

League of Six

Введение

Год 1430, время волнений и потрясений в Святой Римской империи. Отголоски папского раскола до сих пор слышны во всех землях, турки продвигаются на Балканах, а Гуситские войны опустошают Богемию.

Даже сражаясь с гуситами, Верхняя Лужица процветает. Прошло почти 100 лет с момента основания Лиги Шести - группы богатых Лужицких городов, которые объединились, чтобы защитить свои коммерческие интересы и сохранить стабильность и порядок в регионе.

Вас отправляют в эти находящиеся в состоянии боевой готовности земли сборщиком налогов. Будучи молодым амбициозным аристократом, вы надеетесь отличиться таким образом, что в буду-

щем вам будет предложена должность при дворе Сигизмунда, короля римлян, короля Венгрии и короля Богемии, человека, который, в конечном счете, даст Бог, будет коронован в качестве императора Священной Римской империи.

Сборщик налогов, который приносит наибольший доход для короля, заручившийся при этом поддержкой общественных деятелей, имеет наилучшие шансы оказаться в стане короля Сигизмунда и принять участие в интригах, определяющих будущие очертания Европы.

Ваш путь к власти лежит вдоль дорог, соединяющих города Лиги Шести.

Обзор

Игра состоит из 6 раундов, представляющих собой шесть лет. Каждый игрок берет на себя роль сборщика налогов, посещающего один из 6 городов. Собранные товары размещаются на королевских или частных складах, тем самым давая игрокам влияние при дворе Короля Сигизмунда (либо непосред-

ственно, либо через поддержку различными общественными деятелями).

Побеждает тот игрок, который получит наибольшее влияние.



Подготовка к игре

Установите поле пригородов в центре стола и случайно разместите шесть тайлов городов вокруг него, как показано на рисунке. Используйте ту сторону поля города, которая имеет номер на белом фоне. Разместите рядом поле для подсчета очков.

Каждый игрок выбирает цвет и берет два маркера и фигурку выбранного цвета. Каждый игрок ставит один маркер на поле для подсчета на отметку с короной: таким образом, каждый игрок начинает игру с 10 очками влияния. Другой маркер помещается на линейку стражников в центре поля пригородов. Маркеры игроков размещаются на линейке в случайном порядке, определяя первоначальный порядок хода. Этот порядок будет меняться в ходе игры. Из карт общественных деятелей (с изображением представителей духовенства, аристократии и бюргеров) отложите карты с серым фоном и поместите их лицевой стороной вверх на столе в удобном для всех игроков месте. Пересортируйте остальные карты общественных деятелей в соответствии с количеством фигур на них, чтобы получилось 4 колоды по 6 карт. Перемешайте каждую колоду и поместите их на со-

ответствующие места на поле подсчета, лицом вниз. В начале игры каждый игрок получает 3 стражников, т.е. три карты, на каждой из которых изображен один стражник. (Карты с 3 стражниками пока не используйте.)

Положите оставшиеся карты стражников на столе в удобном для всех игроков месте. Свои карты игроки держат в руке, причём даже их количество должно храниться в секрете от других игроков.

Каждый игрок берет тайл повозки своего цвета и располагает его перед собой. Он будет использоваться для хранения собранных вами товаров.

Возьмите шесть тайлов складов так, чтобы сторона, пронумерованная как I, была вверху (цифра находится в правом нижнем углу). Перемешайте их и разделите на 2 стопки по 3 тайла. Поместите эти стопки на предназначенные для них места на поле подсчета.

Перемешайте шестиугольные жетоны налогов и поместите их в стопку лицевой стороной вниз. Положите кубики на стол в удобном для всех игроков месте. Это товары, которые могут быть собраны.



Раунд игры

Игра состоит из 6 раундов, каждый из которых представляет один год.
В каждом раунде 6 фаз. Порядок фаз изображен в центре поля пригородов.

1. Фаза подготовки:

- открываются новые карты общественных деятелей; определяется, какие города находятся в осаде; размещаются жетоны налогов.

2. Фаза выбора городов:

- игроки выбирают, в каких городах они будут собирать налоги (по порядку, в соответствии со стрелкой фазы 2).

3. Фаза изменения порядка:

- маркеры игроков меняют порядок в зависимости от того, сколько стражников использовалось во время сбора налогов.

