

Bernd Brunnhofer & Karl-Heinz Schmiel



SAINT ETERSBURG



A SZABÁLY FELÉPÍTÉSE

A **SAINT PETERSBURG** ezen verziója, a 10 évvel ezelőtti kiadás teljesen átdolgozott új kiadása.

Ezért úgy építettük fel a szabályt, hogy azoknak is használható legyen, akik először játszanak vele, és azoknak is, akik már jól ismerik az eredeti játékot.

Az alapjátékon felül ez a verzió több bővítő modult is tartalmaz, amiket az alapjáték szabályai után fejtünk ki. Az egyedi modulok szabadon kombinálhatóak egymással. Az egyes játékok előtt a játékosoknak kell eldönteniük, hogy melyik modulokat szeretnék betenni az aktuális játékba.

Ha még sosem játszottál az alapjátékkal, akkor egyszerűen olvass tovább, az alábbi “Az alapjáték” résztől. Tapasztalt profi vagy? Akkor lapozz a 15. oldalra, és “A piac” (sárga háttérű) résszel kezd az olvasást.

TÖRTÉNELMI HÁTTÉR ÉS A JÁTÉK CÉLJA

Nagy Péter cár 1703-ban alapította meg Szentpétervárt, ami hamar megkapta a kelet Párizsa becenevet. A Téli-palota, az Ermitázs, a Krisztus feltámadása templom és sok más épület még ma is lenyűgözi a világ minden pontjáról érkező látogatókat. Péter cár tevékenységének mindez csak egy kicsiny része volt. Megreformálta az egész orosz birodalmat és a középkorból átvezette a Modern korba.

Aki a **SAINT PETERSBURG** játékban valamire vinni akarja, annak először a kézműveseket kell felfogadnia. Az ő munkájuk hoz a játék folyamán bevételt, amiből épületeket lehet emelni. Ám mindez semmit nem ér, ha nem sikerül kellő mértékű befolyást szerezni a nemesek felett, akik irányítják és működtetik az államigazgatást. Néha bizony elkerülhetetlen, hogy egy szerény hivatalnokot „nagy kutyára” cseréljünk vagy, hogy egy piacot lebontsunk azért, hogy a helyére egy palotát emelhessünk. Ily módon növekszik a város fordulóról fordulóra, ha van elég rubeljük! **Vegyetek olyan kártyákat, amik növelik a vagyontokat és még több pont megszerzéséhez segítenek: ez a cél a SAINT PETERSBURG játékban.**

AZ ALAPJÁTÉK

Az alapjátékkal 2-4 játékos játszhat. Ahhoz, hogy a **SAINT PETERSBURGOT** 5-en játszhasátok, szükség van a **PIAC KIEGÉSZÍTŐRE** (lásd a 15. oldalon). Azt javasoljuk, hogy előbb az alapjátékkal ismerkedjete meg, és csak később adjátok hozzá a **PIAC KIEGÉSZÍTŐT**.

A JÁTÉKELEMEK

Következzék a játékhoz szükséges játékelemek felsorolása. **Az összes olyan játékelemre nincs szükség, ami nem lesz itt felsorolva, ezek kerüljenek vissza a dobozba.** Az alapjátékhoz ezek nem kellenek!

1 játéktábla



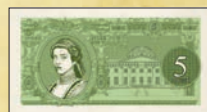
8 fabábu (2 játékos színenként)



4 faelem (kalapács, katedrális, mellszobor és kéz)



60 pénzjegy aminek összértéke 382 rubel! (14 db 1 rubeles, 14 db 2 rubeles, 12 db 5 rubeles, 12 db 10 rubeles, 8 db 20 rubeles)



hátlap

120 kártya

Öt, különböző típusú kártya van: jelkártya (bézs), kézműves (zöld), épület (kék), nemes (piros) és csere (többszínű).

