

League of Six

Introduction

Année 1430, un temps de troubles et bouleversements dans le Saint-Empire romain germanique. Les échos du chiisme papal sont encore entendus partout dans le pays, les Turques avancent dans les Balkans, et les guerres Hussites ravagent la Bohême.

Même pendant les combats contre les Hussites, la Haute-Lusace prospère. Il y a déjà près de 100 ans que la Ligue des Six a été fondée - un groupe de villes riches de Lusace se regroupèrent ensemble pour défendre leurs intérêts commerciaux et préserver la stabilité et l'ordre dans la région.

Vous avez été envoyé dans ce pays enflammé dans le rôle d'un percepteur des impôts. En tant que jeune aristocrate ambitieux, vous espérez vous en sortir, ce

qui vous donnera une position à la cour du Roi Sigismond, le roi des Romains, de Hongrie et de Bohême, l'homme qui finira, si Dieu le veut, couronné l'Empereur des romains ("Empereur d'Allemagne").

Le percepteur des impôts qui rapporte le plus de revenus au roi, et qui simultanément remporte le soutien des notables, a les meilleures chances de se trouver aux côtés du Roi Sigismond, partageant les intrigues qui vont façonner l'Europe. Votre chemin vers la puissance passe par les routes qui relient la Ligue des Six.

Aperçu

Le jeu se déroule en 6 manches représentant six années. Chaque joueur prend le rôle d'un percepteur des impôts visitant l'une des 6 villes. Les marchandises collectées sont stockées dans les entrepôts royaux ou dans les entrepôts civils, ce qui donne de l'influence

aux joueurs à la cour du Roi Sigismond (soit directement ou via l'aide de divers notables).

Le vainqueur est le joueur qui remporte le plus d'influence.



Mise en place

Placez le plateau Campagne au centre de la table et autour, arrangez au hasard les six tuiles Ville comme illustré ci-dessous. Utilisez la face de la ville qui a un nombre sur fond blanc.

Placez le plateau des scores tout près afin que tous puissent l'atteindre.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les deux marqueurs et le pion de cette couleur. Chaque joueur place un marqueur sur le plateau des scores sur la case avec la Croix: c'est à dire que chaque joueur démarre avec 10 points d'influence. L'autre marqueur est placé sur l'un des cercles au centre du plateau Campagne. Placez, au hasard, le marqueur de chaque joueur sur l'un de ces cercles (un seul marqueur par cercle). Ceci détermine l'ordre du tour initial. Cet ordre changera durant la partie.

Des cartes Notable - avec des moines, des aristocrates, ou des bourgeois - mettez de côté celles avec un fond gris et placez-les face visible de manière à ce que tous puissent les atteindre. Triez les autres cartes Notable selon le nombre de figurines dessus pour créer 4 piles de 6 cartes. Mélangez chaque pile et placez-la sur l'emplacement correspondant du plateau des scores, face cachée.