4. Фаза сбора налогов:

- игроки решают, налоги какого вида они собирают (по порядку, в соответствии со стрелкой фазы 4).

5. Фаза хранения:

- по порядку в соответствии с тем, сколько игроками собрано лошадей, игроки решают, какие склады заполняются и дают им очки и бонусы.

6. Фаза уборки:

- сбрасываются тайлы складов и жетоны налогов.

1. Фаза подготовки

- Откройте верхнюю карту каждой из четырех стопок общественных деятелей на поле подсчёта.



- Перемешайте шесть городских карт и вытащите карты наугад, чтобы определить, какие города подвергаются нападению гуситов в этом раунде. Игроки не смогут собирать налоги в этих городах. В результате должно остаться по одному городу на каждого игрока: в игре на 5 игроков, вы вытаскиваете 1 карту; в игре



на 4-х игроков, вы вытаскиваете 2 карты; в игре на 3-х вы вытаскиваете 3 карты. Положите карты на поля соответствующих городов лицом вниз («гуситской» стороной вверх).

- Положите шестиугольный жетон налогов в центре каждого города без гуситов. (Если у вас закончились жетоны налогов, перетасуйте использованные в новую стопку).



2. Фаза выбора городов

Каждый игрок по порядку выбирает город, в котором будет собирать налоги. Игрок, чей маркер находится на линейке стражников ближе других к краю с одиноким охранником, начинает (как указывает стрелка фазы 2).



В 1-м раунде у игроков ещё нет фигурок на поле пригородов. Первый игрок выбирает город без гуситов и ставит свою фигурку на отметку 0 шкалы стражников под выбранным городом.

Игроки выбирают города в порядке, указанном стрелкой фазы 2. Вы не можете выбрать город, который находится под атакой гуситов. Если вы выбираете город, который никто еще не выбрал, поставьте вашу фигурку на отметку 0 шкалы стражников. Если вы выбираете город, который ранее выбрал другой игрок, вы должны "предложить услуги" своих стражников по сопровождению этого игрока в другой город: поместите фигурку на отметку с большим числом, чем у вашего оппонента. Это число показывает, сколько стражников вы предлагаете.

У вашего оппонента есть два варианта: принять ваше предложение или предложить ещё больше стражников. Это предложение делается размещением фигурки на более высокий номер. Игроки по очереди увеличивают свои предложения, пока один из них не примет условия другого. Счет идет до 12-ти, поэтому 12 стражников - предложение, от которого невозможно отказаться.

Если противник примет ваше предложение, вы должны отдать ему предложенных вами стражников. Если у вас их недостаточно, можете попросить у короля. Заплатите 2 очка влияния за каждого стражника, которого вы получаете из «банка» (подвиньте свой маркер на поле подсчёта назад на 2 клетки) и отдайте стражников вашему оппоненту. Нельзя опускаться ниже нуля, т.е. запрещено предлагать больше стражников, чем можете дать.

Если вы принимаете предложение оппонента, вы должны переместить вашу фигурку по дороге в другой город. Вы не можете собирать налоги с городов, осажденных гуситами, но можете проходить мимо них. При этом нужно заплатить 1 стражника в «банк» за каждый город, который вы проходите. (Таким образом, чтобы перейти в соседний город,

1) 1 поле пригородов

4) 6 тайлов городов

7) 5 тайлов лошадей

10) 18 жетонов налогов

2) 1 поле подсчёта очков

5) 6 карт городов/гуситов

8) 30 карт общ. деятелей

3) 6 тайлов складов

6) 5 тайлов повозок

9) 35 карт стражников

вы платите 1, а чтобы перейти к противоположной стороне поля, вы платите 3). Если вам нужны дополнительные стражники, вы можете докупить, заплатив за каждого 2 очка влияния.

Когда вы входите в новый город, действуйте по-прежнему: если там нет других игроков, поставьте вашу фигурку на отметку 0. Если другой игрок уже там, немедленно начинается конфликт: вы ставите фигурку на отметку с более высоким числом стражников, чем у противника, и оба из вас делают возрастающие ставки, пока один игрок не принимает предложение другого. Этот процесс может происходить несколько раз. Следующий игрок по порядку не начинает свой ход, пока все предыдущие игроки не окажутся в различных городах.