4 jelkártya (bézs)



31 kézműveskártya (zöld)



28 épületkártya (kék)



27 nemeskártya (piros)



30 cserekártya (többszínű)



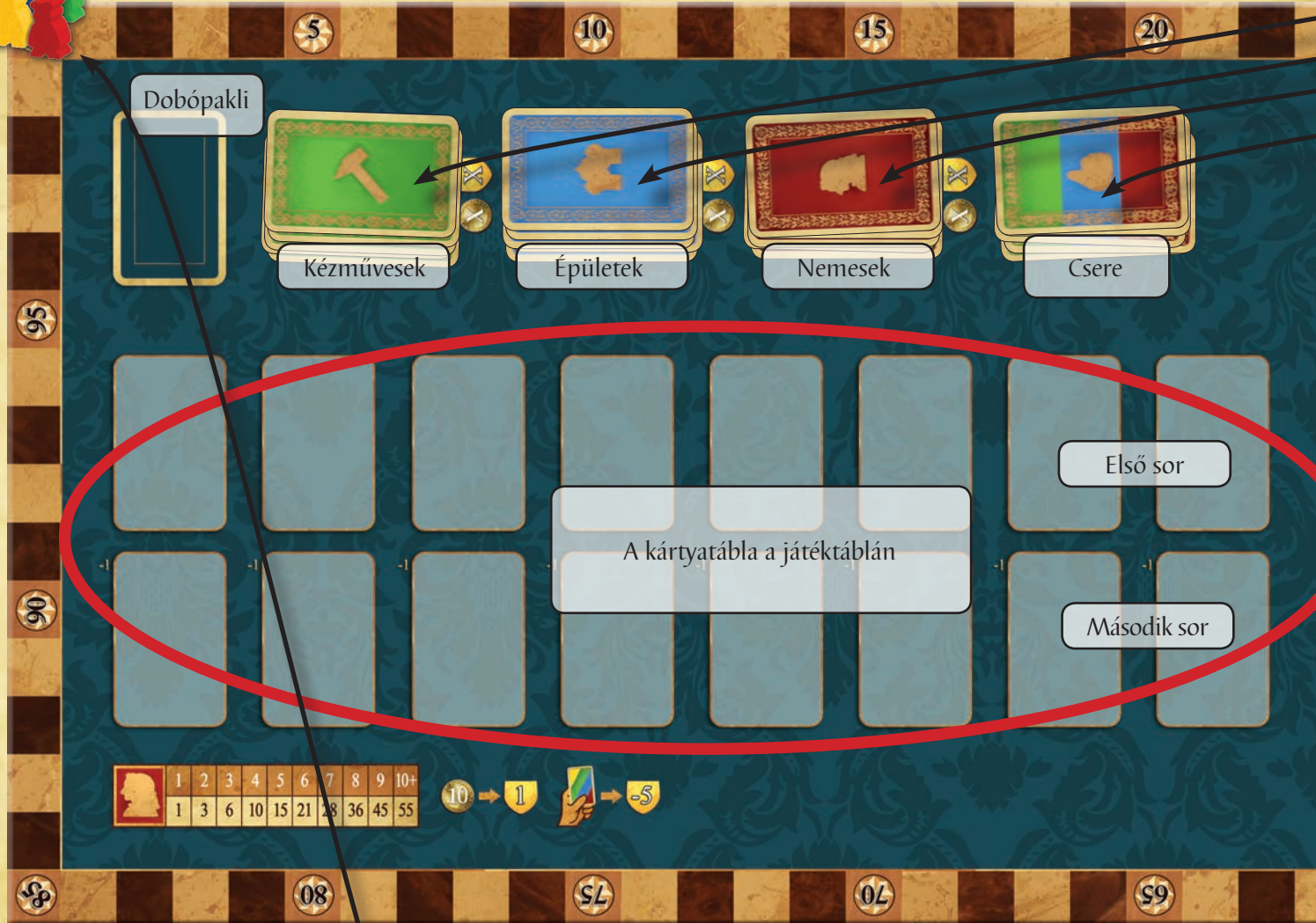
ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, a katedrális oldalával felfelé.

2. Keverjétek meg a négy jelkártyát és a következőképp osszátok szét őket:

- 4 játékos esetén véletlenszerűen osszátok mindenkinek 1-et.
- 3 játékos esetén véletlenszerűen osszátok a legfiatalabb játékosnak 2-t.
- 2 játékos esetén véletlenszerűen osszátok mindkét játékosnak 2-t.

