



ŠEŠŤMESTIE



ŠESTMESTIE

Píše sa rok 1430. V českých zemiach zúria husitské vojny. Susedné krajiny sú terčom husitských spanilých jász, ktorých cieľom je získať vojnovú korisť, potraviny a krmivo pre kone. Horná Lužica stojí na strane Žigmunda, uhorského a rímskeho kráľa, jedného z najvplyvnejších európskych panovníkov, ktorý bol aj lužickým markgrófom.

Horná Lužica si napriek vojny s husitmi udržiava svoje bohatstvo. Čoskoro to bude sto rokov, čo vzniklo Šestímestie – spolok šiestich bohatých lužických miest, ktoré sa spojili na ochranu obchodu pred lúpežnými rytiermi a pre zachovanie stability a rovnováhy v oblasti.

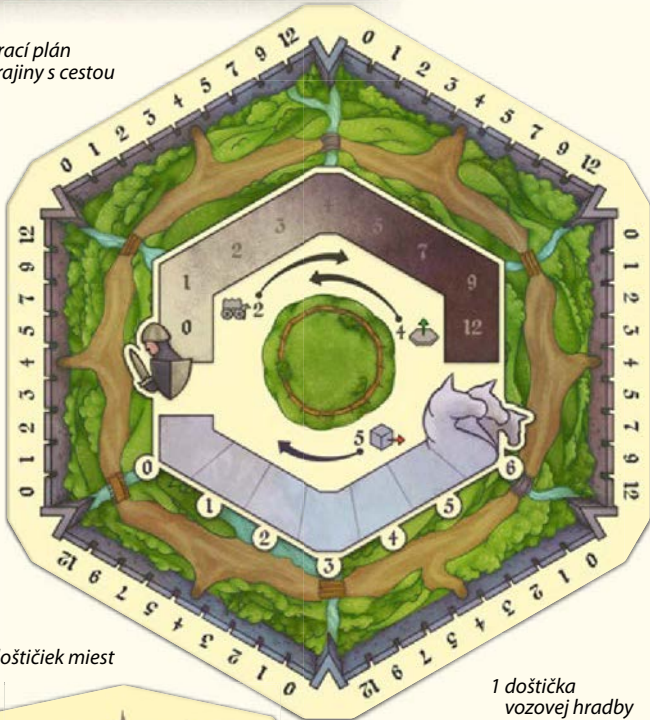
A práve do Šestímestia bojujúceho s husitmi mierite aj vy. Ako mladí a ctižiadostiví šľachtici túžite vyniknúť a získať postavenie na dvore kráľa Žigmunda. Vyzbrojení svojím šarmom a niekoľkými najvernejšími zbrojnošmi vyrážate do nepokojnej oblasti zmietanej vleklými konfliktmi vyberať dane pre kráľa.

Šľachtic, ktorý sa najviac osvedčí pri výbere daní a zároveň si šikovne zaistí podporu stavov, má najväčšiu šancu spočinúť po boku kráľa Žigmunda, ktorý sa možno čoskoro stane rímskym cisárom. Šestímestie je tak pre vás vstupnou bránou k tajom európskej politiky.



Obsah hry

1 hrací plán krajiny s cestou



6 doštičiek miest



1 doštička vozovej hradby



1 obojstranná bodovacia doska



6 2 1 obojstranná doštička bodovania stavov



54 žetónov daní

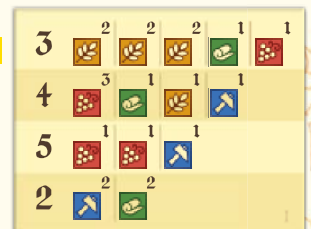


6 doštičiek povozov



6 doštičiek koní

40 kocôčok tovaru v štyroch farbách



6 doštičiek skladov



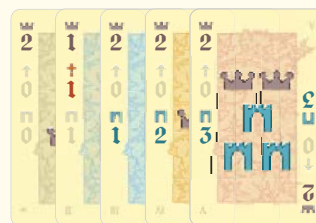
18 drevených ukazovateľov v šiestich farbách



6 drevených povozov v šiestich farbách



6 žetónov bodov



30 kariet stavov



38 kariet zbrojnošov



6 kariet miest



6 kariet pre automatického hráča

Ciel' hry

Hráči v úlohe ťžiaďostivých šľachticov obchádzajú lužické mestá a vyberajú dane. Nazhromaždený tovar následne umiestňujú do kráľovských a stavovských skladov a získavajú priazeň na dvore kráľa Žigmunda.

Hra trvá šesť kôl predstavujúcich šesť rokov. Víťazom sa stáva hráč, ktorý počas hry získa najviac bodov priazne.

Príprava hry

Nasledujúci popis prípravy je určený pre hru troch až piatich hráčov. Špecifiká pre hru dvoch a šiestich hráčov sú na stranách 15 a 16. Doprostred stola umiestnite šesťuholníkový hrací plán krajiny s cestou a k nemu priložte v náhodnom poradí šesť doštičiek miest tak, ako je znázornené na obrázku. Pri prvých hrách použite stranu mesta, na ktorej je šesťuholníkové políčko uprostred doštičky svetlé (používa sa na umiestnenie žetónov daní, viď str. 6).



Na viditeľné miesto umiestnite bodovaciu dosku tak, aby na ňu všetci dosiahli. Pri hre troch hráčov zvolte stranu so svetlým pozadím a pre hru štyroch a piatich hráčov s tmavým. Líšia sa bodovacou tabuľkou podpory stavov v dolnej časti.



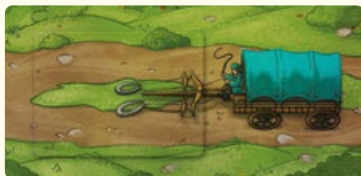
Každý hráč si vezme povoz a tri drevené ukazovatele v jednej z farieb.



Jeden z ukazovateľov umiestnite na políčko stupnice priazne s hodnotou 10 – na začiatku hry má každý hráč 10 bodov priazne **1**. Druhý ukazovateľ položte doprostred hracieho plánu krajiny na obrázok ohrady **2**. Zvyšné ukazovatele náhodne rozlosujte a umiestnite ich na stupnicu zbrojnošov uprostred hracieho plánu: prvý vylosovaný na políčko s najvyšším číslom, druhý na druhé najvyššie atď **3**.

Z kariet stavov, na ktorých sú znázornené symboly duchovných **†**, šľachticov **👑** a meštianstva **🏠**, vyberte tie, ktoré majú na lícovej strane šedé pozadie, a umiestnite ich lícom hore na dostupné miesto **4**. Zvyšné karty stavov roztriedte podľa počtu symbolov na jednotlivých kartách na štyri balíčky po šiestich kartách. Tieto balíčky stavov samostatne zamiešajte a umiestnite lícom dole na príslušné miesta vedľa bodovacej dosky **5**. Každý hráč obdrží tri karty s jedným symbolom zbrojnoša **6**. Tieto karty hráči držia v ruke, počet zbrojnošov aj počet kariet stavov v rukách hráčov je počas hry tajný. Ďalej každý hráč obdrží kartónovú doštičku s povozom vo svojej farbe, ktorú si viditeľne položí pred seba **7**.

Šesť dosiek skladov poskladajte tak, aby boli všetky nahor tou



stranou, ktorá má v pravom dolnom rohu číslo 1. Zamiešajte ich, rozdeľte na dve kôpky po troch a tie položte na vyznačené miesta na bodovacej doske **8**. Zvyšné karty zbrojnošov a drevené kocôčky tovaru dajte na dostupné miesto **9**.

Pripravte toľko doštičiek koní, koľko hráčov je v hre. Napríklad pri hre štyroch hráčov štyri: štvorzáprah, trojzáprah, dvojzáprah a jedného samotného koňa **10**.

Vyberte 36 šesťuholníkových žetónov daní, ktoré sú na zadnej strane označené číslami (1–2), (3–4) a (5–6). Tieto čísla označujú, pre ktoré kolá hry sú žetóny určené. Na začiatku hry žetóny roztriedte podľa zadných strán na tri skupiny a každú skupinu

zvlášť zamiešajte.