В конце концов, каждый игрок будет в отдельном городе, и каждый город будет либо находиться под осадой гуситов, либо содержать фигурку игрока. Разрешается посещать один и тот же город несколько раз. Вы даже можете принять предложение другого игрока и перейти в соседний город, а

Пример



Красный начинает. Любань выглядит наиболее привлекательным городом для него, поэтому он помещает свою фигурку на область с 0 стражников около Любани. Желтый не хочет бороться с красным за этот город, поэтому идет в Байтцен и помещает там свою фигурку на область с 0 стражников.

Зеленый решает, что ему тоже нужно в Любань, поэтому он предлагает красному 2-х стражников за право собирать налоги там (и показывает это, устанавливая свою фигурку на область с 2-мя стражниками). Красный принимает это предложение, забирает двух стражников у зеленого и идет в Байтцен (тратя одного стражника за переход). В Баутцене он предлагает желтому одного стражника.

затем в этом городе может случиться так, что некий игрок будет превосходить вас, и тогда вы можете принять его предложение и вернуться в первый город. Но не забывайте, что вы теряете 1 стражника при каждом перемещении в соседний город.

Во всех раундах после первого вы обязаны перемещаться, прежде чем попасть в город, где вы хотите собирать налоги. Вы начинаете раунд, имея фигурку на дороге перед городом, где вы собирали налоги в предыдущем раунде. Фигурки на дороге не конфликтуют с теми, кто хочет собрать налоги в городе. Только фигурки на шкале стражников могут привести к конфликту. При выборе города вы должны заплатить 1-го стражника за каждый город, который проезжаете, так же, как при путешествии после конфликта. Если вы не хотите идти в другой город, вы всё равно должны заплатить 1 стражника, перемещая фигурку с дороги на шкалу стражников. Другими словами, перейти к соседнему городу или остаться там, где вы находитесь, будет стоить вам 1 стражника, чтобы переместиться к городу, следующему за соседним - 2 стражника и 3 стражника, чтобы перейти к противоположному концу поля.

Во всем остальном раунды со 2-го по 6-ой такие же, как раунд 1.



Желтый делает встречное предложение – 2 стражника красному, если тот уйдет куда-нибудь в другое место. И снова красный принимает предложение. Он возвращается в Любань и предлагает зеленому 3 стражников.



Зеленый принимает предложение красного и перемещается в Баутцен (тратя одного стражника), где предлагает 3 стражников желтому. Желтый принимает предложение и идет в незанятый никем Каменц, тратя двух стражников на перемещение. Теперь должен походить синий. Он может пойти в Любань или Баутцен и предложить 4-х стражников, но у него на начало хода только 3 стражника, поэтому это будет стоить ему 2-х очков влияния, чтобы получить из «банка» дополнительного стражника. Он также может побороться с желтым за Каменц, предложив одного стражника, или занять бесплатно свободный пока Циттау.

3. Фаза изменения порядка

Измените порядок маркеров на линейке стражников в центре поля пригорода согласно расстановке фигурок на шкалах стражников рядом с городами. Игрок, который потратил наибольшее количество стражников, помещает свой маркер на линейке стражников на крайнюю позицию с изображением большого количества стражников. Игрок, который потратил второе по величине число стражников, ставит свой маркер перед ним и так далее. В случае ничьей, игрок, находящийся в городе с большим номером, ставит свой маркер раньше.

Пример

Зеленый и красный игроки потратили по 3 стражника, чтобы получить привилегию сбора налога. Синий потратил одного стражника, а желтый – ни одного. Зеленый находится в городе с номером 3, а красный – с номером 1, поэтому зеленый маркер становится на крайнюю позицию с изображением большого количества стражников на линейке стражников. Затем перед ним – красный, потом синий и, наконец, желтый на другом краю линейки с изображением одинокого стражника. Первым игроком, собирающим налоги (т.е. выбирающим ориентацию своего шестиугольного жетона налогов), будет зеленый.



4. Фаза сбора налогов

Игроки собирают налоги по очереди, начиная с игрока, маркер которого на линейке стражников находится ближе всех к краю с изображением большого количества охранников. Порядок указывается стрелкой 4-й фазы, которая направлена в противоположную сторону относительно стрелки 2-ой фазы.



Вокруг сторон шестиугольника в каждом городе изображены товары, лошади и стражники, которые могут быть там собраны. Шестиугольный жетон в центре имеет несколько стрелочек. Вы можете повернуть жетон в вашем городе так, чтобы стрелки указывали на те вещи, которые вам нужны.

