

# Sechsstädtebund



## Treues Gefolge

Seit einigen Jahren schon versuchen Aristokraten der Oberlausitz, die Gunst von König Sigismund zu erlangen. Nun buhlen noch mehr Adelige um seine Aufmerksamkeit und die politischen Zwiste nehmen zu. Alle wissen: will man die Aufmerksamkeit von König Sigismund erlangen, kann man die Steuern des Sechsstädtebundes unmöglich im Alleingang eintreiben. Jeder Aristokrat wird einen Tross treuer Gefolgsleute aus allen Gesellschaftsschichten benötigen, die gestellte Aufgabe zu erfüllen. Nur mit ihrer Unterstützung kann ein ehrgeiziger Adliger auf eine Einladung an den Hof des Königs hoffen und so Zugang in den inneren Kreis europäischer Politik erlangen.

Diese Erweiterung besteht aus zwei, voneinander unabhängigen Teilen, die entweder zusammen oder einzeln mit dem Grundspiel kombiniert werden können.

Der erste Teil dieser Erweiterung ermöglicht das Spiel mit 6 Spielern. Zusammen mit Markern und Figuren für den sechsten Spieler und zusätzlichen Warenwürfeln gibt es einen Wagenburgmarker, der ein Hussitenlager darstellt.

Der zweite Teil dieser Erweiterung enthält neue sechseckige Steuermarken, die statt der originalen Steuermarken des Grundspiels benutzt werden können. Diese neuen Marken ermöglichen es den Spielern, Gefolgsleute anzuwerben, die im Laufe des Spiels nützliche Spezialfähigkeiten einsetzen können oder zum Spielende weitere Einflusspunkte einbringen.



# Sechs Spieler

Die Regeln für das Spiel mit sechs Spielern unterscheiden sich nicht von denen des Grundspiels, mit folgenden Ausnahmen:

## Phase 1 – Vorbereitung der Runde

In jeder Spielrunde sind nun alle sechs Städte zugänglich, die Belagerung durch Hussiten entfällt; allerdings sind die Hussiten immer noch in der Lausitz. Zu Beginn von Phase 1 werden die Stadtkarten gemischt

und es wird eine davon gezogen, um die Lage des Hussitenlagers zu bestimmen. Der Wagenburgmarker wird auf die Straße zwischen der gezogenen Stadt und ihrer im Uhrzeigersinn benachbarten Stadt gelegt.

## Phase 2 – Auswahl der Städte

Bei der Bewegung von Stadt zu Stadt kostet es einen zusätzlichen Knappen, um an der Wagenburg der Hussiten vorbei zu ziehen.

### Beispiel

In Phase 1 wird Kamenz gezogen, also wird der Wagenburgmarker zwischen Kamenz und Bautzen gelegt. Rot beginnt. Er zieht seine Figur nach Bautzen, das kostet ihn drei Knappen (1 um nach Kamenz zu ziehen, 1 um am Hussitenlager vorbei zu ziehen und 1, um nach Bautzen zu gelangen). Dann ist Gelb an der Reihe. Er zahlt 1 Knappen und zieht nach Bautzen, dann bietet er Rot 3 Knappen an. Rot nimmt das Angebot an und zahlt 2 Knappen, um nach Kamenz zu gehen (1 für das Hussitenlager und 1 für Kamenz).



## Phase 5 – Waren lagern

Auf jeder Seite des Wagenburgmarkers sind silberne Pferdesymbole zu sehen. Sie bedeuten, dass die Spieler, die in den beiden Städten auf beiden Seiten der Wagenburg Steuern eintreiben, jeweils ein zusätzliches Pferd erhalten.

### Beispiel

Bei der Bestimmung der Reihenfolge zur Einlagerung von Waren in Phase 5 hat Gelb 4 Pferde und Rot hat 3 Pferde.



## Spielende

Beim 6-Personen-Spiel wird eine andere Tabelle benutzt, um die Einflusspunkte für die Ständekarten zu bestimmen. Diese Tabelle wird so auf den

Lagerhallenplan gelegt, dass sie die dort aufgedruckte Tabelle verdeckt.

# Treues Gefolge

**Dieser neue Satz aus 36 sechseckigen Steuermarken erlaubt es den Aristokraten, also den Spielern, ein treues Gefolge um sich zu scharen. Wenn mit dieser Erweiterung gespielt wird, bleiben die Steuermarken des Grundspiels in der Schachtel, sie werden nicht gebraucht.**

## Spielaufbau

Die Rückseiten der Steuermarken sind mit Nummern versehen die angeben, in welchen Spielrunden sie benutzt werden: (1 - 2), (3 - 4) und (5 - 6).

Zu Spielbeginn werden die Steuermarken entsprechend ihrer Nummerierung in drei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe wird separat gemischt. Von jeder Gruppe werden doppelt so viele Marken genommen, wie Spieler teilnehmen, die übrigen werden beiseite gelegt, ohne sie anzuschauen. (Jede Gruppe besteht aus 12 Marken, in einem 6-Personen-Spiel werden

also immer alle Marken gebraucht.)

Die für das Spiel ausgewählten Marken mit der Nummerierung (1 - 2) und (3 - 4) werden separat und verdeckt gestapelt. Die (5 - 6) Marken werden allerdings offen ausgelegt, so dass alle Spieler sie gut sehen können. Diese Marken geben Einflusspunkte für das Erfüllen bestimmter Ziele. Obwohl diese erst in den beiden letzten Spielrunden zum Einsatz kommen, wissen die Spieler so, welche dieser Marken im Spiel sind und können entsprechend vorausplanen.