Odpočítajte z každej skupiny dvakrát toľko žetónov, koľko hrá

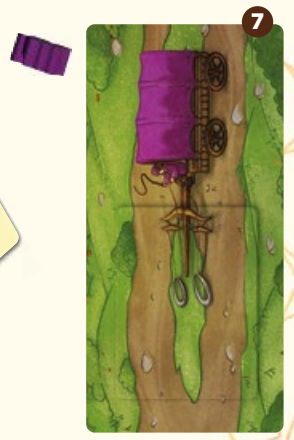
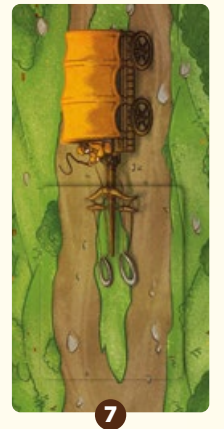
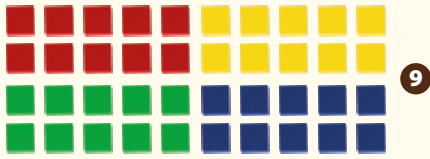


hráčov, a zvyšok odložte do krabice bez toho, aby ste sa na ne pozreli, v priebehu hry ich nebudete potrebovať (v každej skupine je dvanásť žetónov, v šiestich hráčoch teda použijete všetky). Odpočítané žetóny označené (1–2) a (3–4) nechajte pripravené lícom dole na kôpkach **11**. Žetóny označené (5–6) otočte a vyložte na stôl na viditeľné miesto **12**. Tieto žetóny, ktoré prinášajú extra body priazne za určité úspechy, síce prídu do hry až v posledných dvoch kolách, hráči však už teraz môžu vidieť, ktoré z nich budú k dispozícii a prispôsobiť tomu svoju hru.

Zvyšné žetóny (bez číselného označenia na rube) dajte späť do krabice, používajú sa pri zjednodušenej verzii hry viď str. 14.



Príprava hry pre 4 hráčov:



Priebeh hry

Celá hra sa skladá zo šiestich kôl.
Každé kolo zas zo šiestich herných fáz.

Stručný prehľad fáz kola:

1) Príprava kola

Otočte karty stavov, vylosujte napadnuté mestá a umiestnite žetóny daní.

2) Voľba miest

Hráči súperia o to, v ktorých mestách budú vyberať dane (v poradí podľa šípky).

3) Stanovenie poradia pre výber daní

Ukazovatele hráčov sa presunú podľa toho, koľko zbrojnošov hráči pri výbere mesta použili.

4) Výber daní

Hráči si postupne zvolia, v akej forme dane vyberú (v poradí podľa šípky).

5) Umiestnite tovar do skladov

V poradí podľa počtu získaných koní hráči postupne volia, v akom poradí sa sklady zaplňajú, a získavajú za to priazeň s prípadnými bonusmi.

6) Údržba po kole

Odstráňte naplnené sklady.

Nasledujúci popis hry je určený pre hru troch až piatich hráčov. Špeciálne pravidlá pre dvoch a šiestich hráčov sú uvedené na strane 15 a 16.

1) Príprava kola

Otočte vrchné karty na všetkých štyroch balíčkoch stavov na bodovacej doske.



Zo šiestich kariet miest vylosujte náhodne tie, ktoré sú v tomto kole napadnuté husitmi, a tak sa v nich nedajú vyberať dane. Nenapadnutých miest je vždy toľko, koľko je hráčov. V piatich hráčoch teda určite jedno napadnuté mesto, v štyroch dve a v troch tri mestá. Karty miest položte na doštičky miest rubovou stranou (husitmi) hore.

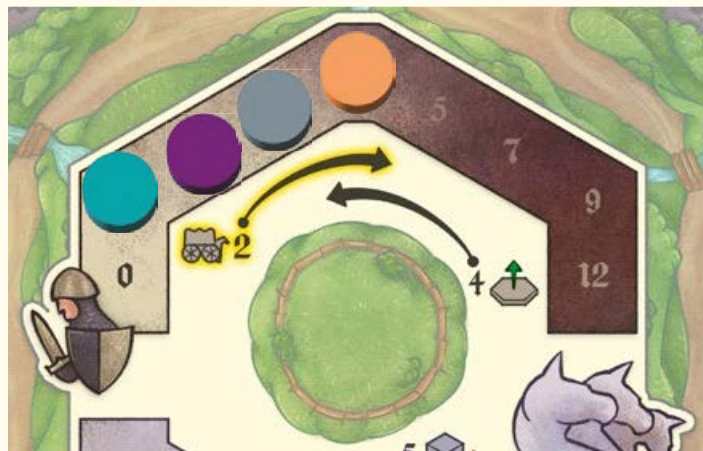


Na doštičky nenapadnutých miest rozdajte žetóny daní zo skupiny pre dané kolo, teda žetóny označené (1–2) v prvom a druhom kole, žetóny označené (3–4) v treťom a štvrtom kole. Pred piatym kolom sa doposiaľ odhalené žetóny (5–6) pozbierajú a zamiešajú a rozdadajú sa potom do miest v piatom a šiestom kole.

2) Voľba mesta

V tejto fáze si hráči postupne vyberú, v ktorom meste budú vyberať dane.

Postupujte v poradí podľa ukazovateľov na stupnici zbrojnošov uprostred hracieho plánu (ako naznačuje šípka, ktorá začína pri symbole povelu).



Začína hráč, ktorého ukazovateľ leží na políčku s najmenším počtom zbrojnošov. V prvom kole je situácia jednoduchšia, pretože hráči ešte nemajú svoje povelu na hracom pláne.

Prvý hráč si vyberie jedno z miest, v ktorom nie sú husitmi, a umiestni svoj povelu na políčku s číslom 0 na počítadle zbrojnošov pri vybranom meste.

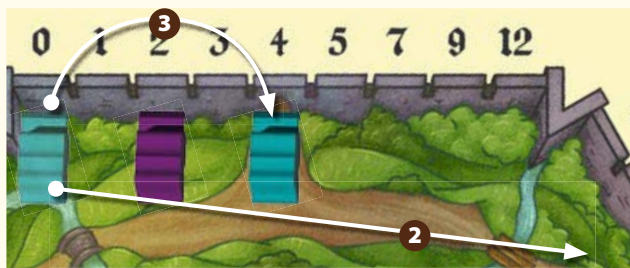


Potom si postupne vyberajú ďalší hráči podľa poradia ukazovateľov na stupnici zbrojnošov. Ak si hráč vyberie zatiaľ neobsadené mesto, postupuje rovnako – položí povelu na číslo 0 počítadla zbrojnošov.

Ak si však vyberie už obsadené mesto, musí hráčovi, ktorý bol vo vybranom meste pred ním, ponúknuť svojich zbrojnošov, aby ho „odprevadili“ do iného mesta. Urobí to tak, že položí svoj povoz na počítadlo zbrojnošov tohoto mesta na ľubovoľné vyššie číslo – tým hovorí, koľko zbrojnošov súperovi ponúka **1**.



Súper má teraz dve možnosti. Buď ponuku prijme **2**, alebo sa rozhodne ponúknuť protihráčovi ešte viac zbrojnošov a presunie svoj povoz na ešte vyššie číslo **3**.



Tak sa môžu hráči striedavo predháňať v ponukách, kým ju jeden z hráčov neprijme. Najvyššiu ponuku (12 zbrojnošov) nie je možné odmietnuť. Akonáhle jeden z hráčov ponuku prijme, súper mu musí vyplatiť ponúknutý počet zbrojnošov. Ak ich nemá dostatok, musí o zbrojnošov požiadať kráľa. Vezme si ich zo zásoby – za každého takéhoto zbrojnoša stráca dva body priazne (posunie svoj ukazovateľ o 2 políčka späť na stupnici priazne).



Týmto spôsobom sa hráč nesmie dostať do záporu – nesmie ponúknuť viac zbrojnošov, než dokáže zaplatiť. Hráč, ktorý ponuku prijal, musí presunúť svoj povoz po ceste do iného mesta. Mestá napadnuté husitmi si zvoliť nemôže, môže však cez políčka pred týmito mestami prechádzať. Za presun povozu na akékoľvek územie pri meste (či už napadnutého husitmi, alebo okolo ktorého chce len prejsť) hráč odovzdá do zásoby jedného zbrojnoša (teda jedného, ak sa presúva na susedné políčko, až troch, ak sa presúva na protíľahlé). Pri presune môže hráč chýbajúceho zbrojnoša tiež nahradiť stratou dvoch bodov priazne.

Po vstupe do nového mesta sa postupuje úplne rovnako. Ak tu ešte nikto nie je, postaví hráč povoz na políčko 0 počítadla

zbrojnošov, ak tu už niekto je, okamžite sa rieši konflikt. Novo prichádzajúci musí postaviť svoj povoz na vyššie číslo, než na ktorom stojí súperov povoz (ten môže stáť aj inde než na nule, ak už v tomto kole došlo ku sporu o toto mesto). Hráči sa predháňajú v ponukách, kým ju jeden z nich neprijme a opäť musí odcestovať. Až keď si hráč, ktorý odcestoval, vyberie prázdne mesto, je na ťahu ďalší hráč podľa poradia ukazovateľov.