За каждый символ стражника, на который укажет стрелка, вы получаете нового стражника из «банка». Некоторые карты стражников представляют сразу 3-х стражников. Вы можете взять одну из них вместо того, чтобы брать 3 карты с одним стражником. Вы всегда можете обменять карту с 3-мя стражниками на 3 карты с одним стражником и наоборот.

Вы не получаете что-либо сразу за серебряный символ лошади, но игрок, который соберет наибольшее количество лошадей, будет обладать самой быстрой повозкой, а потому будет первым при выборе того, куда положить товары в фазе 5.

Остальные символы обозначают товары. Для каждого символа вы получаете 1 кубик соответствующего цвета. Поместите их на ваш тайл повозки.

Вы также собираете товары, стражников и лошадей,

изображенных в центре жетона налогов. Жетон налогов может также иметь 2 фигурки, представляющие духовенство, аристократию или бюргеров. В таком случае, возьмите соответствующие карты из стопки открытых карт общественных деятелей (карты с серым фоном).

Вы должны держать свои карты общественных деятелей и карты стражников так, чтобы другие игроки не могли узнать их количество.

Игроки собирают налоги в порядке, указанном стрелкой фазы 4. Это позволяет игрокам, действующим позже, принимать решения, основываясь на информации о том, что собрали другие.

Пример

Синий игрок поворачивает свой шестиугольный жетон налогов так, как показано на рисунке. Он получает 2-х стражников, по одному зеленому и желтому



кубику товаров. Два символа бюргеров в центре жетона означают, что игрок получает карту общественных деятелей с серым фоном, с изображением 2 бюргеров. У синего также два символа лошадей. Это число определит в начале следующей фазы, какой жетон лошадей получит синий игрок.

5. Фаза хранения

Игроки отправляют товары на хранение в порядке, определяемом количеством собранных ими символов лошадей. Игрок, который собрал наибольшее число лошадей, получает тайл с упряжкой из 5-ти лошадей. Игрок, набравший второе по величине число лошадей, получает тайл с упряжкой из 4-х лошадей и так далее. Если два игрока собрали одинаковое количество лошадей, игрок, который собрал налоги в городе с большим номером, получает тайл с большим количеством лошадей. Положите тайл с упряжкой на ваш тайл повозки так, чтобы лошади могли везти ваши товары к месту хранения.

На поле подсчёта есть два тайла для хранения: королевские склады (с короной сверху), которые находятся слева, и частные склады (с изображенными фигурками сверху), которые находятся справа. Игрок, набравший наибольшее число лошадей, выбирает один ряд на одном из двух тайлов для хранения.

Если у вас есть какие-либо из товаров, изображенные в ряду, который вы выбрали, вы должны поместить эти товары в соответствующие позиции в этом ряду. Для каждого размещенного кубика считайте количество очков влияния, обозначенное в этой позиции. Вы должны заполнить все позиции, которые можете заполнить.

Если вы не можете заполнить весь ряд, то другие игроки получают шанс заполнить его, начиная с игрока слева от вас и продолжая по часовой стрелке. Каждый игрок должен заполнить все позиции, которые он может заполнить и получить очки за них.

Пример



Зеленый игрок обладает упряжкой из 5-ти лошадей, поэтому будет первым выбирать ряд для заполнения. У него есть 2 красных кубика, по одному зеленому и желтому кубику. Он выбирает ряд в королевском складе с бонусом 4.

Он размещает один зеленый и один желтый кубик, получая немедленно 4 очка влияния, тут же отражая этот факт на поле подсчёта. У игрока слева от него есть только желтый и зеленый товары,

Продолжайте, пока у кого-либо остаётся возможность либо пока не заполнится весь ряд.

Если игроки заполняют ряд полностью, игрок, который изначально выбрал этот ряд, получает бонус, даже если он не смог поставить в этот ряд ни одного кубика.

В королевских складах (слева) этим бонусом является количество очков влияния, обозначенное слева от выбранного ряда. В частных складах (справа) - число слева от ряда определяет, какая карта общественных деятелей может быть взята: игрок может взять одну открытую карту общественных деятелей из колоды с таким или меньшим числом фигур. При этом не переворачивайте следующую карту в той колоде, откуда берете. Если все подходящие открытые карты уже были разобраны, игрок не получает бонус.