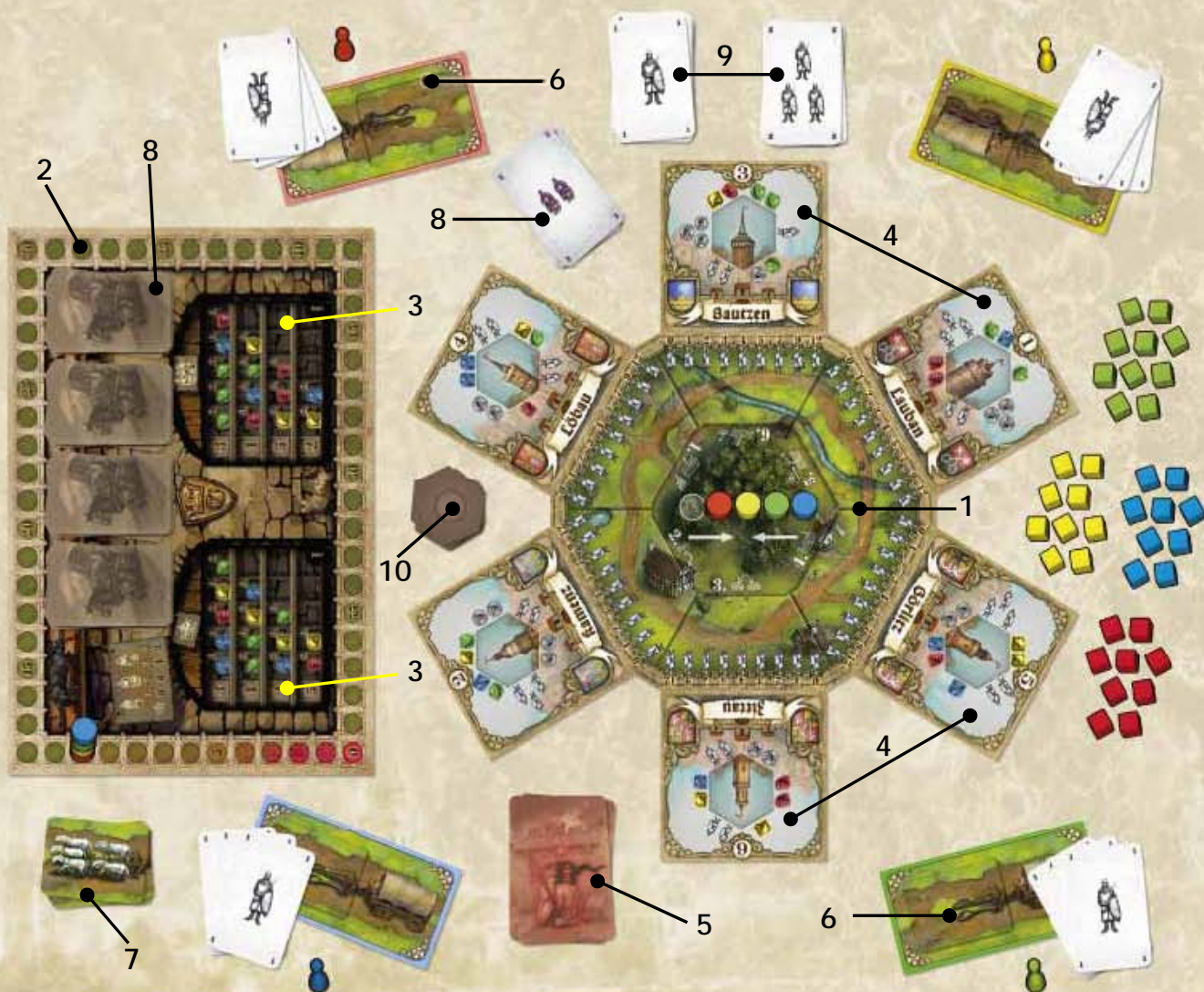
Pour commencer, chaque joueur reçoit 3 gardes, c'est à dire, 3 cartes, chacune avec un garde dessus. (Une carte avec 3 gardes représente 3 gardes, ne les utilisez pas l'instant.)

Placez les cartes Garde restantes où tous peuvent les atteindre. Les cartes sont conservées en main. Le nombre de cartes doit être gardé secret des autres joueurs.

Chaque joueur prend la tuile Charriot de sa couleur. Votre tuile Charriot est placée devant vous. Elle sera utilisée pour conserver les marchandises que vous collectez.

Arrangez les tuiles Réserve de manière à avoir la face numérotée 1 au-dessus. (Le numéro est dans le coin inférieur droit). Mélangez-les et divisez-les en 2 piles de 3. Placez ces piles sur les endroits indiqués sur le plateau des scores.

Mélangez les tuiles hexagonales Taxes et empilez-les face cachée. Placez les cubes pour que tous puissent les atteindre. Ils représentent les marchandises qui peuvent être collectées.