Nakoniec teda umiestnia svoje povozy všetci hráči a u každého neobliehaného mesta stojí na počítadle zbrojnošov jeden povoz. Jeden hráč sa do rovnakého mesta počas tejto fázy môže dostať aj viackrát. Napríklad ak prijme ponuku hráča v jednom meste, ide do mesta susedného, kde jeho ponuku prebije hráč, ktorý tam už bol, on ju prijme a vráti sa späť, kde toto kolo začínal. Nezabúdajte však pri pohyboch vždy platiť pomocou zbrojnošov za presun z mesta do mesta!

V druhom a ďalších kolách je situácia podobná až na to, že na začiatku kola majú hráči svoje povozy na ceste pred mestom, kde vyberali v minulom kole dane. Povozy na ceste však nie sú v žiadnom meste a nemôžu spôsobiť konflikt. Ten spôsobujú len povozy stojace na počítadle zbrojnošov.

Keď si hráč volí mesto, nemôže doňho postaviť povoz priamo, ale musí ho presunúť po ceste a za tento presun odovzdať zbrojnoša rovnako, ako keď cestuje po konflikte – vráti do zásoby jedného zbrojnoša za každé políčko, na ktoré vstúpi.

V prípade, že by chcel hráč zostať v rovnakom meste, v ktorom vyberal dane minulé kolo, presunie povoz z cesty na počítadlo zbrojnošov a zaplatí za to jedného zbrojnoša (rovnako ako keby šiel na susedné políčko). Inak prebieha voľba miest rovnako ako v prvom kole. Od druhého kola teda hráči pri pohybe odovzdávajú vždy minimálne jedného zbrojnoša.



Príklad voľby mesta v prvom kole:

Začína hrať tyrkysový hráč, ktorý sa rozhodne pre mesto Lauban. Umiestni svoj povoz na políčko 0 na počítadle zbrojnošov. Ako ďalší hrá fialový hráč a rozhodne sa pre mesto Zittau. Umiestni svoj povoz na políčko 0 na počítadle zbrojnošov. Tretí v poradí je šedý hráč. Rozhodne sa, že chce vyberať dane v meste Zittau,

rovnako ako fialový hráč. Ponúkne mu rovno dvoch zbrojnošov – umiestni svoj povoz na číslo 2 na počítadle zbrojnošov. Fialový túto ponuku prijme, vezme si od šedého dvoch zbrojnošov a rozhodne sa pre presun do Laubanu. Za presun zaplatí jedného zbrojnoša.



Následne ponúkne tyrkysovému hráčovi jedného zbrojnoša. Ten sa rozhodne ponuku zvýšiť. Presunie svoj povoz na počítadle zbrojnošov na políčko s hodnotou 3. Fialový ponuku prijme, vezme si od tyrkysového troch zbrojnošov. Potom sa presunie do neobsadeného mesta Kamenz. Za presun zaplatí jedného zbrojnoša.

Ako posledný hrá oranžový hráč, ktorý má možnosť vybrať si neobsadené mesto Loebau, alebo vyvolať konflikt v jednom z troch obsadených miest.



3) Stanovenie poradia pre výber daní

Teraz sa zmení poradie na stupnici zbrojnošov uprostred hracieho plánu. Hráči umiestnia svoje ukazovatele na políčka podľa počtu zbrojnošov v meste, kde majú momentálne umiestnený svoj povoz. V prípade rovnosti umiestňuje ukazovateľ ako prvý ten hráč, ktorý stojí pri meste s nižším číslom. Hráč s vyšším číslom mesta potom umiestňuje svoj ukazovateľ za ukazovateľ hráča s nižším číslom mesta.

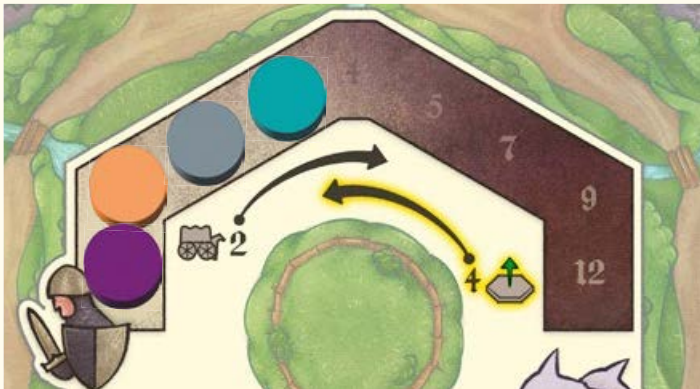
Príklad:

Tyrkysový hráč zaplatil troch zbrojnošov, šedý dvoch, oranžový a fialový žiadneho. Fialový stojí pri meste s číslom 2, oranžový pri meste s číslom 4. Tyrkysový presunie svoj ukazovateľ na stupnicu zbrojnošov na koniec stupnice s viac zbrojnošmi. Šedý sa postaví zaňho, ďalej potom oranžový a nakoniec fialový.



4) Výber daní

Pri výbere daní postupujete v opačnom poradí podľa ukazovateľov na stupnici zbrojnošov uprostred hracieho plánu (ako naznačuje šípka so symbolom daní).



Začína teda hráč, ktorého ukazovateľ leží na políčku s najvyšším počtom zbrojnošov. Každá doska mesta má uprostred šesťuholníkové políčko, pri ktorých stranách je znázornený tovar, kone a zbrojnoši, ktorých je tu možné získať. Šesťuholníkový žetón daní, ktorý v meste leží, má na sebe niekoľko šípok.

Hráč môže žetón ľubovoľne natočiť – šípky potom ukazujú, čo v meste na daniach vyberie. Symboly štítov označujú, koľko zbrojnošov hráč v danom meste naverboval. Ihneď po nastavení žetónu daní si hráč vezme zo zásoby príslušný počet kariet zbrojnošov. Hráč si môže vziať namiesto troch kariet zbrojnošov kartu s tromi zbrojnošmi. Počas hry je možné

takúto kartu rozmeniť na troch zbrojnošov a naopak. Hráč si ďalej spočíta symboly koní a ich počet označí svojim ukazovateľom z ohrady na počítadle koní. Hráč, ktorý má najviac koní, bude v budúcej fáze so svojimi vozmi najrýchlejšie pri skladoch a bude tam ako prvý doplňovať získaný tovar.

Ostatné symboly označujú dane v naturáliách, ktoré hráč v danom kole vyberie. Za každý kus tovaru hráč získa kocôčku príslušnej farby. Tieto kocôčky si položí viditeľne na svoj povoz. Po prvom hráčovi prichádzajú postupne na rad ďalší hráči podľa poradia ukazovateľov. Posledný hráč sa teda môže pri voľbe výberu daní riadiť tým, aké dane vybrali hráči pred ním.

Okrem daní vybraných pomocou šípok na žetóne daní získa hráč tiež nového družníka (napr. Richtára alebo Koniara), ktorý mu prináša zvláštne schopnosti. Tieto schopnosti sú symbolicky



znázornené uprostred žetónu a podrobne sú popísané na konci pravidiel. Družníka predstavuje práve získaný žetón daní, ktorý si hráč vezme k sebe a položí na stôl pred seba.

Schopnosti sú troch druhov:

Okamžité efekty sú označené symbolom . Tie sa vyhodnotia ihneď pri výbere daní v danom meste. Žetón si hráč ponechá pred sebou.

Výhody počas hry. Tieto žetóny sú na líci označené číslom fázy, v ktorej je možné ich využívať. Žetóny s označením , , môžete začať využívať až v nasledujúcom kole (nie je možné ich využiť späť). Žetóny s označením , , môže hráč využívať od štvrtej fázy kola, kedy ich získal, až do konca hry.

Žetóny s **bonusmi pre záverečné bodovanie** sú označené symbolom . Tieto žetóny majú význam až po skončení šiesteho kola (viac na strane 13).

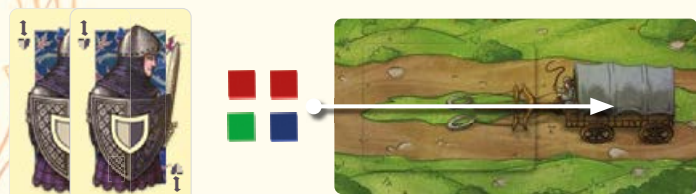
Žetóny daní označené číslom fázy je možné využívať v každom kole v príslušnej fáze. Žetóny s číslami 1, 2 alebo 3 (príprava kola, voľba mesta, stanovenie poradia) je možné začať využívať až od nasledujúceho kola. Niektoré schopnosti sa využívajú na začiatku alebo na konci fázy. Ak má pritom viac hráčov možnosť voľby, rozhodujú sa takto:

V piatej fáze (umiestnenie tovaru do skladov) využívajú schopnosti družiníkov v poradí pre piatu fázu (podľa množstva získaných symbolov koňi, začína hráč s najviac koňmi), v ostatných fázach podľa poradia na stupnici zbrojnošov (ten, kto naposledy zaplatil najmenej zbrojnošov, hrá prvý). Iné schopnosti je možné využívať v priebehu celej fázy.