Minden jelkártya 1 faelemet ábrázol. Ezt az előkészületek 6. pontjában részletezzük.



Emlékeztető: Az összes megmaradt játékelemre nincs szükség, kerüljenek vissza a dobozba.

7. Minden játékos választ egy színt, és megkapja a szín két bábuját. Az egyik bábu a pontozósáv 0-s mezőjére kerül. A másik figurát a játékos tartsa maga előtt, ez csak a játékos színének azonosítására szolgál. Most már kezdődhet játék.

6. Minden játékos cserélje le a jelkártyáját a megfelelő faelemre.



a többieknek 1-t.



3. Az egyes kártyatípusokat külön-külön keverjétek meg: kézműveseket (zöld), épületeket (kék), nemeseket (piros), és cseréket (többszínű). Ez után az egyes paklikat képpel lefelé tegyétek a játéktábla megfelelő mezőire.

4. A rubeleket névértékük szerint válogassátok szét, és tegyétek banknak a játéktábla mellé. Minden játékos kapjon 25 rubelt.



5. A legöregebb játékos legyen az intéző. A játék folyamán ennek a játékosnak az lesz a plusz feladata, hogy kiosztja a pénzeket, új kártyákat tesz a táblára, és előremozgatja a játékosok bábuait a pontozósávon.

Minden jelkártya egy faelemet ábrázol. Minden játékos kapja meg a megfelelő faelemet, és a jelkártyákat tegyétek vissza a dobozba. Ezekre már nem lesz szükség a játék hátralévő részében.



A KÁRTYÁK

Mielőtt bemutatnánk a játékmenetet, vessünk egy pillantást a kártyákra, és nézzük meg jelöléseiket.

Hogy vannak a kártyák felépítve?

Minden kártya felépítése hasonló stílusú, ami azt jelenti, hogy az egyes egyedi elemek mindig ugyanazon a helyen találhatóak. Nem minden kártya tartalmaz minden elemet. Némelyik elem nagyon általános, míg mások csak pár kártyán szerepelnek. Az elemek: **Ár**, **Bevétel**, **Speciális funkció**, **Kézművesjel** és **Piacjel**.

Haladjunk sorba:

A típusától függetlenül minden kártyának a bal felső sarkában található egy Ár.

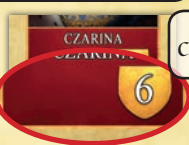
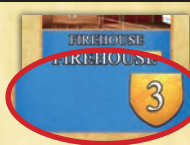


Ár: Egy kártya megvásárlásakor a játékosnak a megadott árat kell kifizetnie rubelben.

A típusától függetlenül minden kártya alsó harmada egy elkülönített terület. Ez az a terület, ahol megtalálhatjátok a kártyák **Bevételét**, és az esetleges **Speciális funkcióját**.

Bevétel: A megfelelő értékelés során, a megadott bevétel adja. Ez lehet rubel (bal szélén) és/vagy győzelmi pont (jobb szél).

Speciális funkciók: A teljes listát a 19. oldalon találhatod.



cserekártya



Kézműves bevétel: Mindig 3 rubel, nem ad győzelmi pontot.

Épület bevétel: 1-7 győzelmi pont, nem ad rubelt. (Kivételek: raktár, Patyomkin-falu, kocsma és csillagvizsgáló, lásd a 19. oldalon)

Nemes bevétel: 1-6 rubel, 0-3 győzelmi pont.

Csere bevétel:
Kézművesek: 3-6 rubel, 0-2 győzelmi pont. (Kivételek: aranyműves, asztalosműhely, lásd a 19. oldalon.)
Épületek: 1-5 rubel, 1-5 győzelmi pont. (Kivétel: Mariinsky színház, ásd a 19. oldalon.)
Nemesek: 0-5 rubel, 0-6 győzelmi pont. (Kivétel: adóbehajtó, ásd a 19. oldalon..)

A kézműveskártyákon és a kézműves cserekártyákon van egy **Kézművesjel** a bal oldalon, az ár alatt.



cserekártya



Kézművesjelek:

Mindegyik kézművescsoporthoz tartozik egy megfelelő kézművesjel. 5 különböző csoport  van. A cserekártyákon is van kézművesjel.