Une manche

La partie se déroule en 6 manches, chacune représentant une année.
Chaque manche a 6 phases. L'ordre des phases est représenté
au centre du plateau Campagne:

1. **Mise en place** - Retourner les cartes Notables, déterminer les villes assiégées et placer les tuiles Taxes.
2. **Choisir les villes** - Les joueurs choisissent les villes où ils vont collecter des taxes (dans l'ordre, en fonction de la flèche de la phase 2)
3. **Réorganisation** - Les marqueurs des joueurs sont réordonnés en fonction de combien de gardes ils ont utilisé pendant la collecte des taxes.
4. **Collecte des taxes** - Les joueurs décident quelle forme vont prendre leurs taxes (dans l'ordre en fonction de la flèche de la phase 4)
5. **Entreposage** - Dans l'ordre, basé sur combien de chevaux ils ont collecté, les joueurs décident quelles réserves remplir, leur donnant des points et des bonus.
6. **Fin de manche** - Les tuiles Réserve et tuiles Taxes sont mises de côté.

1. Mise en place

- Retournez la carte du dessus des 4 piles Notables du plateau des scores.



- Mélangez les six cartes Ville et tirez au hasard les cartes afin de déterminer quelles villes sont assiégées par les Hussites lors de cette manche. Il doit rester une ville pour chaque joueur: dans une partie à 5 joueurs, vous tirez 1 carte; dans une



partie à 4 joueurs, vous tirez 2 cartes; dans une partie à 3 joueurs, vous tirez 3 cartes. Placez les cartes sur les tuiles Ville face cachée (la face Hussites étant visible).

- Placez une tuile hexagonale Taxes au centre de chaque ville sans Hussites. (Si vous manquez de tuiles Taxes, mélangez les tuiles utilisées pour former une nouvelle pile).



2. Choisir les villes

Dans l'ordre, chaque joueur choisit une ville où collecter des taxes. Le joueur dont le marqueur est sur la case avec le moins de gardes commence (comme indiqué par la flèche de la phase 2).

Lors de la manche 1, les joueurs n'ont pas encore de



pion sur le plateau Campagne. Le premier joueur choisit une ville sans Hussites et place *son pion sur la case 0 Garde*.

Les joueurs choisissent dans l'ordre indiqué par la flèche de la phase 2. Vous ne pouvez pas choisir une ville attaquée par les Hussites. Si vous choisissez une ville que personne d'autre n'a déjà choisi, placez votre pion sur la case 0 Garde. Si vous choisissez une ville où un autre joueur est déjà présent, vous devez « offrir le service » de vos gardes pour escorter l'autre joueur vers une autre ville: *placez votre pion sur la case avec un plus grand nombre que la case de votre adversaire*. Ceci indique combien de gardes vous offrez.

A cet instant, votre adversaire a 2 choix: soit accepter l'offre ou offrir plus de gardes. Cette offre est faite en

plaçant son pion sur un nombre encore plus grand. Les joueurs augmentent leur offre tour à tour *jusqu'à ce qu'un joueur accepte*. Le compteur va uniquement jusque 12, donc 12 gardes est une offre que vous ne pouvez refuser.

Quand un adversaire accepte l'offre, vous devez lui donner les gardes. Si vous n'en avez pas assez, vous pouvez en demander plus au roi. *Payez 2 points d'influence pour chaque garde que vous devez prendre de la banque* (déplacez votre marqueur en arrière de 2 cases sur le plateau des scores) et donnez les gardes à votre adversaire. Vous n'êtes pas autorisé à déplacer votre marqueur en dessous de zéro, ainsi vous ne pouvez offrir plus de gardes que ce vous pouvez donner.

Quand vous acceptez l'offre de votre adversaire, vous déplacez votre pion le long de la route vers une autre ville. Vous ne pouvez pas collecter de taxes dans les villes assiégées par les Hussites, mais vous pouvez les traverser. Quand vous voyagez, *vous devez rendre 1 garde à la banque par ville où vous entrez*. (Donc pour se déplacer vers une ville adjacente vous payez 1, et pour vous déplacer vers le côté opposé du plateau de jeu, vous payez 3) Si vous avez besoin de plus de gardes, vous pouvez payer 2 points d'influence pour chacun d'eux.