Príklad:



Šedý hráč pri výbere daní natočil žetón daní ako na obrázku. Získa tak dvoch zbrojnošov, dve červené kocôčky tovaru, jednu modrú a jednu zelenú. Jedna zo šípok ukazuje na dva symboly koňi, preto umiestni svoj ukazovateľ z ohrady (stred hracieho plánu krajiny s cestou) na počítadlo koňi na políčko s číslom 2. Navyše získava nového družiníka – Sedliaka. Vezme si žetón daní k sebe a v ďalšom priebehu hry môže využívať jeho schopnosti (viac v časti Družiníci, str. 18).



5) Umiestnenie tovaru do skladov

Než začne samotné umiestňovanie tovaru do skladov, je potrebné určiť, v akom poradí budú hráči umiestňovať vybrané suroviny do skladov.



Hráč, ktorý pri výbere daní získal najviac symbolov koňi, obdrží doštičku s najviac koňmi (päťzáprah v hre piatich hráčov, štvorzáprah v hre štyroch hráčov atď.) a tie zapriahne pred svoj povoz (umiestni na doštičku povozu pred svoj voz).



Hráč, ktorý získal druhý najvyšší počet koňi, získa doštičku s počtom koňi o jeden nižší atď. V prípade rovnosti vybraných koňi získa doštičku s viac koňmi ten hráč, ktorý vyberal dane v meste s vyšším číslom.

Na bodovacej doske ležia dve dosky skladov. Hráč, ktorý má pred svojím vozom záprah s najvyšším počtom koňi, určí jeden riadok buď z kráľovského skladu (so symbolom bodov priazne)



v hornej časti, alebo zo stavovského skladu (so symbolom karty) v spodnej časti.



Ak má hráč na svojom voze tovar, ktorý je vyobrazený v určenom riadku, musí príslušnú kocôčku umiestniť na zodpovedajúce políčka v riadku a ihneď si za tento tovar pripíše toľko bodov priazne (postúpi na stupnici priazne), koľko udáva číslo na doplnenom políčku.



Hráč takto musí zaplniť všetky políčka vybraného riadku, ktoré zaplniť môže. Ak riadok nezaplní celý, pokračuje v jeho zaplňovaní hráč sediaci po jeho ľavici. Aj on musí zaplniť všetky políčka, ktoré môže, a aj on získa body priazne zodpovedajúce číslu pri tovare, ktorý doplnil. Ak by ani po jeho doplňovaní neboli všetky políčka plné, pokračuje hráč po jeho ľavici atď.

Ak sa hráčom podarí zaplniť všetky políčka z vybraného riadku, ten hráč, ktorý riadok určil, získava bonus. Bonus získava aj v prípade, keď sám žiadnu kocôčku do daného riadku dať nemohol, ak ostatní zaplnia všetky políčka v riadku, ktorý určil (v tomto prípade iba poukázáním na vybraný riadok bez umiestnenia tovaru).

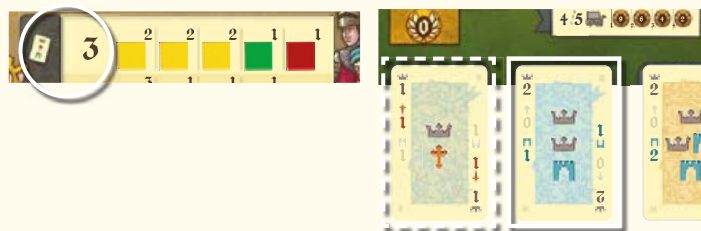
Ak chcete oslabiť silu koní, použite nasledujúce pravidlo:

Hráč, ktorý je na rade, nemôže vybrať riadok, ak doňho sám neumiestni aspoň jednu kocôčku tovaru.

Vo vrchnom kráľovskom sklade hráč získa ako bonus ihneď toľko bodov priazne, koľko udáva číslo na začiatku riadku, ktorý vybral.



Číslo na začiatku riadku v spodnom stavovskom sklade označuje, koľko symbolov stavov môže najviac získať. Z kariet stavov na bodovacej doske si hráč vyberie takú, ktorá má na sebe maximálne toľko symbolov, koľko udáva toto číslo. Ak by už žiadna taká karta nebola k dispozícii, vezme si kartu s nižším počtom symbolov atď.



Ak žiadna z kariet s nižším počtom symbolov nie je k dispozícii, hráč má smolu a žiadnu kartu stavu nezíska. Z balíčka, z ktorého si hráč kartu vzal, ďalšiu neotáčajte.

Ako druhý v poradí vyberá hráč, ktorý má do svojho vozu zapriahnutý druhý najvyšší počet koní, potom tretí atď. Hráč, ktorý je na rade, vždy určí jeden riadok zo skladov (ktorý doteraz nebol vybraný), a ak má príslušný tovar, musí ho doplniť. Po ňom doplní hráč po jeho ľavici atď. Ak sa podarí riadok zaplniť celý, získa hráč, ktorý ho vybral, príslušný bonus, ak sa ho zaplniť nepodarí, bonus prepadá. Tak sa pokračuje, kým je k dispozícii nejaký tovar, ktorý je možné doplniť.

Ak sa už pri určovaní skladu vystriedali všetci hráči a tovar stále zostáva, začína určovať znovu hráč, ktorý získal záprah s najviac koňmi atď. Ak sa stane, že všetky políčka určitej farby boli zaplnené a niektorým hráčom stále zostáva tovar danej farby, tento tovar hráčom prepadá a musia ho vrátiť do zásoby. Do ďalšieho kola si hráči žiadny tovar nenechávajú.

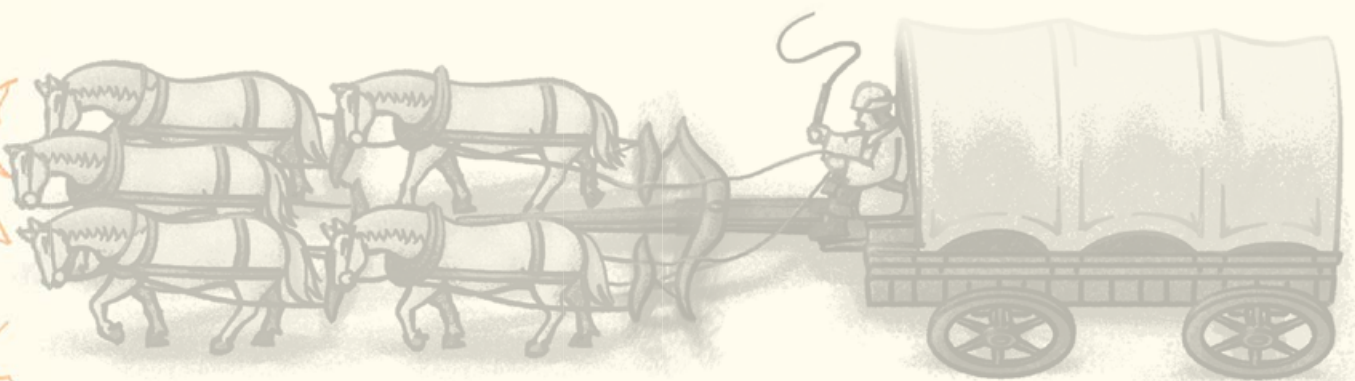


Príklad:

Tyrkysový hráč získal štvorzáprah, bude teda vyberať sklad ako prvý. Má 2 žlté a 1 zelený tovar. Vyberie si kráľovský sklad a v ňom riadok s bonusom 5 (1). Doplní doňho jednu žltú kocôčku tovaru, za čo si ihneď pridá 2 body na stupnici priazne (2). Hráč po jeho ľavici (oranžový) musí teraz doplniť červený a modrý tovar a pridá si 3 body (3). Fialový nemôže doplniť nič. Šedý doplní červený tovar za 1 bod (4). Celý riadok sa podarilo zaplniť, a preto získava tyrkysový hráč bonus 5 bodov priazne (5).

Teraz pokračuje šedý hráč, ktorý má trojzáprah. Vyberie si riadok v stavovskom sklade, ktorý má bonus 4 (6). Doplní doňho všetok svoj zostávajúci tovar (červený, zelený a modrý) a získa zaň okamžite 5 bodov priazne (7). Teraz je na rade tyrkysový (hráč po ľavici šedého), ktorý musí doplniť žltý tovar (8). Šedému sa podarilo zaplniť celý riadok, vezme si preto z ponuky kartu stavov so štyrmi symbolmi stavov (9). Teraz pokračuje fialový a po ňom oranžový hráč.