Kivétel: A **Cár & asztalos**, amin az összes kézművesjel megtalálható.

Megjegyzés: A cserekártyák hátlapja több színű, és az árukat egy keret veszi körül.

Fontos: A kártyák színének **semmi kapcsolata nincs a játékos színével!**

Megjegyzés: Néhány kézműves-, épület- és cserekártya jobb felső sarkában van egy piacjel. Ezeket a piacjeleket

hagyjátok figyelmen kívül  ha az alapjátékkal játszottok (nincs semmi jelentésük). Ezeket csak a piac kiegészítőben használjuk. 5 különböző piacjel van és a ? jel.



Piacjelek: ezeket az alapjátékban hagyjátok figyelmen kívül!

A JÁTÉK MENETE

Itt az idő megnézni, hogy is kell játszani a játékot!

A játék **több fordulón** keresztül tart. Minden forduló **négy fázisból** áll, amiket a következő sorrendben kell végrehajtani:

1. Kézművesfázis	8. és 12. oldal
2. Épületfázis	9-10. oldal
3. Nemesfázis	10. oldal
4. Cserefázis	11. oldal

Minden fázis kezdetén az intéző annyi kártyát tesz a játéktáblára, hogy összesen **8 kártya** legyen elérhető (**kivétel: a legelső kézművesfázis**). Ez után az adott fázis kezdőjátékosa egy akció végrehajtásával elkezdi a fázist. Minden fázisnál másik játékos a kezdőjátékos, a többi játékos az óramutató járása szerint haladva követi a kezdőjátékost. A faelemek mutatják, hogy melyik fázisnak ki a kezdőjátékosa.

A kalapácsos játékos  kezdi a **kézművesfázist**.

A katedrálisos játékos  kezdi az **épületfázist**.

A mellszobros játékos  kezdi a **nemesfázist**.

A kezes játékos  kezdi a **cserefázist**.

Mutatunk egy teljes játékfordulót, úgy gondoljuk, hogy így könnyebb megérteni a játékot. Ezután kezdhettek el a játékot.

A példánkban a 4-fős játéknak megfelelő szabályokat vesszük figyelembe:

A játékosok az asztal körül a következő sorrendben ülnek:



A játék a legelső kézművesfázissal kezdődik.

1. A kézművesfázis

A **legelső kézművesfázis** különbözik a játék későbbi fázisaitól. A legelső **kézművesfázisban** az **intéző** a tábla felső sorába a játékosok számától függő mennyiségű **(zöld) kézműveskártyát** tesz le:

8 kártyát 4 játékos esetén.

6 kártyát 3 játékos esetén.

4 kártyát 2 játékos esetén.



A példánkban az intéző **8 kézműveskártyát** tesz le. Ezeket a kézműves húzópakli tetejéről húzta fel, és a következők voltak: **2 favágó, 2 aranybányász, 3 prémvadász, és 1 hajóépítő.**

A könnyebb átláthatóság kedvéért az intéző átrendezheti a lapokat az árak szerinti sorrendbe.

Miután leosztotta a lapokat, az intéző 90 fokkal elforgatja a kézműves húzópaklit. Ez mutatja, hogy a játék jelenleg a **kézművesfázisban** van. Ez a játékosok számára könnyen

felismerhetővé teszi, hogy adott pillanatban melyik fázisnál tart a játék.

Megjegyzés: Csak a **legelső kézművesfázisban** minden játékosnak vennie kell egy kézművest a körében, így a fázis végén minden játékosnak 2 kézművese lesz. Az összes többi fázisban minden játékosnak a körében 4 akcióból kell egyet választania. A legelső kézművesfázisban a játékosok csak a **kártyavásárlás** akciót választhatják.

Karesz a **kezdőjátékos** mivel nála a kalapács. Vennie kell egy kézművest, egy favágót választ. 3 rubelt fizet a banknak, és leteszi a **favágót** maga elé, hogy jól látható legyen.

(Ezt nevezzük "kártyavásárlásnak". Bővebben később.)

