

# League of Six

## Introduzione

Corre l'anno 1430, sono tempi di agitazione e sconvolgimento in tutto il Sacro Romano Impero. Echi di uno Scisma Papale vengono uditi in tutte le terre, i Turchi avanzano nei Balcani e le Guerre degli Ussiti devastano la Boemia.

Sebbene la situazione non sia delle più rosee, l'Alta Lusatia prospera, in virtù della Lega dei Sei (Fondata da quasi 100 anni) grazie all'unione di alcune ricche Cittadine che difesero i propri interessi commerciali, preservando la stabilità e l'ordine nella regione.

Sei stato inviato in questa terra, in qualità di Esattore delle Tasse. Essendo un giovane ed ambizioso nobile, speri di

distinguerli al fine di guadagnare una posizione di preminenza nella corte di Sigismondo, Re dei Romani, Re degli Ungari e Boemi; l'uomo che eventualmente, a Dio piacendo, sarà incoronato sovrano del Sacro Romano Impero.

L'Esattore che porterà la maggior rendita per il Re, acquisendo contemporaneamente il supporto dei Leader, avrà la migliore probabilità di sedersi accanto al futuro sovrano, prendendo parte agli intrighi che modelleranno l'Europa. Il tuo destino giace legato lungo le strade che collegano la Lega dei Sei.

## Brevemente

La partita ha una durata di 6 Turni.

Ogni giocatore, impersona un Esattore che dovrà visitare una delle sei cittadine. I beni accumulati saranno piazzati nei magazzini Reali o Civili, facendo guadagnare ai giocatori punti influenza. (sia Direttamente o attraverso il supporto dei vari Leader).

**Il Vincitore sarà il giocatore che guadagnerà il maggior numero di Punti Influenza.**



# Preparazione

Prendete il Tabellone con disegnata la Regione e posizionate al centro del tavolo. Prendete le carte raffiguranti le sei città e collocatele in modo casuale tutte intorno sul lato visibile.

Piazzate il Tabellone Segnapunti, in prossimità del precedente al fine di renderne la visibilità agevole a tutti i giocatori.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende le corrispondenti pedine. Ogni giocatore piazza la prima delle proprie sul segnapunti, sopra lo spazio identificato dal simbolo della corona. (Es: *Ogni giocatore parte con 10 Punti Influenza*). L'altra pedina verrà piazzata, in modo casuale, in uno dei riquadri circolari posti nel centro del Tabellone Regione, per determinare l'ordine di gioco che durante lo svolgimento della partita potrà cambiare.

Dalle carte Leader – quelle con le raffigurazioni di Nobili, Preti e Cittadini – prendete quelle aventi il dorso grigio e piazzatele a faccia scoperta a lato del Tabellone affinché siano ben visibili a tutti. Suddividete le rimanenti in base al numero di figurini disegnati, creando in questo modo 4 mazzi da 6 carte ciascuna. Mischiate ogni mazzetto e collocatele a faccia coperta sulla rispettiva area.

Prima di iniziare, ogni giocatore prende 3 carte Soldato di Valore 1 (Le altre carte soldato da 3 Unità saranno utilizzate più avanti durante lo svolgimento del gioco). In questo modo si andrà a costituire la mano iniziale di ognuno, le carte dovranno rimanere nascoste agli avversari sino alla fine della partita. Le restanti vengono messe a faccia scoperta a lato del tabellone.

Ogni giocatore prende la tessera carro corrispondente al colore scelto e la pone di fronte a se. Essa verrà utilizzata per trasportare le merci guadagnate.

Mischiate le sei Tessere Magazzino, al fine di ottenere due mucchi da 3 ciascuno e collocate negli appositi spazi. All'inizio del Round, i Magazzini da utilizzarsi **dovranno essere quelli con il simbolo 1**. (Raffigurazione sull'angolo in basso a destra).

Mischiate le Tessere Esagonali e posizionatele a faccia coperta in un'unica Pila. Esse rappresenteranno le merci che andrete a raccogliere a titolo di Tasse durante i vari round.



