardt het bod en reist naar het onbezette Kamenz. Die verplaatsing kost hem 2 stadswachten.

Blauw moet nu nog spelen. Zij kan naar Lauban of Bautzen gaan en daar een bod van 4 stadswachten doen, maar bij het begin van het spel bezit zij maar 3 stadswachten. Het zou haar dus meteen 2 invloedspunten kosten om een vierde stadswacht bij de koning te betrekken. Ze zou ook met geel om Kamenz kunnen vechten door geel 1 stadswacht te bieden of gratis naar het onbezette Zittau gaan.

3. Herschikken

Herschik de markeerstenen op het regiobord naargelang de posities die de pionnen op de verschillende biedsporen innemen. De speler die in fase 2 de meeste stadswachten geboden heeft, plaatst zijn markeersteen op het rondje met het hoogste aantal stadswachten. De speler die het op één na meeste stadswachten bood, plaatst zijn markeersteen op het volgende rondje, enz.

Bij een gelijke stand plaatst de speler in de stad met het hoogste cijfer zijn markeersteen als eerste.

Voorbeeld:

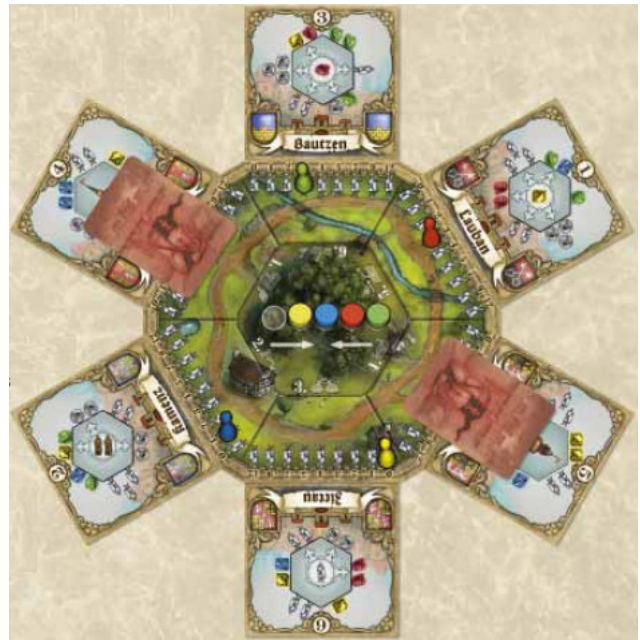
Groen en rood hadden elk 3 stadswachten veíl om belastingen te mogen innen in de door hen gekozen steden. Blauw betaalde er 1 en geel geen enkele.

Tussen groen en rood heerst een gelijke stand.

Groen bevindt zich in stad nummer 3, rood in nummer 1. Daarom mag groen zijn markeersteen in het rondje met de meeste stadswachten plaatsen.

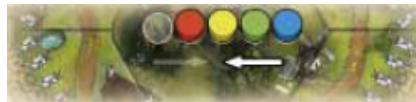
Rood is de volgende, daarna blauw. Ten slotte plaatst geel zijn markeersteen op het rondje met één stadswacht.

De eerste speler die in de volgende fase belastingen mag innen, is groen.



4. Belastingen innen

De spelers innen om beurten belastingen, te beginnen bij de speler waarvan de markeersteen op het veld met de meeste wachtters staat. De volgorde waarin de spelers aan de beurt komen, wordt aangegeven door de pijl bij fase 4, die in de tegenovergestelde richting van de pijl bij fase 2 wijst.



Rondom de zijden van de zeshoekige belastingtegels in de steden, vind je afbeeldingen van de goederen, paarden en stadswachten die daar ingevorderd kunnen worden. De belastingtegel zelf toont een aantal pijlen. Je mag de belastingtegel in jouw stad zodanig draaien, dat de pijlen wijzen naar de zijden met de zaken die je als belasting wil ontvangen.

Voor elk stadswachtsymbool waarnaar een pijl wijst, ontvang je één stadswacht van de bank. Sommige stadswachtkaarten tonen drie stadswachten. Je kunt een dergelijke kaart nemen in plaats van drie kaarten met telkens één stadswacht. De kaarten kunnen steeds met de bank gewisseld worden.

Voor de zilverkleurige paardensymbolen ontvang je op dit ogenblik nog niets, maar de speler die de meeste paarden invorderde, zal het snelste paardenspan krijgen en als eerste kunnen kiezen waar hij zijn goederen in fase 5 wil opslaan.

De andere symbolen stellen goederen voor. Voor elk symbool ontvang je 1 houten blokje in de overeenkomstige kleur. Leg de goederen op jouw persoonlijke huifkar.