Detti szintén egy **favágót** vesz, és 3 rubelt fizet.

Évi egy **aranybányászt** vesz, és 4 rubelt fizet.

Móni szintén egy **aranybányászt** vesz, és 4 rubelt fizet.

Karesz kerül sorra újra, és egy **prémvadászt** vesz 6 rubelért.

Detti és **Évi** szintén **prémvadászt** vesznek a körükben 6-6 rubelért.

Móni veszi meg az utolsó kártyát a tábláról, a **hajóépítőt**, 7 rubelért.

Nincs több kártya a táblán. Minden játékosnak **2 kézművese kell legyen**. Értékelés következik.



Értékelés a kézművesfázis végén

Az **értékelés során** a játékosok **bevételekhez jutnak**. A bevétel lehet **rubel és/vagy győzelmi pont**. A kézműves-értékelés során csak a **zöld kártyákat (kézművesek)** kell **figyelembe venni**.

Minden kézműveskártyának 3 rubel a bevétele, így minden játékos 6 rubelt kap a banktól. Az intéző minden játékosnak odaadja a neki járó pénzt.

A játékosoknak most különböző pénzüsszeg áll rendelkezésére a következő fázisban. A kézművesek ugyan ugyanannyi bevételt termeltek, de különböző összegeket költöttek a vásárlásra a játékosok.

Karesznek **22 rubelja** van a kézművesfázis végén (25 rubellal kezdte a játékot, mínusz 3 rubel a favágóért, mínusz 6 rubel a prémvadászért, plusz 6 rubel bevétel = 22 rubel),

Dettinek szintén **22 rubelja** van (25-3-6+6=22),

Évinek **21 rubelja** van (25-4-6+6=21) és

Móninak **20 rubelja** (25-4-7+6=20).

A játékosoknak a **játék során** a **pénzüket titokban kell tartaniuk**. Mi azért adjuk meg a példánkban a játékosok pénzüsségeit, hogy könnyebben követhető legyen.

Az intéző most visszaforgatja 90 fokkal a kézműves húzópaklit. A következő fázis, az **épületfázis**, következik.

2. Az épületfázis


Az intéző új kártyákat ad a tábla felső sorához. Mivel a játék most az **épületfázisban** van, ezért **épületkártyákat (kék)** kell hozzátennie. Innentől a **játék végéig**, minden fázis elején annyi kártyát kell a táblára tenni, hogy **a összesen 8 kártya** legyen a kártyatáblán. **Ez független a játékosok számától!**



A példánkban az intézőnek 8 új kártyát kell az épület-húzó-pakliból letennie, mivel az előző fázisból nem maradt lent egy kártya sem.

Most **1 Patyomkin-falu**, **2 piac**, **1 tűzoltóság**, **1 kórház**, **1 könyvtár** és **2 színház** kerül a táblára.

Az intéző ez után 90 fokkal elforgatja az épület-húzó-paklit. Ez mutatja, hogy a játék jelenleg az épületfázisban van.

Évi a kezdőjátékos, mivel nála van a katedrális  **Neki**

kell végrehajtani elsőként **1 akciót**.

Itt az ideje a játékosok számára a körökben elérhető összes akció részletes leírására.

Választható játékosakciók

- kártyavásárlás
- kártya kézbevétele
- kártya kijátszása kézből
- passzolás

Kártyavásárlás: A játékos megvesz **1 kártyát** a játéktábla kártyatáblájáról. A kártya árát a bankba kell befizetnie. A kártya **ára** mindig a bal felső sarokban van feltüntetve. A cserekártyák ára mindig a cserekártya és a lecserélt kártya árának **különbözete**, lásd a 11. oldalon. A megvett kártyát a játékos képpel felfelé tegye maga elé.

Megjegyzés: A kártya árát lehet csökkenteni, lásd a 14. oldalon az Árcsökkentés részt.

Kártya kézbevétele: A játékos felvesz **1 kártyát** a játéktábla kártyatáblájáról. **Nem kell semmit fizetnie**. A kártyát **nem** teheti képpel felfelé maga elé. Ez a kártya most már egy fedett, kézbevett kártya, azaz a többi játékos előtt titokban kell innentől kezdve tartani. A játékos kijátszhatja egy későbbi körben, és csak akkor kell kifizetnie a kártya árát. Minden játékosnak **3 kártya a kézlimitje** (kivétel: raktár, lásd a 19. oldalon).