# Turni

**Il gioco ha una durata di 6 Turni, ognuno rappresenta un anno. Ogni turno ha 6 Fasi. L'ordine delle fasi è riportato nel centro del Tabellone di gioco:**

- **Preparazione** – Girare a Faccia in su le Carte Leader, determinare quali città sono sotto assedio e piazzare le Tessere Esagonali relative alle Tasse.
- **Scegliere la Città** – I giocatori scelgono da quali città effettuare la Tassazione (nell'ordine stabilito dalle 2 Freccce).
- **Riorganizzare** – Le Pedine dei Giocatori, vengono riordinate in base al numero di Soldati utilizzati per garantirsi la Tassazione nella città.
- **Tassazione** – I Giocatori decidono quale tipologia di Tasse applicare nella città (nell'ordine stabilito dalle 4 Freccce).
- **Immagazzinaggio** – In base al numero di cavalli posseduti, i giocatori decideranno quali magazzini riempire guadagnando Punti e/o Bonus.
- **Fine Turno** – Sia le Tessere Magazzino che gli Esagoni delle Tasse, appena utilizzate, vengono scartate per dar seguito ad un nuovo turno.

## I. Preparazione

Girare a Faccia in su, le Carte in Cima ai 4 Mazzi Leader, sugli appositi Spazi.



Mischiate le 6 Carte Città e scegliete in modo casuale quali saranno oggetto di Assedio, impedendo in questo turno la raccolta delle Tasse. Alla fine, resterà 1 città per ogni giocatore. In cinque giocatori, dovrà essere pescata una sola carta città, turno per turno, per l'esclusione dalla raccolta delle Tasse.



In 4 Giocatori, dovranno essere pescate 2 Carte Città. In 3 Giocatori dovranno essere pescate 3 Carte Città. Posizionate le Carte pescate sopra le rispettive Tessere.

Mettere una Tessera Esagonale (Tasse), nel centro di ogni Città ad esclusione di quelle sotto Assedio. Qualora la Pila delle Tasse, fosse terminata, mischiate nuovamente tutti gli scarti al fine di ricostituire una nuova.



## 2. Scegliere la Città

Al proprio turno, ogni giocatore sceglie la città dalla quale raccogliere le Tasse. Inizia, colui che ha il minor numero di soldati come indicato nella figura sottostante.



Nel primo turno, nessun giocatore sarà presente con il proprio Pedone nel Tabellone di gioco. Il primo giocatore sceglie una delle città presenti (Escluse quelle sotto Assedio) e posiziona il proprio Pedone sulla Casella Zero delle Mura. Tutti gli altri, sceglieranno nel medesimo modo sempre tenendo conto dell'ordine stabilito dalla Freccia sopra raffigurata. Se viene scelta una città senza alcuna presenza di altri giocatori, il proprio pedone sarà posizionato sulla Casella Zero. In caso contrario, si dovrà posizionare il proprio Pedone su una Casella di Valore Superiore a propria scelta. Questo indicherà quanti Soldati si stanno offrendo. A questo punto il tuo avversario avrà due scelte: accettare l'offerta oppure offrire un numero superiore di Soldati

Questa fase viene calcolata spostando il proprio Pedone lungo il contatore presente sulle Mura. Le offerte andranno avanti sino a quando un giocatore accetterà l'offerta. L'offerta potrà salire sino ad un massimo di 12 Soldati, dopo di che tale offerta non potrà essere rifiutata dall'avversario.

Quando un giocatore accetta l'offerta, gli si dovranno pagare un numero di soldati pari al valore indicato. Qualora non si posseggano sufficienti Soldati, è possibile chiedere un aiuto al Re. **Pagando 2 Punti Influenza per Soldato**, sarà possibile recuperarli dalla banca per far fronte all'offerta. Attenzione, non è possibile scendere al di sotto dello Zero e quindi non potranno essere effettuate offerte maggiori di quanto si potrà pagare.

Quando si accetta un offerta, si sposta il proprio pedone lungo la strada verso un'altra città, non si possono raccogliere tasse da quelle sotto assedio ma si può attraversarle liberamente. Quando si viaggia da una città all'altra, sarà necessario pagare alla Banca, 1 Soldato per ogni città visitata.