Los van de pijlen op de belastingtegel, ontvang je eveneens de goederen, stadswachten of paarden die in het midden van de belastingtegel afgebeeld zijn. Sommige van deze tegels tonen ook 2 figuren die de **clerus**, **adel** en **kooplieden** voorstellen. Als dat het geval is, neem je evenveel overeenkomstige kaarten van de open stapel invloedskaarten (dit zijn de invloedskaarten met de grijze achtergrond).

Net als voor stadswachtkaarten, laat je jouw tegenspelers best in het ongewisse over het aantal invloedskaarten dat je bezit.

Omdat de spelers hun belastingen innen in de volgorde die door de pijl bij fase 4 aangegeven

wordt, kunnen deze spelers die later aan de beurt komen hun beslissingen baseren op wat de spelers vóór hen aan belastingen ontvangen hebben.

Voorbeeld:

Blauw oriënteert haar zeshoekige belastingtegel zoals in de afbeelding hiernaast. Ze krijgt twee stadswachten, één groen en één geel goederenblokje.

De twee **kooplieden** in het midden van de tegel willen zeggen dat ze ook een grijze invloedskaart met twee **kooplieden** ontvangt.

Blauw heeft ook twee paardensymbolen. Deze bepalen welk paardenspant zij in de volgende fase aan haar huifkar mag koppelen.



5. Goederen opslaan

De spelers slaan om beurten goederen op. De volgorde waarin de spelers dat doen, is afhankelijk van het aantal paarden dat ze in de vorige fase ingevorderd hebben. De speler die de meeste paarden invorderde, krijgt de tegel met het spant van 5 paarden. De speler met de op één na meeste paarden, krijgt het spant van 4, enz. Als twee spelers evenveel paarden ingevorderd hebben, is het spant met meer paarden voor de speler die belastingen inde in de stad met het hogere cijfer. Leg de tegel met het paardenspant naast je persoonlijke huifkar zodat de paarden je goederen naar de magazijnen kunnen vervoeren.

Op het scorebord liggen twee magazijntegels: de **Koninklijke** pakhuizen, te herkennen aan de kroon, bevinden zich links en de stadsmagazijnen, te herkennen aan de afbeeldingen van **clerus**, **adel** en **kooplieden**, bevinden zich rechts. De speler met de meeste paarden kiest één rij op één van de twee magazijntegels.

Als je één of meer van de in die rij afgebeelde goederen bezit, moet je deze op de overeenkomstige vakjes van de gekozen rij leggen. Voor elk blokje dat je in de rij legt, krijg je zoveel invloeds punten als aangegeven in het betreffende vakje. **Elk vakje dat je kunt vullen, moet je ook vullen!**

Als je niet de hele rij kunt vullen, krijgen de andere spelers in uurwijzerzin de gelegenheid om dat wel te doen. Ook zij moeten elke positie die ze kunnen, opvullen en krijgen daarvoor invloeds punten. Ga door tot iedereen de kans heeft gekregen om de ontbrekende posities op te vullen of tot de gekozen rij vol is.

Wanneer een rij vol is, krijgt de speler die de rij in kwestie gekozen heeft een bonus, zelfs als hij zelf geen enkel blokje in de rij heeft kunnen leggen. In de Koninklijke pakhuizen (links) komt de bonus overeen met het aantal invloeds punten dat links van de gekozen rij is afgebeeld. In het stadsmagazijn (rechts) is de bonus een invloedskaart; te nemen van één van de stapels op het scorebord. Het cijfer links van de gekozen rij geeft dan aan welke kaart genomen mag worden: de speler mag één open invloedskaart nemen van een stapel met evenveel figuren of minder. Draai geen nieuwe kaart om nadat je een kaart van een stapel hebt genomen. Als alle in aanmerking komende kaarten al genomen zijn, verdient de speler in kwestie geen bonus.

Aansluitend mag de speler die in de vorige fase de op één na meeste paarden invorderde, een nieuwe rij kiezen om op te vullen. Uiteraard mag hij niet kiezen voor een rij die al eens werd gekozen.

De spelers gaan door met het kiezen en vullen van rijen tot niemand nog goederen in een pakhuis kan plaatsen. Als iedereen een rij gekozen heeft en er in de pakhuizen nog plaatsen zijn waar de spelers goederenblokjes kunnen neerleggen, mag de speler met de meeste paarden een

tweede rij kiezen, enzovoort.

Goederen die in deze fase niet in één van de pakhuisen geplaatst kunnen worden, brengen geen punten op. Ze worden terug bij de algemene voorraad gevoegd en **mogen dus ook** niet bewaard worden voor de volgende ronde.