1)	1 plateau de jeu Campagne	6)	5 tuiles Charriot	37 cubes en bois - 4 couleurs
2)	1 plateau des scores	7)	5 tuiles Attelage	5 pions - 5 couleurs
3)	6 tuiles Entrepôts	8)	30 cartes Notables	10 jetons—5 couleurs
4)	6 tuiles Villes	9)	35 cartes Gardes	
5)	6 cartes Villes/Hussites	10)	18 tuile hexagonales Taxes	

Quand vous entrez dans la nouvelle ville, procédez comme précédemment: si il n'y a personne, placer votre pion sur la case 0. Si il y a toujours un autre joueur, *le conflit est résolu immédiatement*: vous placez votre pion sur un plus grand nombre que celui de votre adversaire et tous les deux vous augmentez votre offre jusqu'à ce qu'un joueur accepte. Ce processus peut survenir plusieurs fois. Le joueur suivant ne peut commencer tant que tous les joueurs précédents ne sont pas dans des villes séparées.

A la fin, chaque joueur doit être dans une ville séparée et chaque ville aura soit des Hussites ou le pion d'un joueur.

C'est possible de visiter la même ville plusieurs fois. Vous pouvez prendre l'offre d'un joueur et vous déplacer vers une ville adjacente. Le joueur présent peut surenchérir sur vous, et vous pouvez prendre son offre et revenir dans la première ville. Mais n'oubliez pas que vous perdez 1 garde à chaque fois que vous vous déplacez vers une ville adjacente.

Après 1 tour, vous avez voyagé vers la ville où vous souhaitez collecter des taxes. Vous commencez avec votre pion sur la route en face de la ville où vous avez collecté des taxes le tour précédent. Les pions sur la route n'entrent pas en conflit avec ceux qui veulent collecter des taxes dans la ville. Seuls les pions sur les compteur de gardes peuvent générer un conflit. Quand vous choisissez une ville, vous devez payer 1 garde pour chaque ville où vous entrez comme quand vous voyagez après un conflit. Si vous ne souhaitez pas aller vers une autre ville, vous devez quand même payer 1 garde pour vous déplacer de la route vers le compteur de garde. En d'autres termes, cela vous coûte 1 garde pour vous déplacer vers une ville adjacente ou pour rester où vous êtes, 2 gardes pour passer une ville adjacente, et 3 gardes pour vous déplacer à l'opposé du plateau.

Les autres manches se déroulent de la même manière que la première manche.

Exemple



Rouge commence. Lauban semble être la ville la plus intéressante pour lui, il place son pion sur la case 0 Garde à l'extérieur de Lauban. Jaune ne veut pas se battre avec Rouge, il va à Bautzen et y place son pion sur la case 0 Garde. Vert décide qu'il désire également Lauban, donc il offre 2 gardes au Rouge pour avoir le privilège d'y collecter des taxes (et l'indique en plaçant son pion sur la case 2 Gardes). Rouge accepte l'offre et prend les 2 gardes de Vert, et va à Bautzen (dépendant 1 garde pour s'y déplacer). A Bautzen, il offre 1 garde au Jaune.



Jaune contre en offrant 2 gardes au Rouge si il va ailleurs. A nouveau, Rouge accepte. Il voyage à nouveau à Lauban (en dépendant encore 1 garde pour s'y déplacer) et offre 3 gardes au Vert.