- |                        |                      |                     |                                   |
|------------------------|----------------------|---------------------|-----------------------------------|
| 7) 1 Tabellone Regione | 3) 6 Carte Città     | 1) 35 Carte Soldato | • 37 Cubetti di Legno in 4 Colori |
| 8) 1 Segnapunti        | 4) 5 Tessere Carro   | 2) 18 Esagoni Tasse | • 5 Pedoni in 5 Colori            |
| 9) 6 Tessere Magazzino | 5) 5 Tessere Cavallo |                     | • 10 Pedine in 5 Colori           |
| 10) 6 Tessere Città    | 6) 30 Carte Leader   |                     |                                   |

*(Esempio: Per muoversi in una città adiacente sarà necessario pagare 1 Soldato, mentre per muoversi sul lato opposto del Tabellone sarà necessario pagare 3 Soldati). Per ottenere, Soldati addizionali sarete obbligati a convertire 2 Punti Influenza per ogni Soldato richiesto. Quando si entra in una nuova città si procede nel seguente modo: se nessun giocatore è già presente, si posiziona il proprio segnalino sullo Spazio Zero del contatore Soldati; in caso contrario si dà immediatamente inizio ad un'asta rialzando l'offerta sino a quando uno dei due l'accetterà. Questa fase potrebbe durare diverso tempo. Il giocatore successivo ora di turno, non potrà ancora operare sino a quando il precedente giocatore sconfitto non occuperà una città libera. Alla fine, ogni giocatore avrà occupato una diversa città, guadagnano il diritto di tassarvi.*

*E' possibile visitare la stessa città più volte nello stesso turno. Si prende l'offerta di un giocatore e ci si sposta in una città adiacente, l'attuale controllore potrebbe superare l'offerta proposta, accettandola si potrebbe ritornare alla città precedente. Ma non dimenticate che ogni movimento costa 1 Soldato.*

**Dopo il 1° Turno, ogni giocatore potrà viaggiare verso una qualsiasi città dove si vorrà guadagnare il privilegio di effettuare una Tassazione.**

Si inizia con il proprio Pedone collocato sulla strada di fronte alla città dove nel turno precedente si ha effettuato la tassazione. In tale posizione, qualsiasi movimento di altri giocatori verso tale città non genera alcun conflitto/asta. **Quando si sceglie una città verso cui muoversi, si dovrà pagare un numero di Soldati pari alle città che si dovranno attraversare** (valgono anche quelle sotto Assedio). **In caso contrario, se si decide di non muoversi ma di entrare semplicemente in città, si dovrà pagare 1 Soldato per spostarsi dalla strada alle mura** (contatore soldati). In altre parole, costa 1 Soldato muoversi verso una città adiacente o entrare nella stessa, costa 2 Soldati ritornare in una precedente città adiacente e costa 3 Soldati muoversi in una città collocata sul lato opposto del tabellone.

I turni che vanno dal 2° al 6° si svolgeranno tutti nel medesimo modo, come descritto in precedenza.

## Esempio



*Inizia il Rosso. La città di Lauban è molto interessante ed il giocatore posiziona il proprio Marker sullo Spazio Zero dei Soldati. Il Giallo non ha intenzione di scontrarsi con il Rosso, così si sposta su Bautzen anch'egli pone il proprio Marker sullo Spazio Zero dei Soldati. Anche il Verde è interessato a Lauban e offre 2 Soldati al Rosso per acquisire il privilegio di poter tassare entro tale città (Indica la propria offerta posizionando il proprio segnalino sullo Spazio 2 del contatore Soldati). Il Rosso accetta l'offerta e prende i 2 Soldati dal Verde e si dirige a Bautzen (spendendo 1 Soldato per muoversi di uno spazio). A Bautzen offre 1 Soldato al Giallo.*



*Il Giallo rialza l'offerta a 2 Soldati ed il Rosso accetta. Esso ritorna a Lauban (spendendo nuovamente 1 Soldato per il movimento) e offre 3 Soldati al Verde.*



*Il Verde accetta l'offerta del Rosso e si sposta a Bautzen (spendendo 1 Soldato) dove offrirà 3 Soldati al Giallo. Il Giallo accetta l'offerta e si sposta nella città libera di Kamenz, spendendo 2 Soldati per il movimento. Il Blu non ha ancora giocato e potrebbe andare a Lauban o a Bautzen offrendo 4 Soldati, ma all'inizio ognuno parte con soli 3, e per poter pagare tale offerta dovrebbe convertire 2 Punti Influenza per ogni Soldato richiesto al Re. Potrebbe contestare il controllo di Kamenz al Giallo offrendo 1 Soldato oppure occupare la città libera di Zittau.*