Voorbeeld:



Groen heeft het spant met 5 paarden en mag als eerste een rij kiezen om te vullen. Groen heeft 2 rode, 1 groen en 1 geel blokje. Groen kiest om de rij met bonus 4 in de Koninklijke pakhuisen te vullen en plaatst 1 groen en 1 geel blokje in de gekozen rij. Daarvoor ontvang groen onmiddellijk 4 invloedspunten. De blauwe speler zit links van groen en heeft enkel geel en groen. Blauw kan dus enkel 1 groen blokje aan de rij toevoegen. Dat levert blauw 1 punt op. Er is dan nog altijd plaats voor een blauw blokje. De volgende speler in uurwijzerzin, rood, heeft een blauw blokje en moet het in de rij leggen. Dat levert rood 1 punt op. Daarmee is de rij ook vol. Groen, de speler die rij gekozen had, krijgt daarom ook de 4 bonuspunten. Rood heeft het spant met 4 paarden en mag als volgende een rij kiezen om te vullen.

6. Epiloog

- Verwijder de Hussietenkaarten van de steden en schud ze weer samen met de andere Hussietenkaarten. Verwijder tevens de belastingtegels en leg ze op de aflegstapel.
- Verplaats de pionnen van alle spelers van de steden naar de weg ernaast.
- Verwijder de eventuele open invloedskarten die nog op het scorebord zouden liggen. Deze kaarten zijn niet meer nodig en kunnen weer in de doos gelegd worden.
- Verzamel de tegels met de paardenspanen en leg ze weer in de bank.
- Verwijder de goederenblokjes van de pakhuistegels en voeg ze bij de algemene voorraad. Verwijder ook de bovenste pakhuistegel van beide stapels. In de volgende ronde gebruik je de volgende tegel in de stapel. Aan het einde van ronde 3 zijn alle tegels een keer gebruikt. Maak twee nieuwe stapels zoals voorheen, maar leg de tegels nu met het cijfer II naar boven gericht. Aan het einde van ronde 6 zal je opnieuw alle tegels een keer gebruikt hebben. Dit duidt meteen ook het einde van het spel aan.



Einde van het spel

Het spel eindigt na de zesde ronde. Dit is gemakkelijk te herkennen. Elke stapel met invloedskarten op het scorebord telt 6 kaarten bij aanvang van het spel. Bij het begin van de zesde ronde wordt de laatste kaart van elk van deze stapels omgedraaid. Aan het einde van de ronde zullen ook de stapels met pakhuistegels voor de tweede keer helemaal doorlopen zijn.

Waardering van invloedskarten

Van zodra de laatste ronde voorbij is, tonen de speler de invloedskarten die ze in de loop van het spel verzameld hebben. Elke kaart toont een aantal (1 tot 4) lokale machtshebbers: **clerus**, **adel** of **kooplieden**. Deze worden met behulp van de tabel links boven op het scorebord omgezet in invloedspunten. De speler met de meeste figuren van de **clerus**, krijgt 9 invloedspunten, die met de op één na meeste 6, de derde in de rij 4 en de vierde nog 2. Op dezelfde wijze worden ook de invloedspunten voor de **adel** en **kooplieden** verdeeld.

Uitzondering: In een spel met drie spelers, worden de punten voor de eerste plaats niet toegekend. De speler met de meeste figuren van een soort krijgt dan 6 punten, de volgende 4 en de volgende nog 2.

Gelijke standen worden beslecht in het voordeel van de speler die nog de meeste stadswachten in de hand heeft. Hebben de betrokken spelers evenveel stadswachten, krijgen ze allen de punten van de laagste betrokken plaats. (Bv: in een spel met vijf spelers, krijgen twee spelers met de meeste figuren van een soort en evenveel stadswachten 6 punten, alsof ze met z'n allen tweede waren. Drie spelers die om de derde plaats strijden krijgen bv. 0 punten, alsof ze samen vijfde waren.)

In een spel met drie of vier spelers, kan je met de minste figuren van een soort nog steeds punten scoren, zolang je maar ten minste één figuur van die soort bezit. Spelers die geen kaarten van een bepaalde soort bezitten, kunnen voor die soort ook geen punten scoren. (Bv: in een spel met drie spelers heeft speler A 2 koopmannen en spelers B en C hebben er geen. A krijgt dan 6 punten voor zijn meerderheid, B en C krijgen geen punten. Als B en C beiden 1 koopman bezaten, zou diegene met de meeste stadswachten 4 punten en de andere 2 punten gekregen hebben.

De winnaar

De speler die na de waardering van de invloedskarten over de meeste invloedspunten beschikt, wint het spel.

In geval van een gelijke stand wint de speler die nog de meeste stadswachten bezit.

De andere kant van de stadstegels

Gedurende je eerste partijen, is het aanbevolen om de kant van de stadstegels met het cijfer op een witte achtergrond te gebruiken. Naarmate je het spel beter leert kennen, kan je ook de kant met het cijfer op een gele achtergrond proberen.

Zowel de witte als de gele kanten van de stadstegels leveren een gebalanceerd aanbod aan goederen, stadswachten en invloedskarten op. Door witte en gele kanten te combineren in eenzelfde spel, kan je heel andere situaties doen ontstaan. Voor onervaren spelers wordt dit ten zeerste afgeraden.