The board game illustration shows a central board with a grid of numbers and various icons. The board is divided into sections for different players: Tyrkysový (Turquoise), Šedý (Grey), Fialový (Purple), and Oranžový (Orange). The board has a central area with a king and knights, and a bottom area with a woman and a man. The board is numbered from 15 to 39. There are four inset images showing the state of the board for different players, with arrows indicating the actions described in the text. The board also features a central area with a grid of numbers and icons, and a bottom area with a grid of numbers and icons. The board is numbered from 15 to 39. There are four inset images showing the state of the board for different players, with arrows indicating the actions described in the text.



6) Údržba


Z dosiek miest obliehaných husitmi vezmite karty miest a pridajte ich k ostatným kartám miest. Povozy hráčov presuňte z počítadla zbrojnošov pri meste, v ktorom hráč vyberal dane, na cestu pri tomto meste. Z bodovacej dosky odstráňte karty stavov, ktoré v tomto kole nikto nezískal (otočené lícom hore). Tieto karty už do hry nevstúpia, môžete ich odložiť do krabice. Každý hráč vráti do zásoby konské zápražy zo svojho povozu. Kocôčky tovaru zo skladov dajte späť do zásoby a obidve vrchné dosky skladov odstráňte z bodovacej dosky; na ďalšie kolo budú k dispozícii sklady, ktoré ležali v kôpkach hneď pod nimi. V treťom kole kôpky skladov dôjdu. Vezmite znovu všetky dosky skladov, zamiešajte ich a umiestnite v dvoch kôpkach po troch na bodovaciu dosku, tentokrát hore tou stranou, ktorá má v pravom dolnom rohu číslo II. V šiestom kole vám sklady dôjdu druhýkrát – to značí koniec hry.



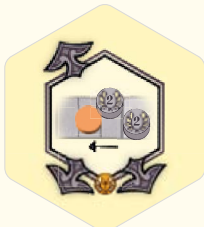
Koniec hry

Hra končí na konci šiesteho kola.

Šieste kolo poznáte ľahko podľa toho, že na jeho začiatku otočíte posledné karty stavov na bodovacej doske a na jeho konci odstránite posledné dosky skladov s číslom II.

Po skončení šiesteho kola sa pri bodovaní vyhodnotia aj žetóny daní označené symbolom  (viac v časti Družinici na str. 20). Postupuje sa takto:

Ako prvý sa vyhodnotí žetón družiníka Kráľovský hájnik.



Potom si hráči započítajú ostatné bodovacie žetóny s výnimkou tých, ktoré sú spojené s vyhodnotením stavov.

Ak si hráč pomocou družiníka (Hajtman, Kapitán stráží)




premieňa zbrojnošov za body, príslušný počet zbrojnošov musí odovzdať a nemôže ich použiť pri rozhodovaní o remízach (viď ďalej). Ak premieňajú zbrojnošov na body dvaja hráči, robia tak súčasne a nezávisle na sebe.



Nakoniec prebehne vyhodnotenie stavov. Zároveň sú vyhodnotené zvyšné žetóny súvisiace so stavmi.

Vyhodnotenie podpory stavov

Po poslednom kole hráči odkryjú karty stavov, ktoré počas hry získali.

Podľa tabuľky bodovania stavov započítajte body. Napríklad v hre štyroch hráčov získa ten, kto má na kartách najviac symbolov duchovenstva , 9 bodov priazne. Druhý hráč získa 6 bodov, tretí 4 body a štvrtý 2 body.



Hráč, ktorý nezískal žiadny symbol predstavujúci duchovenstvo, nezíska za tento stav žiadne body priazne, bez ohľadu na to, koľko mali ostatní. Následne sa rovnako obodujú symboly šľachty  a meštianstva .

Ak majú dvaja alebo viacerí hráči rovnako, rozhoduje počet zbrojnošov, ktorí im zostali v ruke. Ak ani ten nerozhodne, získajú všetci títo hráči nižší počet bodov (napr. ak sa dvaja delia o prvé miesto, získajú body ako za druhé miesto; ak sa traja delia o druhé miesto, získajú body ako za štvrté).

40

Ak počtom bodov prekročíte hranicu 40 bodov, vezmite si tento žetón a posuňte svoj ukazovateľ na začiatok stupnice priazne.

80

Po dokončení ďalšieho kola otočte žetón na číslo 80.

Určenie víťaza hry

Víťazom hry sa stáva ten vyberač daní, ktorý získal najviac bodov priazne, a teda najvyššie postavenie na dvore kráľa Žigmunda. Pri rovnosti bodov priazne vyhráva ten z týchto hráčov, ktorému zostalo najviac zbrojnošov po poslednom kole. Ak panuje zhoda aj potom, vyhrávajú všetci, ktorí zhody dosiahli.

Verzie hry

Doštičky miest

Pre niekoľko prvých hier odporúčame použiť pri každom meste stranu so svetlým políčkom ① pre žetón daní. Neskôr môžete vyskúšať hru, v ktorej použijete pri všetkých mestách stranu s tmavým políčkom ② pre žetón daní. Obidve strany obsahujú vyvážený pomer surovín jednotlivých druhov. Keď si zahráte viac hier, môžete skúsiť jednotlivé strany miest rôzne kombinovať (a vytvárať tak hry s rôznymi pomermi surovín), ale zo začiatku to neodporúčame.



Zjednodušená verzia hry

V tejto verzii dajte bokom žetóny s číslami na rubových stranách a vezmite iba 18 žetónov daní bez čísel na rubovej strane. Zamiešajte a položte ich lícom dole. Ostatné žetóny nechajte v krabici.



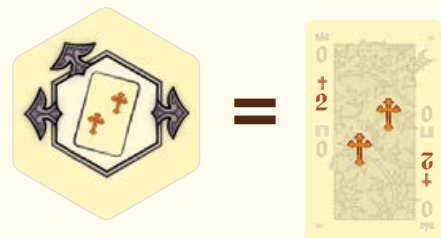
Hra je rovnaká ako v základnej verzii s týmito odlišnosťami:

Príprava kola

Do každého nenapadnutého mesta dajte jeden šesťuholníkový žetón daní z kôpky žetónov daní a položte ho na stredové políčko (ak kôpka žetónov daní dôjde, zamiešajte použité žetóny a vytvorte z nich novú kôpku).

Výber daní

Hráč počas fázy výberu daní získa tiež tovar, zbrojnošov alebo kone, ktoré sú uprostred šesťuholníkového žetónu. Na ňom tiež môžu byť dva symboly reprezentujúce stav (duchovenstvo, šľachta, mešťania). V takom prípade si vezme do ruky príslušnú kartu stavu s dvoma symbolmi príslušného stavu (karty so šedým pozadím na lícovej strane).



Údržba

Z doštičiek miest odstráňte žetóny daní.

Pravidlá pre hru v šiestich

V šiestich hráčoch platia rovnaké pravidlá ako v iných počtoch hráčov, s niekoľkými výnimkami.

Príprava hry

Prípravte hru podľa obvyklých pravidiel.

Na bodovaciu dosku umiestnite doštičku s bodovaním stavov pre šesť hráčov.



Príprava kola

Každé kolo je k dispozícii všetkých šesť miest, žiadne mesto teda nie je obliehané husitmi. Namiesto toho sa na začiatku prvej fázy vylosuje jedno mesto a vpravo od neho (v smere hodinových ručičiek), teda medzi toto mesto a mesto napravo od neho, sa umiestni doštička vozovej hradby.



Pohyb

Pri pohybe hráča v druhej fáze stojí prekročenie vozovej hradby ľubovoľným smerom o jedného zbrojnoša navyiac.



Príklad:

Ak je vylosované mesto Kamenz, vozová hradba sa teda položí na spojnicu medzi týmto mestom a Bautzenom ①. V druhej fáze začína oranžový hráč a presunie sa do Bautzenu – za cestu zaplatí 3 zbrojnošov (dvoch za dva úseky cesty a jedného za prekročenie hradby ②. Potom hrá šedý hráč – za jedného zbrojnoša sa presunie tiež do Bautzenu ③ a ponúkne červenému hráčovi troch zbrojnošov . Ten ponuku prijme a za dvoch zbrojnošov sa presunie do Kamenza ④ (jedného zaplatí za úsek cesty, jedného za vozovú hradbu +).

Umiestňovanie do skladov

Vozová hradba má na oboch stranách symbol koňa. To znamená, že hráči, ktorí získali mestá susediace s vozovou hradbou, si počítajú o jeden symbol koňa viac pri rozhodovaní o poradí na počítadle koní.



Pravidlá pre hru v dvoch

Pri hre dvoch hráčov pridajte do hry jedného alebo viac automatických hráčov.