### 3. Riorganizzare

Si riordinano le Pedine poste nel centro del Tabellone, per ristabilire l'ordine di gioco per le fasi successive. Il giocatore che ha speso il maggior numero di Soldati nell'ultima Asta sposterà la propria pedina nell'apposito spazio e così via per tutti gli altri. In caso di pareggio, si dovrà controllare il Valore più Alto della Città acquisita in fase di Asta.

#### Esempio

**Il Verde ed il Rosso spendono entrambi 3 Soldati per acquisire il diritto di Tassazione. Il Blu spende 1 Soldato e il Giallo nulla. La città controllata dal Verde è di valore 3 mentre quella del Rosso è di valore 1. In questo modo, il Verde diventa il giocatore che ha speso di più e finisce primo nell'apposito spazio, seguito dal Rosso, poi dal Blu ed infine dal Giallo. Il primo giocatore a poter tassare sarà quindi il Verde (decide l'orientamento della Tessera Esagonale).**



### 4. Tassazione

I giocatori iniziano la tassazione nell'ordine indicato nella fase 4 Freccette, che è l'opposta rispetto alla Fase 2 Freccette. In sostanza inizia il giocatore che nella fase di Asta ha speso il maggior numero di Soldati.



Sulle Tessere Città, vengono raffigurati dei simboli che rappresentano la tipologia di tasse che potranno essere raccolte nella città: Merci, Cavalli e Soldati.

Dal centro delle Tessere Esagonali, partono alcune frecce che ruotandole in corrispondenza della Tessera città indicheranno la tipologia delle merci che si andranno a guadagnare.

Per ogni simbolo Soldato, si guadagnerà una corrispondente carta dalla Banca. In questa fase sarà possibile utilizzare anche il mazzo dei Soldati da 3 unità gestendo gli opportuni scambi. (Esempio: invece di prendere 3 carte Soldato singole si potrà prendere un'unica carta di valore 3).

Non si prende nulla per il momento dal Simbolo dei Cavalli, ma alla fine chi avrà il numero maggiore avrà il carro più veloce, e guadagnerà il diritto di poter essere il primo a scegliere in Fase 5 dove collocare le merci.

Gli altri simboli rappresentano le restanti tipologie di merci, per ognuno si prenderà 1 cubo del medesimo colore dalla riserva e lo si posizionerà per il momento sul proprio carro.

Terminata la fase di raccolta merci, soldati e cavalli, si controlla se sulle Tessere Esagonali sono riportate delle immagini che rappresentano dei Leader. Se così fosse si dovrà prendere dal mazzo corrispondente (dorso di colore grigio) la rispettiva carta aggiungendola alla propria mano, e che sarà rivelata insieme a tutte le altre alla fine della partita durante la fase di conteggio.

Si ricorda che l'ordine di tassazione, viene indicato dalla Fase 4 frecce, in questo modo a partire dal 2° giocatore in poi, si potranno impostare strategie legate al tipo di tassazione da effettuarsi in base alle scelte effettuate dagli avversari.

#### Esempio

**Il Blu, regola la Tessera Esagonale come indicato nella figura a fianco. Egli guadagna 2 Soldati, 1 Cubo Verde ed 1 Giallo. Nel centro della Tessera sono rappresentati 2 Leader Cittadini e quindi prende la**



**corrispondente carta. Inoltre, sono riportati 2 Simboli Cavallo ed al termine di tale fase, si determinerà chi ne ha in numero maggiore, per ottenere il Team più veloce nelle consegne.**

## 5. Immagazzinaggio

I giocatori immagazzinano le merci nell'ordine di Team Cavalli. Il giocatore che ha raccolto il maggior numero di cavalli, guadagna il Team da 5 Cavalli (il più veloce); il giocatore che ha raccolto il secondo maggior numero di cavalli, guadagna il Team da 4 Cavalli e via dicendo. Se due o più giocatori hanno raccolto il medesimo numero di cavalli, al fine di risolvere il pareggio si controllerà chi possiede in quel momento il Valore più Alto della Città come riportato sulla stessa. Terminata la fase di assegnazione dei Cavalli, ogni giocatore prende la corrispondente tessera e la colloca nell'apposito spazio del carro dando inizio allo stoccaggio delle merci.