Lausitz

Land gelegen op de grenzen van het huidige Duitsland, Polen en de Tsjechische Republiek. In de oudheid werd het gebied door Germaanse stammen bevolkt en later door een Slavische volk (de Sorben). Het Slavische erfgoed drukt ook vandaag nog zijn stempel op het gebied. De Lausitz kan worden opgedeeld in de Opper-Lausitz, nabij de Tsjechische grens, en de Neder-Lausitz. Van 1368 tot 1635 behoorden beide delen aan de Tsjechische (Boheemse) kroon. In 1635 gingen beide gebieden naar de Saksen.

Zesstedenbond

Een confederatie van zes steden in de Opper-Lausitz - Görlitz, Bautzen, Löbau, Kamenz, Lauban en Zittau - in 1346 opgericht om de steden te beschermen tegen de aanvallen van rondtrekkende roofridders. Die waren in de 14^{de} eeuw erg actief in de streek die op

de weg van Leipzig naar Krakau lag. Gedurende zijn bestaan was de Zesstedenbond één van de voerende machten in de Lausitz.

Tijdens de Hussietenoorlogen bleef de regio trouw aan het katholieke geloof en bood ze weerstand tegen de Hussieten. Tot 1492 organiseerde de Zesstedenbond verschillende campagnes tegen de Hussieten in Bohemen. Daarna werd ze zelf het mikpunt van aanvallen door het leger van de Hussieten. De steden werden meermaals belegerd en soms ook ingenomen.

De invloed van de Zesstedenbond begon te tanen van zodra de bond en ook andere steden onder de Tsjechische kroon privileges en eigendommen werden ontnomen omdat ze Ferdinand I tijdens de Schmalkaldische Oorlog in 1547. In 1815 werd de bond definitief ontbonden toen het grootste deel van de Lausitz opging in het toenmalige Pruisen.

Bautzen

Het Historische centrum van de Opper-Lausitz, gelegen aan de rivier Spree. De vroegste geschreven verwijzing dateert uit 1002. Ten tijde van de Zesstedenbond fungeerde Bautzen ook als hoofdkwartier voor de activiteiten van de bond. Vandaag is de oude stad nog steeds het bezoeken waard omwille van zijn vele torens.

Kamenz

De meest westelijke stad van de Zesstedenbond, gelegen in de Opper-Lausitz. De stad ontstond rondom een burcht die aan het einde van de 12^{de} eeuw de handelsroute moest beschermen. Grote delen van de oude stad werden verwoest door een brand in 1707.

Zittau

Een stad gelegen in het zuidoostelijke deel van de Opper-Lausitz. De naam is afgeleid van het Slavische woord voor rogge. Geschriften over Zittau gaan terug tot het jaar 1238. De stad maakte deel uit van het Tsjechische Koninkrijk tot 1635. Tijdens de Dertigjarige Oorlog werd het een belangrijk centrum voor Tsjechische protestanten die na de slag Bílý Hora op de vlucht sloegen. Het aanzicht van de stad veranderde drastisch toen ze tijdens de Zevenjarige Oorlog ten prooi viel aan de vlammen. De brand was door Oostenrijkse troepen gesticht.

Görlitz

De meest oostelijke stad in het huidige Duitsland was in de Opper-Lausitz aan de rivier Neisse (Nysa) gelegen. Ze was gebouwd op een belangrijk knooppunt van verschillende handelsroutes. De stad werd voor het eerst vernoemd in het jaar 1071.

Na de Tweede Wereldoorlog werd Görlitz in een Oost-Duits en een Pools deel opgesplitst. De stad kwam nauwelijks gehavend uit de oorlog en bezit daarom vandaag nog over een rijkelijk historisch centrum met talrijke voorbeelden van middeleeuwse, renaissance- en barokke architectuur.

Löbau

Een stad in het centrum van de Opper-Lausitz. Ontstaan als deel van de kolonisatiepogingen door de Tsjechische koning Premysl Otokar I. Vroegste geschriften van de stad gaan terug tot 1221. De stad heeft in de loop van de geschiedenis zwaar te lijden gehad door oorlogen en meerdere stadsbranden.

Lauban

De meest oostwaarts gelegen stad van de Zesstedenbond maakte deel uit van de Opper-Lausitz. De stad werd gesticht omstreeks 1220 en genoot al van voor 1250 stadsrechten. Tijdens de Hussietenoorlogen werd ze tweemaal ingenomen. In latere tijden werd de stad meermaals verwoest door branden en ook de Napoleontische Oorlogen hebben hun sporen nagelaten. Vandaag ligt Lauban in Polen.

Vertaling: Sven De Backer voor FORUM-Federatie
Vesie: 1.0