Hra s jedným automatickým hráčom

Príprava hry

Každý hráč si vyberie svoju farbu a umiestni ukazovatele na hrací plán a bodovaciu dosku podľa obvyklých pravidiel. Pre automatického hráča pripravte iba drevené povozy a doštičku povozu v jednej z nepoužitých farieb. Automatický hráč nikdy nezíska zbrojnoša, koňa, stavy a vždy hrá ako druhý, takže nepotrebuje ukazovatele poradí a počtu koní. Zamiešajte šesť kariet pre automatického hráča a položte ich na dosah lícom dole. Budú tvoriť doberací balíček.



Na bodovaciu dosku umiestnite doštičku s bodovaním stavov pre dvoch hráčov.



Príprava kola

Vylosujte z kariet miest tri napadnuté mestá a zakryte ich doštičky (ako v hre troch hráčov).

Výber mesta

Automatický hráč hrá vždy ako druhý. Keď je na rade v prvom kole, otočte jednu zo zvyšných kariet miest (tých, ktoré nie sú napadnuté) a umiestnite jeho povoz do tohto mesta. Ak je mesto obsadené iným hráčom, nastáva konflikt a je potrebné ho vyriešiť.

V ďalších kolách otočte vrchnú kartu z balíčka automatického hráča. Šípky určujú, kam sa povoz pohne. Povoz sa posunie v smere šípky do najbližšieho neobliehaného mesta.



Táto šípka **1** značí, že primárne zostane v tom istom meste, v ktorom skončil v minulom kole. Ak je mesto obsadené husitmi, posunie sa v smere druhej šípky **2** do najbližšieho neobliehaného mesta.

Ak otočíte šiestu kartu automatického hráča, celý balíček zamiešajte a pripravte na opätovné použitie.

Konflikt s automatickým hráčom

Ak povoz automatického hráča príde do mesta, ktoré je obsadené hráčskym povozom, umiestni sa na počítadle zbrojnošov na najbližší možný vyšší počet zbrojnošov.

Hráč sa ako obvykle rozhodne, či ponúkne vyšší počet zbrojnošov, alebo odíde. Ak sa rozhodne mesto opustiť, dostane zo zásoby toľko zbrojnošov, na akom čísle stojí povoz automatického hráča.

Ak sa rozhodne zvýšiť ponuku, posunie sa na ľubovoľný vyšší počet zbrojnošov. Kedykoľvek je automatický hráč na počítadle zbrojnošov na nižšom čísle ako iný hráč, otočte vrchnú kartu z jeho balíčka, aby ste zistili, ako sa zachová.

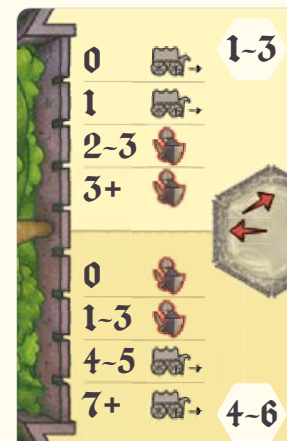
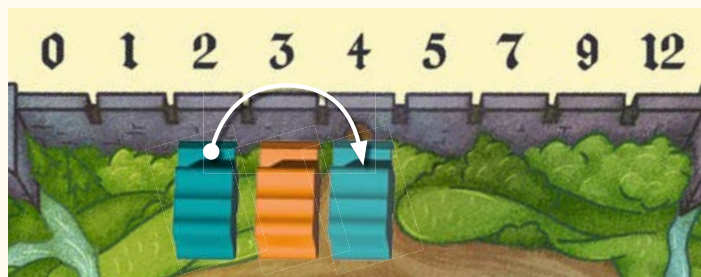
Ak prebieha prvé až tretie kolo hry, použijete vrchnú časť karty **1**, ak štvrté až šieste, použijete spodnú časť. **2**. Podľa aktuálneho počtu zbrojnošov, na ktorom stojí povoz automatického hráča, určíte, ako sa zachová. Symbol zbrojnoša s mečom značí, že bude v súboji o mesto pokračovať **3** a posunie svoj povoz na najbližšie možné voľné miesto na počítadle.

Symbol povozu značí **4**, že mesto opustí. Hráč, ktorý ho odoslal preč, odovzdá do zásoby príslušný počet zbrojnošov.



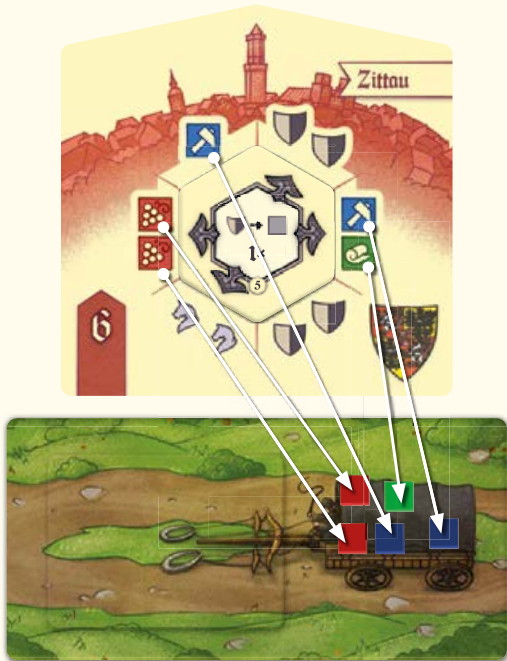
Príklad:

Oranžový hráč umiestnil v druhom kole svoj povoz do mesta, ktoré je obsadené automatickým hráčom , ktorého povoz je na čísle 2. Otočí kartu pre automatického hráča a keďže je pri počte zbrojnošov 2-3 symbol zbrojnoša s mečom , posunie protivníkov povoz na pozíciu so 4 zbrojnošmi. Teraz sa oranžový musí znovu rozhodnúť, či bude pokračovať, alebo mesto opustiť.



Výber daní

Automatický hráč vždy vyberie všetok tovar, ktorý je v danom meste v ponuke, bez ohľadu na šípky pri žetónoch daní. Položte kocôčky tovaru na jeho doštičku povozu.



V zjednodušenej verzii hry vyberie aj tovar zobrazený na príslušnom žetóne.

Umiestnenie tovaru do skladov

Automatický hráč hrá vždy ako druhý a podľa bežných pravidiel umiestňuje svoj tovar do určených riadkov. On sám žiadny riadok neurčuje, vždy len doplná. Kocôčky doplňajte zľava doprava, teda od najlepšie bodovaného tovaru.

Vyhodnotenie podpory stavov

Kto má na konci hry viac symbolov stavov, získa sedem bodov. Druhý hráč získa dva body. Ak nemá ani jeden symbol príslušného stavu, nezíska nič. Ak majú rovnako, rozhoduje počet zostávajúcich zbrojnošov.

Hra s ďalšími automatickými hráčmi

Ak chcete, môžete do hry pridať ďalších automatických hráčov. Prípravu hry upravte podľa počtu hráčov. (Ak hrajú dvaja hráči a rozhodnú sa pridať dvoch automatických, hru pripravte ako pre 4 hráčov.) Postupujte rovnako ako pri prvom automatickom hráčovi s tou výnimkou, že každý ďalší automatický hráč hrá vždy na konci fázy (voľba mesta, umiestnenie tovaru do skladov). Pre všetkých automatických hráčov používajte jeden balíček kariet automatického hráča.

Nedochádza ku konfliktu dvoch automatických hráčov. Ak by mal automat dôjsť podľa šípok na kartách do mesta obsadeného iným automatom, vyhodnoťte ho ako mesto obliehané husitmi.

Automatických hráčov môžete zapojiť aj do hry, ktorej sa zúčastnia viac ako dvaja hráči. Napríklad traja hráči môžu takto rozšíriť počet na 4). V takom prípade hru pripravte pre príslušný počet hráčov vrátane automatických a použite bežné pravidlá pre hru s automatickým hráčom.

Pre bodovanie stavov použite bodovanie pre počet skutočných hráčov.

Odporúčame pridať maximálne **dvoch automatických hráčov**.

Bodovanie automatických hráčov

Podľa vyššie popísaných pravidiel nezískava automatický hráč žiadne body. Hráči súperia iba medzi sebou. Ak si ale chcete hru s automatmi okoreniť, môžete im počítať body na stupnici bodov priazne.

Na začiatku hry začína ukazovateľ každého automatického hráča na bodovacej stupnici s desiatimi bodmi priazne.

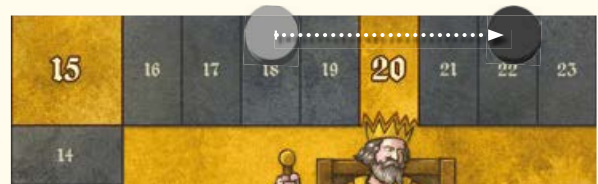
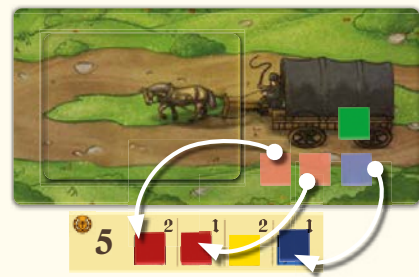
Za každého zbrojnoša, ktorého hráči odovzdajú do zásoby pri konflikte s automatom, získa automat jeden bod priazne.