Sul tabellone sono presenti due tipi di magazzino: i magazzini Reali identificati dal simbolo di una Corona nella parte soprastante ed i magazzini civili posti a destra rispetto ai precedenti. Il giocatore con il Team Cavalli più veloce sceglie quale riga in uno dei due magazzini andare a riempire.

Se un giocatore possiede le merci raffigurate sulla riga prescelta, dovrà piazzare i corrispondenti cubetti guadagnando immediatamente i Punti Influenza indicati.

Se un giocatore non sarà in grado di completare la riga scelta, potrà avvalersi dell'aiuto degli avversari partendo da quello immediatamente posto alla sua sinistra e si proseguirà in senso orario. Ogni giocatore sarà obbligato a riempire con le proprie merci gli spazi vuoti presenti, guadagnando di volta in volta i Punti Influenza indicati. Si prosegue in tal senso sino a quando la riga sarà completata oppure nessun giocatore potrà piazzare le merci corrispondenti.

Se un giocatore completa una riga, **il giocatore che ha scelto quella riga guadagna immediatamente il Bonus previsto**, anche se non ha contribuito con alcuna merce.

Nei magazzini Reali (posti a sinistra nel tabellone), il bonus rappresenta il numero di Punti Influenza che si guadagnano al completamento di ogni singola riga. Mentre nei magazzini Civili (posti a destra nel tabellone), il bonus rappresenta quale Carta Leader potrà essere presa. Il numero riportato a fianco della riga corrisponderà al numero di immagini riportate sulle carte presenti nell'area soprastante i magazzini. Nel momento in cui, un giocatore sceglie una carta da una delle quattro aree, lo spazio vuoto non si reintegrerà sino al turno successivo; qualora tutte le aree siano vuote non si potranno più guadagnare Carte Leader.

**Attenzione: Non è possibile scegliere una riga già scelta in precedenza.**

I giocatori continueranno a scegliere le righe da riempire sino a quando saranno ancora presenti merci nei vari carri. Se tutti i giocatori hanno avuto tale possibilità, il turno ricomincerà dal giocatore che possiede il Team Cavalli più veloce, potendo scegliere una seconda riga da riempire.

Le merci non immagazzinate non faranno guadagnare punti e non potranno essere conservate per il turno successivo. Di conseguenza dovranno essere restituite alla banca.

### Esempio



Il giocatore Verde prende il Team da 5 Cavalli e sceglierà per primo quale riga di magazzino andare a riempire. Egli possiede 2 cubi rossi, 1 verde ed 1 giallo. Egli sceglie la riga presente nel magazzino Reale con il Bonus da 4 Punti Influenza. Piazzando 1 cubo verde ed 1 giallo guadagna 4 Punti Influenza che verranno immediatamente conteggiati. Il giocatore alla sua sinistra ha solo un cubo giallo e verde, quindi potrà piazzare solo quest'ultimo guadagnando 1 Punto Influenza. Resta un solo spazio vuoto che potrà essere occupato da un cubo Blu. Il giocatore successivo ha un cubo blu e lo deve posizionare al fine di completare la sequenza guadagnando 1 Punto Influenza. Ora la riga è completa ed il giocatore Verde avendola scelta guadagna il Bonus di 4 Punti Influenza. Il giocatore Rosso ha il Team da 4 Cavalli e sarà il prossimo a scegliere quale riga riempire.

## 6. Fine Turno

Si riprendono le Carte Città utilizzate per l'assedio e si rimescolano insieme alle altre. Si riprendono le Tessere Esagonali (Tasse) e si mettono tra gli scarti.



Si spostano i Pedoni dalle rispettive Città sulle strade adiacenti ad esse.



Rimuovere tutte le Carte Leader non assegnate durante il turno. Tali carte non saranno più utilizzate sino alla fine della partita.