Игрок, имеющий второе место по количеству лошадей, выбирает новый ряд для заполнения и так далее. Конечно, вы не можете выбрать ряд, который уже был выбран ранее.

Игроки продолжают выбор рядов и пытаются заполнить их, пока ни у кого из них не останется товаров, которые могли бы быть выложены в каком-либо месте. Если у всех игроков уже была возможность выбрать ряд, и еще есть места, куда игроки могли бы положить товары, игрок, который собрал наибольшее количество лошадей, получает право выбрать второй ряд и так далее.

Товары, которые не могут быть размещены в складах во время этой фазы, не приносят очков. Они возвращаются в банк и не могут быть сохранены на следующий раунд.

поэтому всё, что он может сделать – положить один зеленый кубик, получив 1 очко. Одно место для синего кубика всё ещё свободно. У следующего игрока есть синий кубик, поэтому он должен его положить. Это даст ему 1 очко. Поскольку ряд был заполнен, зеленый игрок, как игрок выбравший ряд, получает 4 бонусных очка. У красного – упряжка из 4-х лошадей, поэтому он будет выбирать ряд для заполнения следующим.

6. Фаза уборки

- Соберите карты осад гуситов и смешайте их снова с другими картами городов. Снимите жетоны налогов и положите их в стопку сброса.



- Переместите фигурки всех игроков из городов на прилегающие к городам участки дороги.



- Удалите все открытые карты общественных деятелей, которые ещё находятся на поле подсчёта. Эти карты могут быть возвращены в коробку; они больше не понадобятся.



- Верните тайлы упряжек лошадей в «банк».



- Уберите товары с тайлов складов.

- Снимите верхний тайл склада с каждой стопки. В очередном раунде будут использоваться следующие тайлы в каждой стопке. В конце 3-го раунда тайлы закончатся. Сделайте две новые стопки, как и прежде, но на этот раз сторона с цифрой II должна быть обращена вверх. В

конце 6-го раунда тайлы снова закончатся,



что указывает на окончание игры.

Конец игры

Игра заканчивается в конце 6-го раунда.

Этот момент будет легко распознать: каждая колода общественных деятелей на поле подсчёта начинается с 6 карт, так что в 6 раунде раскрывается последняя карта каждой стопки. Кроме того в конце этого раунда будут сброшены последние тайлы складов.

Подсчёт карт общественных деятелей

После того, как последний раунд будет сыгран, игроки открывают свои карты общественных деятелей. Каждая карта считается как определенное число (от 1 до 4) представителей духовенства, аристократии или бюргеров. Подсказка по подсчёту очков, начисляемых за карты общественных деятелей, изображена в таблице в левом верхнем углу поля подсчёта. Например, игрок с наибольшим количеством представителей духовенства получает 9 очков влияния, игрок со вторым по счету количеством получает 6, игрок с третьим по счёту количеством получает 4, а игрок с четвертым - получает 2 очка. Очки за аристократию и бюргеров начисляются аналогично.

Исключение: В игре на троих, очки за первое место не выдаются. Таким образом, игрок с наибольшим количеством получает 6 очков, игрок со вторым по счёту количеством получает 4 очка, а игрок с наименьшим количеством получает 2 очка.

Ничьи разрешаются в пользу игрока с большим числом стражников в руке.

Победитель игры

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков влияния.

Обратная сторона тайлов городов

Для первых игр рекомендуется использовать те стороны тайлов городов, которые имеют номер на белом фоне. Для следующих игр можно попробовать желтую сторону.

Использование одновременно только всех белых или желтых сторон приводит к наиболее сбалансиро-

ванному распределению ресурсов. Объединив белые и желтые стороны в одной игре, вы можете создавать новые экономические ситуации с различным количеством ресурсов. Тем не менее, это не рекомендуется для ваших первых игр.

Если это не разрешает ничейную ситуацию, все игроки, претендующие на одно и то же место, получают наименьшее из возможных очков. (В игре на пять игроков, у двоих игроков ничья - они оба первые, но получают по 6 очков - как будто они оба получили второе место. Если три игрока претендуют на третье место, то каждый получит по 0 очков - как будто они все получили пятое место).