Vert accepte l'offre de Rouge et voyage à Bautzen (dépendant 1 garde) où il offre 3 gardes au Jaune. Jaune accepte l'offre et va à Kamenz inoccupé, dépendant 2 gardes pour s'y déplacer. Bleu doit encore jouer. Il peut maintenant aller à Lauban ou Bautzen et offre 4 gardes, mais il n'a que 3 gardes, donc cela lui coûte 2 points d'influence pour avoir les 4 gardes du Roi. Il peut se battre avec Jaune à Kamenz en offrant 1 garde ou il peut aller à Zittau inoccupé pour rien.

3. Réorganisation

Réorganisez les marqueurs en fonction de où se trouvent les pions sur le compteur des gardes. Le joueur qui a dépensé le plus de gardes place son marqueur sur la case avec le plus grand nombre de gardes. Le second joueur a en avoir dépensé le plus place son marqueur sur la case suivante, et ainsi de suite.

En cas d'égalité, le joueur dans la ville avec le plus grand numéro place son marqueur en premier.

Exemple

Vert et Rouge ont dépensé chacun 3 gardes pour avoir le privilège de collecter des taxes. Bleu a dépensé 1 et Jaune n'a rien dépensé. La ville de Vert a le numéro 3 et celle de Rouge le numéro 1, donc le marqueur Vert va sur le cercle avec le plus de gardes dessus. Rouge est le suivant, ensuite Bleu et finalement Jaune sur le cercle avec un seul garde dessus. Le premier joueur à collecter des taxes (c'est à dire choisit le sens de sa tuile hexagonale Taxe) sera le Vert.



4. Collecte des taxes

Les joueurs collectent les taxes dans l'ordre, en commençant par le joueur qui a le marqueur sur la case avec le plus de gardes. L'ordre est indiqué par la flèche de la phase 4 qui pointe dans le sens opposé de la flèche de la phase 2.



Autour des côtés de l'hexagone dans chaque ville sont indiquées les marchandises, chevaux et gardes qui peuvent y être collectés. La tuile hexagonale au centre a plusieurs flèches. Vous pouvez tourner la tuile dans votre ville de manière à ce que les flèches pointent vers ce que vous voulez.

Pour chaque garde pointé, vous collectez un garde de la banque. Certaines cartes Garde représentent 3 gardes. Vous pouvez en prendre une au lieu de prendre 3 cartes 1 Garde. Vous pouvez toujours échanger une carte 3 gardes pour 3 cartes 1 Garde et vice versa.

Vous ne recevez rien pour le symbole Cheval d'argent pour l'instant mais le joueur qui collecte le plus de chevaux aura les charriots les plus rapides et donc choisira en premier où mettre les marchandises en phase 5.

Les autres symboles montrent des marchandises. Pour chaque symbole, vous recevez 1 cube de la couleur correspondante. Placez-les sur votre tuile Charriot.

Vous pouvez également collecter les marchandises, gardes ou chevaux montrés au centre de la tuile. Cette tuile Taxe peut avoir aussi 2 personnages représentant

des moines, des aristocrates ou des bourgeois. Si c'est le cas, prenez des cartes correspondantes de la pile Notable face visible (les cartes avec le fond gris).

Comme pour les cartes Garde, vous devez garder vos cartes Notable secrètes afin que les autres joueurs ne puissent savoir combien vous en avez.

Les joueurs collectent les taxes dans l'ordre indiqué par la flèche de la phase 4. Cela permet aux joueurs suivants de prendre leur décision en fonction de ce que les autres ont collecté.

Exemple

Bleu place sa tuile hexagonale Taxe comme montré sur l'illustration. Il reçoit 2 gardes, un cube vert, et un cube jaune. Les deux symboles bourgeois au centre de la tuile indique qu'il reçoit une carte Notable grise montrant deux bourgeois. Il a également deux symboles Cheval d'argent. Cela va déterminer quelle tuile Attelage il va prendre au début de la phase suivante.