Restituire alla Banca tutte le Tessere Cavallo (Team).



Svuotare i Magazzini, restituendo alla Banca tutte le merci.

Rimuovere i magazzini appena utilizzati, poiché per il turno successivo saranno utilizzati quelli immediatamente sotto a quelli appena scartati. Al termine del 3° Turno, si dovranno riformare nuovamente due pile per entrambi i magazzini, facendo attenzione



a far mostrare il Simbolo II identificativo degli ultimi 3 turni. Infatti una volta esaurito il 3° magazzino di fase 2 la partita sarà conclusa.

## Fine del Gioco

**Il gioco termina alla fine del 6° Turno.**

Sarà facile rendersene conto, poiché ogni Mazzo Leader inizia con 6 Carte, così all'inizio dell'ultimo (6° Turno) ogni mazzo avrà una sola carta, come pure i magazzini che al termine di ogni turno vengono scartati.

### Punteggi Carte Leader

Una volta che termina l'ultimo turno, ogni giocatore rivelerà le proprie Carte Leader. Ogni carta conta un certo numero (da 1 a 4) di leader appartenenti alla Chiesa, alla Nobiltà o alla Cittadinanza. I punti da assegnare a seconda della classe Leader di appartenenza sono riportati sul Tabellone di Gioco. Per esempio, il giocatore con il maggior numero di Preti posseduti guadagnerà 9 Punti Influenza, il secondo ne guadagnerà 6, il Terzo ne guadagnerà 4 ed infine l'ultimo ne guadagnerà 2. Allo stesso modo saranno conteggiati i Leader delle altre due classi. Eccezione: in 3 giocatori, non si danno punti per la prima posizione ma si parte dalla seconda, in questo modo il primo giocatore guadagnerà 6 Punti Influenza e via dicendo tutti gli altri. I pareggi sono risolti tra i giocatori in base al numero di Soldati posseduti in mano.

### Il Vincitore

**Il giocatore con il maggior numero di Punti Influenza, sarà il Vincitore.**

**In caso di pareggio, si dovranno confrontare il numero di Soldati posseduti nella propria mano.**

Qualora entrambi o più giocatori, posseggano lo stesso numero di Leader e Soldati, sarà assegnato il Punteggio successivo più basso. *(in 5 giocatori, in due pareggiano per il primo posto guadagnano 6 Punti ciascuno, poiché è come se arrivassero entrambi al secondo posto. Se 3 giocatori pareggiano per il 3° posto, nessuno guadagna punti poiché è come se arrivassero tutti al quinto posto)*

In 3 o 4 giocatori, essere ultimo in una categoria può far guadagnare punti, salvo che non vi siano pareggi nei primi posti. I giocatori che non posseggono Carte Leader non guadagnano nessun Punto Influenza e non rientrano nella classifica di assegnazione. Esempio: in 3 giocatori, il giocatore A ha 2 Cittadini ed i giocatori B e C nessuno. Il giocatore A guadagna 6 Punti poiché ne possiede più degli altri, mentre i giocatori B e C non prendono punti. Se B e C avessero avuto almeno 1 Cittadino, in fase di pareggio avrebbero guadagnato 2 Punti ciascuno.

## L'Altro lato delle Tessere Città

Per la prima partita, si raccomanda di utilizzare il lato delle Tessere Città, il cui numero è stampato su sfondo Bianco. Per le successive, si potranno provare quelle con lo sfondo Giallo. La differenza tra le due, sta nel bilanciamento delle risorse ottenute durante la fase di tassazione. Si potranno combinare, durante una partita, sia le Tessere con lo sfondo Bianco che Giallo, diversificando il numero di risorse ottenibili nei vari turni di gioco. Si consiglia comunque di utilizzare le suddette varianti dopo aver giocato almeno una prima partita.

## Lusatia

Una terra ancora presente ai giorni nostri, posta al confine tra Germania, Polonia e Repubblica Ceca. Nell'antichità, era abitata da tribù germaniche e successivamente dagli slavi. La terra di Lusatia si divide in: Alta Lusatia (vicino al confine Ceco) e Bassa Lusatia. Dal 1368 al 1635, entrambi i territori furono assoggettati alla Corona Ceca (Boemia). Nel 1635, furono concesse entrambe come feudi al principe di Sassonia.