Kártya kijátszása kézből: A játékos a kezéből letesz **1 kártyát** maga elé. Azonnal kifizeti a kártya bal felső sarkában megadott árát, a lehetséges **költségcsökkentéseket** felhasználva, lásd 14. oldalon a Költségcsökkentés részt.

Passzolás: A játékos nem csinál semmit a körében. Amikor újra rákerül a sor, akkor megint választhatja egy akció végrehajtását. Passzolhat újra vagy végrehajthat egy akciót.

Vissza a példánkhoz: **Évi** vesz 1 piacot 5 rubelért. **Móni** kézbe veszi a Patyomkin-falut. **Karesz** kézbe veszi a könyvtárat. **Detti** passzol. Újra **Évi** köre következik, és a kezébe veszi a kórházat. **Móni** és **Karesz** is passzol. **Detti** az előző körben passzolt, de most úgy dönt, hogy megveszi a tűzoltóságot 11 rubelért. Végül **Évi**, **Móni**, **Karesz** és **Detti** is passzol. Értékelés következik, mivel minden játékos passzolt a körében.

Értékelés egy épületfázis végén

Az épületértékelés során csak a kék kártyákat (épületek) kell figyelembe venni.

Minden játékos megszámlolja az épületeiből adódó bevételét. Összeszámlolja, hogy mennyi rubel van a **kék kártyáin összesen**. Ennyi rubelt fog kapni.

Megjegyzés: Épületkártyákon rubel csak a cserekártyákon van (lásd a 6. oldalon).

Ez után összeszámlolja, hogy mennyi győzelmi pont van a **kék kártyáin összesen**. Ennyi győzelmi pontot fog kapni. Az intéző odaadja a játékosoknak a bankból az adott rubelösszeget, és a járó győzelmi pontokat lelépi a játékosok jelzővel a pontozósávon.

Megjegyzés: A nem kék kártyák nem számítanak ebben a fázisban! A két kézműveskártya, ami a játékosok előtt van, nem ad most semmit!

Mi **Évi** játékterületét fogjuk felhasználni, hogy megmutassuk, hogy működik az épületértékelés.

Évi játékterülete:



A kézműveseket figyelmen kívül kell hagyni ennél az értékelésnél.



Évi 1 győzelmi pontot kap a piacért. Az intéző **Évi** pontozóbujáját 1 mezővel előrébb tolja.



Móni és **Karesz** nem kap semmit, mert nincs előttük épület.

Deti 3 győzelmi pontot kap a tűzoltóságáért, amit az intéző lelép a pontozósávon.

Egyik játékos sem kapott **rubelt** ezen értékelés során!

Évinek most 16 **rubelja** van (21 rubellal kezdte a fázist mínusz 5 rubel a piacért = 16 rubel).

Móninak még mindig 20 **rubelja** van, mivel nem vett kártyát, csak kézbe vette a Patyomkin-falut.

Karesznak még mindig 22 **rubelja** van, mivel nem vett kártyát, csak kézbe vette a könyvtárat.

Detinek csak 11 **rubelja** maradt (22-11=11).

Az intéző most visszaforgatja az épület-húzópaklit. A következő fázis, a **nemesfázis** következik. Az egyes épületek speciális funkcióiról a 19. oldalon talátlak részletes leírást.

3. A nemesfázis

Az intéző megint, akárcsak az előző fázisnál, annyi kártyát tesz a táblára, hogy összesen 8 kártyából lehessen választani. Mivel a játék most a **nemesfázis**nál tart, így **nemeskártyákat (piros)** kell letennie.



A példánkban 3 kártya maradt az előző fázisból, ami azt jelenti, hogy az intézőnek 5 új kártyát kell a nemes-húzópakliból letennie.

Most 2 **szertő**, 2 **intéző** és 1 **ellenőr** kerül a táblára. 1 **piac** és 2 **színház** pedig az előző fázisból maradt.