5. Entreposage des marchandises

Les joueurs entreposent les marchandises en fonction du nombre de chevaux qu'ils ont collectés. Le joueur qui a collecté le plus de chevaux reçoit la tuile Attelage à 5 chevaux. Le joueur second dans la collecte des chevaux reçoit la tuile Attelage 4 chevaux et ainsi de suite. Si deux joueurs ont collecté le même nombre de chevaux, le joueur qui a collecté des taxes dans la ville avec le plus grand numéro reçoit la tuile avec le plus de chevaux. Placez votre tuile Attelage sur votre tuile Charriot afin que vos chevaux puissent transporter vos marchandises vers l'entrepôt.

Il y a deux tuiles Entrepôt sur le plateau de jeu: les entrepôts royaux à gauche avec la couronne au-dessus, et les entrepôts civils à droite avec les personnages au-dessus. Le joueur qui a collecté le plus de chevaux choisit une ligne sur l'une des deux tuiles.

Si vous avez des marchandises parmi celles indiquées sur la ligne choisie, vous devez placer ces marchandises sur les cases correspondantes de la ligne. Pour chaque cube placé, vous marquez le nombre de points indiqué sur la case. *Vous devez remplir toutes les cases que vous pouvez.*

Si vous ne pouvez remplir l'entièreté de la ligne, alors les autres joueurs ont une chance de la remplir, en commençant par le joueur à votre gauche et en continuant dans le sens horaire. Chaque joueur doit remplir chaque case qu'il peut et reçoit les points correspondants. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait eu sa chance ou que la ligne soit remplie.

Si les joueurs remplissent une ligne, le *joueur qui a choisi la ligne reçoit un bonus* même si il n'a pas donné un seul cube. Dans les entrepôts royaux (à gauche), le bonus est le nombre de points d'influence indiqué à gauche de la ligne choisie. Dans les entrepôts civils (à droite) le nombre à gauche de la ligne détermine quelle carte Notable peut être prise. Le joueur peut prendre 1 carte Notable face visible d'une pile avec assez de personnages ou moins dessus. Ne retournez pas de nouvelle carte de la pile d'où vous piochez. Si toutes les cartes possibles face visible ont déjà été prises, le joueur ne reçoit pas de bonus.

Le joueur qui a collecté le second plus grand nombre de chevaux sélectionne une nouvelle ligne à remplir, et ainsi de suite. Bien sûr, vous ne pouvez pas sélectionner une ligne qui a déjà été choisie.

Les joueurs continuent à sélectionner des lignes et essayent de les remplir jusqu'à ce que l'on ait plus de marchandises qui puissent être placées quelque part. Si tout le monde a eu la chance de sélectionner une ligne et qu'il y a encore de la place pour placer des cubes, le joueur qui a collecté le plus de chevaux choisit une nouvelle ligne et ainsi de suite.

Les marchandises qui ne peuvent être entreposées durant cette phase ne rapportent aucun point. Elles sont remises à la banque et ne peuvent être conservées pour la manche suivante.

Exemple



Vert a l'attelage 5 chevaux, donc il est le premier à choisir une ligne. Il a 2 cubes rouges, 1 cube vert, et 1 cube jaune. Il choisit la ligne dans les entrepôts royaux avec le bonus 4. Il place 1 cube vert et 1 cube jaune, ce qui lui donne 4 points d'influence qui sont marqués immédiatement. Le joueur à sa gauche n'a que du jaune et du vert, donc tout ce qu'il peut faire c'est placer un cube vert, qui lui rapporte 1 point.

Il y a encore de la place pour un cube bleu. Le joueur suivant a un cube bleu, et doit le placer. Ce qui lui rapporte 1 point. Comme la ligne a été remplie, Vert, le joueur qui a choisi la ligne, reçoit 4 points de bonus. Rouge a l'attelage 4 chevaux, donc il est le suivant à choisir une ligne à remplir.

6. Fin de manche

- Prenez les sièges Hussites et mélangez-les avec les autres cartes Ville. Prenez les tuiles Taxes et placez-les dans la défausse.



- Déplacez tous les pions de la ville vers la section de route adjacente.