## Legha dei Sei

Una confederazione di 6 città dell'Alta Lusatia, fondata nel 1346 per proteggere le città dai furti di mercenari. Nel 14° secolo, rese un gran servizio nel catturare bande di ladri che operavano lungo le strade commerciali tra la

Lipsia e la Cracovia. Dall'inizio della propria fondazione, la Lega rappresentò uno dei maggiori poteri in tutta la Lusatia. Durante le guerre degli Ussiti, la regione fece fronte grazie alla Lega contro tale nemico restando allo stesso tempo libera e cattolica. Sino al 1429, la Lega aiutò ad organizzare compagnie contro gli Ussiti in Boemia. All'inizio del 1429, la Lega diventò il bersaglio di continui attacchi delle forze Ussite, questi posero diversi assedi alle singole città membri della Lega. L'influenza della Lega, declinò una volta che le 6 città appartenenti furono annesse alla Corona Ceca, perdendo i privilegi e le proprietà come punizione per non aver sufficientemente supportato Ferdinando I durante la guerra di Smalcalda del 1547. La lega scomparve definitivamente nel 1815 quando buona parte della Lusatia fu assorbita dalla Prussia.



## Bautzen

Centro Storico dell'Alta Lusatia, posta sul fiume Spree. Si hanno notizie della città a partire dal 1002 circa. Durante il tempo della Lega dei Sei, la città fu Leader all'interno di tutte le sue attività. La vecchia città, può ancora essere vista oggi, e la si distingue dalla presenza di numerose Torri.



## Kamenz

La città posta più ad occidente all'interno della Lega dei Sei, collocata anch'essa nell'Alta Lusatia. Kamenz fu costruita nei pressi di un castello eretto alla fine del 12° secolo a guardia di una rotta commerciale. L'attuale aspetto di Kamenz, fu influenzato dal grande incendio della vecchia città del 1707.



## Zittau

Una città localizzata nella zona sud-est dell'Alta Lusatia. Il nome trae la propria origine da una parola Slava. Si hanno le prime notizie della città a partire del 1238. La città fece parte del Regno Ceco sino al 1635. Durante la guerra dei 30 anni, divenne un importante centro per i Protestanti Cechi che si diedero alla fuga dopo la battaglia di Bily Hora. La fisionomia della città cambiò durante la guerra dei 7 anni, quando le armate austriache incendiarono tutte le case.



## Görlitz

Città posta nell'estremo est della Germania odierna, sita nei pressi del fiume Nysa. Fu costruita come un importante crocevia tra le principali rotte commerciali. Le prime notizie di tale città si hanno a partire dall'anno 1071. Dopo la 2° guerra mondiale, la città fu divisa in due parti di cui la zona est rimase alla Polonia. Görlitz scampò alla guerra ed oggi abbiamo ottimi esempi di arte barocca, medievale e rinascimentale.



## Löbau

Una città al centro dell'Alta Lusatia. La città fu fondata come un tentativo di colonia da parte del Sovrano Ceco Otakar I. Si hanno le prime notizie intorno al 1221. La città soffrì molto sin dall'inizio della sua fondazione. Ingenti danni furono provocati da eventi disastrosi, quali incendi, continue incursioni degli Ussiti e per ultima la guerra dei 30 anni.



## Lauban

La città posta più ad est della Lega dei Sei nell'Alta Lusatia. La città fu fondata nel 1220 circa e completata nel 1250. Durante la guerra dei Ussiti, fu presa due volte. Negli anni successivi, la città fu danneggiata da incendi e devastata dalle guerre Napoleoniche. Oggi fa parte della Polonia.

**A game by Vladimír Suchý**  
**Game and box cover art: Oldřich "Crožs" Kříž**  
**Typesetting and graphic design: Filip Murmak**  
**Translation: Jason Holt**  
**Main Playtester: Petr Murmak**

Playtesters: Wife Katka Suchá, Robert a Lucie Poláková, David Cichák and 82 Essence Teahouse, TOM mládeže Filištini Praha - Jirka, Franta, Bára, Jarda, Lída, Filip, Tomáš, Board game clubs Brno and Paluba and many others ...

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