В игре на троих или четверых игроков вы можете быть последним в какой-либо категории и всё равно набрать очки, если у вас есть по крайней мере одна карта подсчитываемого типа. Игроки, не имеющие карт общественных деятелей соответствующего типа, не получают ни одного балла, независимо от того, сколько таких карт имеют другие игроки.

(Пример: в игре на троих у игрока А - 2 бюргера, а у игроков В и С - ни одного. Игрок А получает 6 очков за наибольшее количество. Игроки В и С не получают ни одного очка. Если бы у игроков В и С было по 1-му бюргеру, тот из них, у кого больше стражников, получил бы 4 очка, а другой - 2).

В случае ничьи побеждает игрок, у которого в руке осталось больше стражников.

Лужица (нем. Лаузиц)

Земля в современных границах Германии, Польши и Чехии. В античности её населяли германские племена, а затем - славяне (сербы). Славянское прошлое по-прежнему заметно даже в наши дни. Лужицы можно разделить на Верхнюю Лужицу - рядом с чешской границей и Нижнюю Лужицу. С 1368 по 1635, обе Лужицы принадлежали Чешской (Богемской) короне. В 1635 они были переданы в качестве феодалного владения саксонскому курфюрсту.

Лига Шести

Конфедерация шести городов в Верхней Лужице - Герлиц, Баутцен, Лобау, Каменц, Любань и Циттау - основана в 1346, чтобы защитить города от разбойничающих странствующих рыцарей. В 14 веке в этом регионе были очень активны грабители, поскольку через него проходил торговый путь между Лейпци-

гом и Краковом. За время своего существования Лига шести всегда была одной из главных сил в Лужице. Во время гуситских войн регион оставался католическим и выступал против гуситов. До 1429 Лига шести помогала организовать кампании против гуситов в Чехии. Начиная с 1429 года Лига стала целью военных атак со стороны гуситов, которые несколько раз осаждали отдельные города, а в некоторых случаях и захватывали их. Влияние Лиги шести стало уменьшаться после того, как Лига и другие города под чешской короной потеряли привилегии и собственность в качестве наказания за недостаточную поддержку Фердинанда I во время Шмалькальденской Войны в 1547 году. Лига была расформирована в 1815 году, когда большая часть Лужицы была включена в состав Пруссии.

Баутцен

Исторический центр Верхней Лужицы, расположенный на реке Шпрее. Самое раннее письменное упоминание о городе восходит к 1002 году. Во времена Лиги шести Баутцен был центром активности Лиги. Старый город, знаменитый своими многочисленными башнями, все еще можно увидеть и сегодня.

Каменц

Самый западный город Лиги шести, расположен в Верхней Лужице. Каменц был построен на месте замка, возведенного в конце 12-го века для охраны торговых путей. Нынешний облик Каменца сложился после большого пожара в старом городе в 1707 году.

Циттау

Город, расположенный в юго-восточной части Верхней Лужицы. Название происходит от славянского слова «жито». Самое раннее упоминание о Циттау датируется 1238 годом. Город был частью Чешского королевства до 1635 года. Во время Тридцатилетней войны он становится важным центром чешских протестантов, которым пришлось бежать после битвы при Белой Горе. Внешность города резко изменилась во время Семилетней войны, когда австрийские войска устроили в городе пожар, уничтоживший все дома.

Герлиц

Самой восточной город в современной Германии, расположен в Верхней Лужице на реке Нейсе (Ныса). Был построен на перекрестке важных торговых путей. Первое упоминание о городе датировано 1071 годом. После Второй мировой войны Герлиц был разделен на Западную часть в составе Восточной Германии и Восточную часть в составе Польши. Город почти избежал повреждений во время войны, поэтому может похвастаться историческим центром с многочисленными памятниками архитектуры средневековья, Ренессанса и барокко.

Лобау

Город в центре Верхней Лужицы. Был основан в ходе завоевательных походов чешского короля Пржемысла Отакара I. Первое письменное упоминание о Лобау датировано 1221 годом. Город на протяжении своей истории перенес многое, в том числе несколько пожаров, разрушения во время Гуситских Войн и Тридцатилетней войны.

Любань

Самый восточный город Лиги шести, расположен в Верхней Лужице. Город был основан около 1220-го года и появился на картах ранее 1250 года. Во времена гуситских войн он был взят дважды. В последующие годы город был подвержен пожарам и опустошен во время наполеоновских войн. В настоящее время находится на территории Польши.