- Retirez toutes les cartes Notable visibles du plateau de jeu. Ces cartes peuvent être remises dans la boîte; elles ne sont plus nécessaires.



- Remettez les tuiles Attelage dans la banque.



- Retirez les marchandises des tuiles Entrepôt.

- Retirez la tuile Entrepôt du dessus de chaque pile. Lors de la manche suivante, vous allez utiliser la tuile suivante de chaque pile. A la fin de la manche 3, vous n'aurez plus de tuiles. Faites deux nouvelles piles comme précédemment, excepté que cette fois la face II doit être au-dessus. Vous serez également à court de tuiles à la fin de la manche 6, ce qui indique la fin de la partie.



Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la manche 6. Ce sera facile à reconnaître. Chaque pile Notable du plateau de jeu démarre avec 6 cartes, donc lors de la manche 6, la dernière carte de chaque pile est révélée. A la fin de la manche, les dernières tuiles Entrepôt seront défaussées.

Marquer les cartes Notables

Quand la dernière manche est terminée, les joueurs révèlent leurs cartes Notable. Chaque carte compte un certain nombre (de 1 à 4) de moines, aristocrates ou bourgeois. Les points pour les cartes Notable sont indiqués sur le tableau dans le coin supérieur gauche du plateau des scores. Par exemple, le joueur avec le plus de moines reçoit 9 points d'influence, le second reçoit 6 pts, le troisième 4 pts, et le quatrième reçoit 2 pts. Les points pour le plus d'aristocrates et bourgeois sont marqués de la même façon.

Exception: Dans une partie à 3 joueurs, ne donnez pas de points pour la 1ère place. Donc, le joueur avec le plus reçoit 6 points, le second reçoit 4 points et le joueur avec le moins reçoit 2 points.

Les égalités sont départagées en faveur du joueur avec le plus de gardes en main. Si cela ne suffit pas pour casser l'égalité, tous les joueurs à égalité reçoivent la plus petite valeur en points. (Dans une partie à 5

joueurs, deux joueurs à égalité pour la première place reçoivent 6 points - comme si ils étaient tous les deux à la seconde place. Trois joueurs pour la troisième place reçoivent 0 points - comme si ils étaient tous à la cinquième place).

Dans une partie à trois ou quatre joueurs, vous pouvez être dernier dans une catégorie et quand même marquer des points, aussi longtemps que vous avez au moins une carte de ce type. Les joueurs qui n'ont pas de cartes Notable du bon type ne reçoivent aucun point, peu importe ce que les autres joueurs ont. (Exemple: dans une partie à trois joueurs, le Joueur A a 2 bourgeois et les joueurs B et C aucun. Le joueur A reçoit 6 points car il en a le plus. Ni B, ni C ne reçoivent de point. Si B et C avait eu chacun 1 bourgeois, alors le joueur avec le plus de gardes aurait eu 4 points et l'autre en aurait eu 2.)

Le vainqueur

Le joueur avec le plus de points d'influence gagne.

Départagez les égalités en faveur du joueur qui a le plus de gardes en main.

L'autre face des tuiles Ville

Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser la face des tuiles Ville avec le nombre sur fond blanc. Pour les parties suivantes, vous pouvez essayer la face jaune.

Que ce soit les faces blanches ou les faces jaunes, elles offrent une sélection de ressources équilibrée. En combinant les faces blanches et jaunes dans la même partie, vous pouvez créer des économies avec différentes quantités de ressources. Cependant, ce n'est pas recommandé pour vos premières parties.

Lusace

Une terre sur les frontières actuelles de l'Allemagne, de la Pologne et de la République Tchèque. Dans l'Antiquité, elle était habitée par des tribus germaniques et plus tard par les Slaves (Sorabes). Son héritage slaves est encore célébré aujourd'hui. Lusace peut être divisé en Haute-Lusace, près de la frontière tchèque - et Basse-Lusace. De 1368 à 1635, les deux Lusace ont été détenues par la couronne Tchèque (Bohême). En 1635, elles ont été allouées comme fief aux Princes-Electeurs de Saxe.