Za každý symbol štítu v meste, kde skončí, získa automat jeden bod priazne, bez ohľadu na šípky na žetóne daní.



Pri umiestnení tovaru do skladov získa automatický hráč príslušný počet bodov priazne.



Tu nájdete videonávod pre všetky verzie hry v českom jazyku.



Cechmajster

Ak počas umiestňovania tovaru do skladov získate bonus v stavovskom sklade, cechmajster pre vás získa navyiac jeden bod priazne.



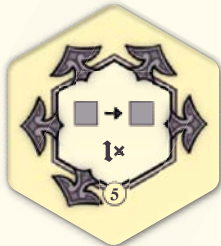
Furman

V druhej fáze strácate za presun medzi mestami o jedného zbrojnoša menej (vždy však minimálne jedného stratíte). Furman jednoducho pozná bezpečnejšie skratky medzi vzdialenejšími mestami.



Kráľov šašo

Ak máte na začiatku piatej fázy doštičku s najmenším počtom koní, okamžite získate jeden bod priazne. Váš voz ide ku skladom síce najpomalšie, ale aspoň je dost času na trochu zábavy.



Kupec

V piatej fáze, po určení poradia, môže kupec vymeniť jeden kus vášho tovaru za iný ľubovoľný tovar zo zásoby podľa vášho výberu.



Koniar

Koniar sa stará o vaše kone, a tak pri počítaní symbolov koní postupujte, ako keby ste získali o pol symbolu koňa navyše (vrátane kola, v ktorom ste tento žetón získali). Pri umiestňovaní ukazovateľa na stupnicu počtu koní ho položte na deliacu čiaru medzi políčkami.



Kastelán

Ak počas umiestňovania tovaru do skladov získate bonus v kráľovskom sklade, kastelán pre vás získa jeden bod priazne navyiac.



Richtár

Richtár vám pomôže výrazne zvýšiť vplyv u stavov. Z kariet stavov s dvoma symbolmi na šedom pozadí si ihneď vezmite dve podľa svojho výberu.



Sedliak

V piatej fáze, po určení poradia, môžete poslať sedliakovi jedného zbrojnoša do služby. Sedliak vám za to venuje jeden tovar akejkoľvek farby zo zásoby.



Stotník

So stotníkom sú vaši zbrojnoši silnejší. Kedykoľvek v druhej fáze umiestňujete či presúvate svoj povoz do doposiaľ neobsadeného mesta, môžete ho zdarma (bez straty zbrojnoša) umiestniť rovno na číslo 1 počítadla zbrojnošov.



Verbovač

V šiestej fáze vám verbovač poskytne jedného zbrojnoša.



Žobrák

Ak v tretej fáze stojí váš povoz na počítadle zbrojnošov na políčku s číslom 0, žobrák vám dokáže na kráľovskom dvore získať jeden bod priazne.



Hostinský

Počas prvej fázy vám hostinský obstará víno alebo jedlo (jeden červený alebo žltý tovar).



Komorník

Ak ste v piatej fáze na rade s výberom riadku skladu, môžete namiesto toho prenechať presne jeden tovar kráľovskému komorníkovi, ktorý zaň pre vás získa štyri body priazne. Potom pokračuje výberom riadku skladu ďalší hráč. Komorníka je možné využiť aj v prípade, keď už do skladov nejde umiestniť tovar farby, ktorý chcete komorníkovi prenechať, a aj potom, keď všetok zvyšný tovar už bol umiestnený alebo nejde umiestniť.



Konšel

Konšel vám pomôže zvýšiť vplyv u stavov. Z kariet stavov s dvomi symbolmi na šedom pozadí si ihneď vezmite jednu podľa svojho výberu.



Tkadlec

Za umiestnenie každého vášho zeleného tovaru (látky) počas piatej fázy získavate o jeden bod priazne navyiac.



Remeselník

Počas prvej fázy pre vás remeselník vyrobí látku alebo nástroje (jeden zelený alebo modrý tovar).



Vinár

Vinár vám pomôže s výberom kvalitnejšieho vína a postará sa o jeho lepšie uskladnenie. Za umiestnenie každého svojho červeného tovaru (vína) počas piatej fázy získavate o jeden bod priazne navyiac.



Vrchný koniar

Vrchný koniar sa veľmi dobre stará o vaše kone. Pri počítaní symbolov koní postupujte, ako keby ste získali o jeden a pol symbolu koňa navyše (vrátane kola, v ktorom ste tento žetón získali). Pri umiestňovaní ukazovateľa na stupnicu počtu koní ho položte na deliacu čiaru medzi políčkami.



Vrchný verbovač

V šiestej fáze pre vás vrchný verbovač naverbuje dvoch zbrojnošov.



Vrchný vyberač

Pri výbere daní máte k dispozícii o jednu šípku na žetóne daní navyiac. Tá môže byť natočená ktorýmkoľvek voľným smerom (tzn. získate veci znázornené aj pri jednej z hrán šesťuholníkového políčka na doštičke mesta, na ktorú neukazuje žiadna šípka na žetóne daní). Toto platí už pre tento žetón daní.



Vyjednávač

Ak pri výbere miest v druhej fáze stojí váš povoz na počítadle zbrojnošov na políčkach 0 až 3, musia vám protihráči ponúknuť minimálne o dvoch zbrojnošov viac, než koľko udáva číslo, na ktorom aktuálne stojíte (ak stojíte na 1, musia vám ponúknuť minimálne 3).



Zlodej

V piatej fáze, po určení poradia, pre vás môže zlodej ukradnúť jeden ľubovoľný tovar zo zásoby. Stojí vás to však jeden bod priazne.



Astrológ

Astrológovi sa podarilo presvedčiť kráľa, že niektorým z vašich družiníkov sú naklonené hviezdy. Za každý žetón so štyrmi šípkami, ktorý ste počas hry získali, dostanete na konci hry dva body priazne.



Biskup

Za každý symbol kríža (duchovného) na kartách stavov, ktoré ste počas hry získali, dostanete na konci hry po bodovaní stavov jeden bod priazne.



Dvorná dáma

Na konci hry získate tri body priazne, naklonili ste si na svoju stranu dvornú dámu.



Hajtman

Na konci hry môžete hajtmanovi odovzdať až osem zbrojnošov. Za každého z nich získate jeden bod priazne. Rozhodnúť sa musíte ešte pred bodovaním stavov. Odovzdaní zbrojnoši sa nepočítajú pri rozhodovaní remíz.



Kancelár

Na konci hry za každý stav, pri ktorom žiadny z ostatných hráčov nemá väčší počet symbolov ako vy, získavate navyše tri body priazne.



Kapitán stráž

Na konci hry môžete kapitánovi odovzdať až troch zbrojnošov a za každého z nich získať dva body priazne. Rozhodnúť sa musíte ešte pred bodovaním stavov a odovzdaní zbrojnoši sa potom nepočítajú pri rozhodovaní remíz.



Kráľovná

Naklonili ste si na svoju stranu kráľovnú. Na konci hry získate päť bodov priazne.



Kráľovský herold

Za každý symbol koruny (šľachtica) na kartách stavov, ktoré ste počas hry získali, dostanete na konci hry po bodovaní stavov jeden bod priazne.



Kráľovský hájnik

Na konci hry, ešte pred vyhodnotením ostatných kariet a stavov, získate dva body priazne za každého hráča, ktorý doteraz získal počas hry menej bodov priazne ako vy.



Kronikár

Podarilo sa vám získať na svoju stranu kronikára, ktorý má niektoré mestá vo väčšej oblube ako iné. Získate toľko bodov priazne, koľko udáva číslo mesta, pri ktorom stojíte na konci hry so svojím povozom (čiže v ktorom ste vybrali dane v poslednom kole).



Opát

Opát požehnal niektorým vašim verným. Za každý žetón s tromi šípkami, ktorý ste počas hry získali (vrátane tohoto), získate na konci hry dva body priazne.