## Phase 1 – Vorbereitung der Runde

Zu Beginn jeder Runde werden Steuermarken in die Mitte jeder zugänglichen Stadt gelegt, wie sonst auch. Der einzige Unterschied besteht darin, dass dafür nun jeweils bestimmte Marken benutzt werden; in den Spielrunden 1 und 2 werden die Marken von dem

mit (1-2) nummerierten Stapel genommen, in den Spielrunden 3 und 4 von dem mit (3-4) nummerierten Stapel. Vor Spielrunde 5 werden die ausliegenden mit (5 - 6) nummerierten Marken gemischt und nun als verdeckter Stapel für die Spielrunden 5 und 6 benutzt.

## Phase 4 – Steuereinnahmen

Zusätzlich zu den durch die Pfeile der Steuermarken angezeigten Steuern erhalten die Spieler nun jeweils einen neuen Gefolgsmann, der bestimmte Vorteile mit sich bringt. Diese Vorteile sind jeweils in der Mitte der Steuermarken aufgeführt und im Detail auf den Übersichtsseiten erklärt. Es gibt drei Arten von Vorteilen:

- Sofortige Wirkung wird durch  angezeigt. Die Wirkung tritt ein, sobald der Spieler die Steuern kassiert.
- Spezialfähigkeiten sind durch die Nummer der Phase, in welcher sie benutzt werden können, gekennzeichnet. Jede Spezialfähigkeit kann schon in der Spielrunde benutzt werden, in der sie erworben wird (gesetzt den Fall, die Fertigkeit kommt in Phase 4, 5 oder 6 zur Anwendung) und in allen folgenden Spielrunden bis zum Spielende.
- Bonusmarken sind durch eine Krone  erkennbar. Sie geben zusätzliche Einflusspunkte zum Spielende.

## Phase 5 – Waren lagern [Platzieren der Waren in den Lagerhallen]



Phase 5 beginnt wie üblich: Die Reihenfolge der Spieler wird anhand der Anzahl ihrer jeweils erhaltenen Pferde ermittelt. (Gerade erst erhaltene Spezialfähigkeiten die in Phase 5 angewendet werden können, dürfen direkt genutzt werden.) Nachdem die Reihenfolge feststeht, nimmt jeder Spieler seine Steuermarke und legt sie vor sich ab, so dass alle sehen können, wer welchen Gefolgsmann mit welchem Vorteil hinzu gewonnen hat.



# Anwenden der Spezialfähigkeiten

Die mit einer Nummer versehenen Steuermarken können in jeder Spielrunde in der entsprechenden Phase benutzt werden. Die mit 1, 2 und 3 nummerierten Marken können logischerweise erst ab der nächsten Spielrunde benutzt werden (da man sie ja erst in Phase 4 bekommt).

Manche Spezialfähigkeiten werden zu Beginn oder Ende einer Phase benutzt. Falls mehrere Spieler eine Spezialfähigkeit gleichzeitig nutzen möchten, geschieht das in dieser Reihenfolge:

- In Phase 5 darf der Spieler mit dem größten Pferdegespann zuerst entscheiden, ob er seine Spezialfähigkeit anwenden möchte.

- In allen anderen Phasen gilt die in der Mitte des Landschaftsspielplans durch die Zählsteine festgelegte Reihenfolge entsprechend des Pfeils für Phase 2. Mit anderen Worten nutzt derjenige zuerst seine Spezialfähigkeit, der die wenigsten Knappen gezahlt hat, usw.

Andere Sonderfähigkeiten können jederzeit während der entsprechenden Phase benutzt werden.

Die Sonderfähigkeiten und Vorteile werden explizit auf den Übersichtsseiten erklärt.

# Spielende

Zum Ende der Spielrunde 6 werden die Steuermarken mit Krone gewertet, und zwar folgendermaßen:

- Zuerst werden die Einflusspunkte für den Königlichen Jäger gewertet.
- Dann werden alle anderen Bonusmarken gewertet mit Ausnahme solcher, für welche die Ständekarten eine Rolle spielen. Wer Knappen gegen Einflusspunkte eintauscht, muss die Knappen abgeben, er kann sie nicht mehr verwenden, um bei einem Gleichstand zu entscheiden. Falls mehrere Spieler Knappen

gegen Punkte eintauschen können, entscheiden sie gleichzeitig und unabhängig voneinander, wie viele sie jeweils eintauschen wollen.

- Schließlich werden genau wie im Grundspiel Einflusspunkte für die Ständekarten vergeben und jetzt werden auch die Bonusmarken gewertet, für die Ständekarten eine Rolle spielen.

Wie auch im Grundspiel ist der Spieler mit den meisten Einflusspunkten Spielsieger. Ein Gleichstand für den Spielsieg wird durch die Anzahl der meisten noch auf der Hand gehaltenen Knappen gebrochen.



## Ein Spiel von Vladimír Suchý

**Spiel- und Boxgraphik:**

**Oldřich "Cro2s" Kříž**

**Satz und Graphik: Filip Murmak**

**Übersetzung: Ferdinand Köther**

**Haupttester: Petr Murmak**

Weitere Tester : Vodka, Lumír, Cauly und Spielklub Korunka, dilli und Patrik, Vlaada, Ladinek, Filip und viele andere

© Czech Games Editon, Oktober 2008.

[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com),

[www.LeagueOfSix.com](http://www.LeagueOfSix.com)

Deutscher Vertrieb und Support:

Heidelberger Spieleverlag

[www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de)



**Heidelberger  
Spieleverlag**