Ligue des Six

Une confédération de six villes en Haute Lusace - Görlitz, Bautzen, Löbau, Kamenz, Lauban et Zittau - fondée en 1346 pour protéger les villes des chevaliers voleurs et errants. Au 14ème siècle, les voleurs ont été

très actifs dans la région car ils se plaçaient le long de la route commerciale entre Leipzig et Cracovie. Tout au long de son existence, la Ligue des Six a été l'une des grandes puissances en Lusace.

Au cours des guerres Hussites, la région resta catholique et lutta contre les Hussites. Jusqu'en 1429, la Ligue des Six aida à organiser les campagnes contre les Hussites en Bohême. À partir de 1429, la Ligue est devenue la cible d'attaques des militaires Hussites, qui assiégèrent plusieurs fois des villes seules et parfois en prirent le contrôle.

L'influence de la Ligue des Six déclina une fois que la Ligue et d'autres villes sous la couronne Tchèque perdirent des privilèges et des biens comme punition pour leur aide insuffisante à Ferdinand Ier lors des Guerres Schmalkaldic en 1547. La Ligue fut dissoute en 1815 lorsque la plupart des Lusace ont été incorporés à la Prusse.

Bautzen

Le centre historique de la Haute-Lusace, située sur la rivière Spree. Les premières mentions de la ville datent de 1002. Durant la période de la Ligue des Six, Bautzen fut le leader de l'activité de la Ligue. L'ancienne ville peut toujours être vue aujourd'hui, remarquable pour ses nombreuses tours.

Kamenz

La ville la plus à l'ouest de la Ligue des Six, située en Haute-Lusace. Kamenz fut construite sur le site d'un château construit à la fin du 12ème siècle pour garder la route commerciale. L'apparence actuelle de Kamenz a été façonnée par un grand incendie de la vieille ville en 1707.

Zittau

Une ville située au sud-est de la Haute-Lusace. Son nom vient du mot Slave pour seigle. Les premières mentions de Zittau datent de l'année 1238. La ville fit partie du royaume Tchèque jusqu'en 1635. Durant la Guerre de Trente Ans, elle devint un important centre pour les Protestants Tchèques, qui durent fuir après la bataille de Bily Hora. La face de la ville fut changée drastiquement pendant la Guerre de Sept Ans quand les troupes autrichiennes boutèrent un feu pour détruire toutes les maisons.

Görlitz

La ville la plus orientale de l'Allemagne actuelle située en Haute-Lusace sur la rivière Nysa. Elle fut construite sur un important carrefour de routes commerciales. Les premières mentions de la ville datent de l'année 1701.

Après la seconde guerre mondiale, Görlitz fut divisée en une partie occidentale en Allemagne de l'Est et en une partie orientale en Pologne. La ville sortit presque indemne de la guerre, et dispose d'un centre historique avec de nombreux exemples d'architecture médiévale, renaissance et baroque.

Löbau

Une ville au centre de la Haute-Lusace. La ville fut fondée suite à un effort de colonisation du roi Tchèque Přemysl Otakar I. Les premières mentions écrites sur Löbau datent de l'année 1221. La ville a beaucoup souffert à travers son histoire, elle a subi des destructions par plusieurs incendies, les Guerres Hussites, et la Guerre de Trente Ans.

Lauban

La ville la plus à l'est de la Ligue des Six située en Haute-Lusace. La ville fut fondée aux alentours de 1220 et créa une charte avant 1250. Pendant les Guerres Hussites, elle fut prise deux fois. Des années plus tard, la ville fut endommagée par des incendies et dévastées par les Guerres Napoléoniennes. Elle se trouve aujourd'hui en Pologne.

Traduction française
(basée sur la règle anglaise)



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>

Un jeu de Vladimir Suchy
Illustration: Oldrich « Cro2s » Kriz

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