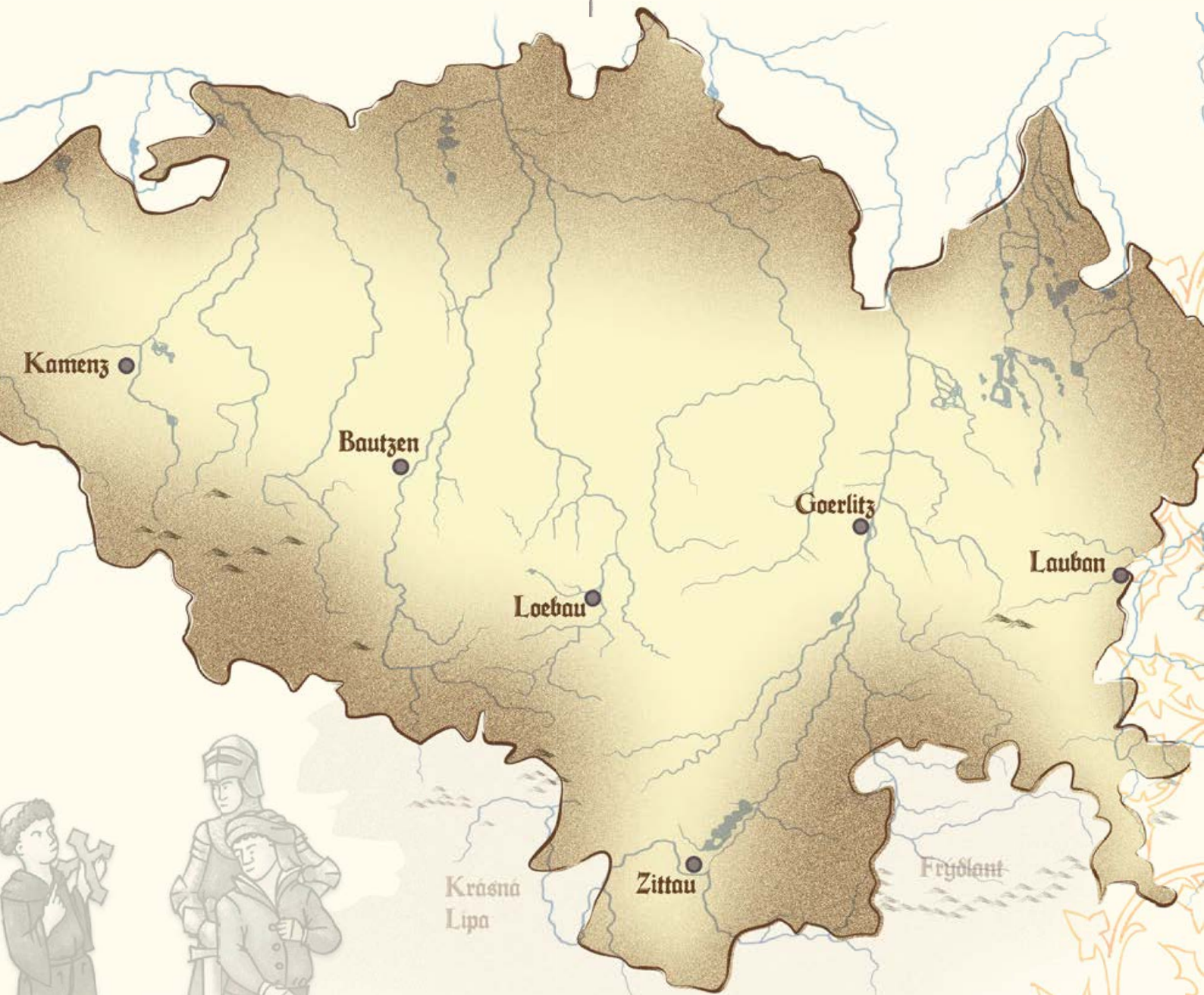


Mešťanosta

Za každý symbol brány (mešťana) na kartách stavov, ktoré ste počas hry získali, dostanete na konci hry po bodovaní stavov jeden bod priazne.

Lužica

Územie na pomedzí troch súčasných štátov: Nemecka, Poľska a Českej republiky. V staroveku bolo obývané germánskymi kmeňmi, neskôr Slovanmi. Čiastočné slovanské osídlenie (Lužickí Srbovia) sa dochovalo do súčasnosti. Delila sa na Hornú Lužicu (bližšie k českým hraniciam) a Dolnú Lužicu. V rokoch 1368–1635 boli obidve Lužice súčasťou zemí Koruny českej, potom pripadli ako léno saskému kurfirstovi.



Krásná
Lipa

Frydlant

Liberec

Šestmestie

Zväzok šiestich miest Hornej Lužice – Goerlitz (Zhorelec), Bautzen (Budyšín), Loebau (Lubava), Kamenz (Kamenec), Lauban (Lubaň), Zittau (Žitava). Vznikol 21. augusta 1346, niekoľko dní pred bitkou pri Kreščaku, ako mestský obranný spolok, primárne ako ochrana pred lúpežnými rytiermi. Činnosť zlodějov bola v tejto oblasti v 14. storočí veľmi silná, pretože tadiaľto viedla obchodná cesta Lipsko – Krakov. Šestmestiu sa pomerne rýchlo podarilo spacifickovať lúpežnú šľachtu, získalo dokonca povolenie boríť jej hrady.

V období husitských vojen, kedy sa odohráva aj táto hra, zostala celá oblasť katolícka a postavila sa proti husitom. Do roku 1429 sa tieto mestá podieľali na organizácii protihusitských výprav do Čiech.

V roku 1429 a v nasledujúcich rokoch sa stala terčom útokov husitských vojsk, ktoré niekoľkokrát obliehali jednotlivé mestá a niektoré aj dobyli.

Bautzen (Budyšín)



Historické centrum Hornej Lužice, leží na rieke Spréva. Prvé dochované písomné zmienky o meste pochádzajú z roku 1002. V dobe existencie Šestmestia bolo najmä z počiatku vedúcim činiteľom spolku. Budyšín si dodnes zachoval staré mesto, ktoré vyniká množstvom veží.

Vplyv Šestmestia upadol najmä potom, keď bol tento spolok aj ďalšie mestá v zemiach Koruny českej zbavený množstva privilégii a potrestaný na majetku za nedostatočnú podporu Ferdinanda I. pri stavovskom odboji (roku 1547).

Šestmestie stratilo svoj praktický význam v 19. storočí, okrem iného aj v dôsledku roztrhnutia územia Hornej Lužice medzi Sasko a Prusko.

21. júna 1991 bol zväz symbolicky oživený pri príležitosti 770. jubilea založenia mesta Lubava, pričom k šiestim tradičným mestám pribudlo aj samostatné poľské mesto Zgorzelec.

Po celú dobu svojej existencie patrilo Šestmestie k hlavným mocenským činiteľom v oblasti Lužice.

Kamenz (Kamenec)



Najzápadnejšie mesto Šestmestia, nachádza sa v Hornej Lužici. Kamenec vznikol na mieste hradu, ktorý tu bol zriadený koncom 12. storočia na ochranu obchodnej cesty. Podobu súčasného Kamenca ovplyvnil veľký požiar starého mesta v roku 1707.

Zittau (Žitava)



Leží v juhovýchodnej časti Hornej Lužice. Názov pochádza zo slovanského výrazu pre žito. Prvá zmienka o Žitave pochádza z r. 1238. Žitava bola súčasťou Českého kráľovstva až do r. 1635. V dobe tridsaťročnej vojny sa stala významným centrom českých protestantov, ktorí museli utiecť po bitke na Bielej hore. Do tváre mesta významne zasiahol požiar založený počas sedemročnej vojny rakúskymi jednotkami, ktorý zničil väčšinu domov.

Loebau (Lubava)



Nachádza sa uprostred Hornej Lužice. Mesto bolo založené v rámci kolonizácie, ktorú vykonával český kráľ Přemysl Otakar I., a písomne je prvýkrát zmienené v r. 1221. Vo svojich dejinách bolo niekoľkokrát ťažko postihnuté, a to počas husitských vojen a tridsaťročnej vojny a tiež niekoľkými požiarimi.

Goerlitz (Zhorelec)



Najvýchodnejšie nemecké mesto, leží v Hornej Lužici na Lužickej Nise. Vzniklo na dôležitej križovatke obchodných ciest a prvá zmienka o ňom pochádza z r. 1071. Po druhej svetovej vojne bolo mesto rozdelené na západnú nemeckú časť a na východnú, ktorá pripadla Poľsku. Vojnu prečkal Goerlitz takmer bez úhony, a aj preto ho zdobí zachovalé historické jadro s početnými pamiatkami z obdobia stredoveku, renesancie a baroka.

Lauban (Lubaň)



Leží v Hornej Lužici, ide o najvýchodnejšie položené mesto celého spolku. Bolo založené okolo roku 1220. Mestské právo obdržalo pred polovicou 13. storočia. Počas husitských vojen bolo dvakrát dobyté. V ďalších rokoch mesto postihlo mnoho požiarov, silno poničené bolo aj v dobe napoleonských vojen. Po druhej svetovej vojne bolo začlenené do Poľska.



 Vladimír Suchý
 Jindřich Pavlásek

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



11733850