A könnyebb átláthatóság kedvéért az intéző átrendezheti a kártyákat, az előző fázisból megmaradtakat tolja jobbra.

Deti a kezdőjátékos, mivel nála a **mellszobor**. Minden fázist ugyanúgy kell játszani. A játékosok felváltva következnek. A játékos **kártyát vásárolhat**, **kézbe vehet kártyát**, **kézből kijátszhat kártyát**, vagy **passzolhat**. Amint egymás után minden játékos passzolt, értékelésre kerül sor. A példánkban a játékosok mind az 5 nemes megvették vagy kézbe vették.

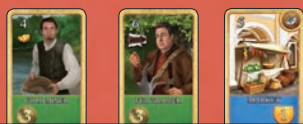
A játékos **bármelyik kártyát** megveheti vagy kézbe veheti a tábláról. A játék most épp a nemesfázisban van, de ez nem azt jelenti, hogy csak nemeskártyát (piros) lehet vásárolni vagy kézbe venni.

A példánkban 3 kártya (1 **piac** és 2 **színház**) maradt az előző fázisból. Ezeket a kártyákat is meg lehet venni, vagy kézbe lehet venni, ha a játékos úgy érzi, szüksége van valamelyikre.

Értékelés a nemesfázis végén

A nemesértékelés során csak a **piros (nemes) kártyákat** kell figyelembe venni. Máskülönb az értékelés megegyezik a kézműves- és az épületfázis végén lévő értékeléssel.

Évi játékterülete:



A kézműveseket és az épületeket figyelmen kívül kell hagyni a **nemesértékeléskor!**



Évi 4 **rubelt** és 1 győzelmi pontot kap az **ellenőrért**. Az intéző odaadja neki a rubeleket, és 1 mezőt előrelép a pontozóbujájával.



4. A cserefázis

Ahogy azt már bemutattuk az első három fázist ugyanolyan módon kell játszani. A cserefázisban is 8 lapra tölti fel a táblát az intéző. A különbség az a **cserefázisnál**, hogy **nincs értékelés** a végén.

Milyenek a cserekártyák?

- A cserekártyáknak nincs saját színük. Azaz a hátlapjukon a másik három kártyatípus színe látható (zöld a kézműveseké, kék az épületeké és piros a nemeseké). Minden cserekártya előlapja a három kártyatípus valamelyikével egyezik meg – kézműves (zöld), épület (kék) vagy nemes (piros). A cserekártya ára mindig körbe van kerítve egy négyzettel. **12** Értékeléskor úgy kell kezelni őket, mint a többi kártyát abból az adott típusból.
- A cserekártya lecseréli az előzőleg már a játékterületre tett valamelyik kártyát. A lecserélt kártya a dobópaklira kerül, és a cserekártya pedig a játékos játékterületére.
- **A cserekártyák többet érnek, mint a lecserélt kártyák.**
- **Megjegyzés: Cserekártyát nem lehet lecserélni másik cserekártyával.**

Milyen kártyákat lehet lecserélni?

- Egy **zöld cserekártyával** csak egy **zöld kézműveskártyát** lehet lecserélni. Valamint a **kézművesjelnek** is meg kell egyeznie (Kivétel: Cár & asztalos, lásd a 19. oldalon).
- Egy **kék cserekártyával** bármelyik **kék épületkártyát** lehet lecserélni.
- Egy **piros cserekártyával** bármelyik **piros nemeskártyát** lehet lecserélni.
- **A cserekártyákat nem lehet újra lecserélni!**

Mennyi egy cserekártya vételi ára?

A cserekártyák vételi ára mindig a lecserélt kártya és a cserekártya ára közti **különbség**, de legalább 1 rubel. Így a prémvadász (ára: 6) lecserélése a szőrmeboltra (ára: 10) a játékosnak 4 rubelba fog kerülni (10-6=4). A prémvadász a dobópaklira kerül.

Vissza a példánkhoz: 3 kártya maradt a nemesfázis után a táblán, ami azt jelenti, hogy az intézőnek **5 új kártyát** kell a csere-húzópakliból a táblára tenni, hogy újra **8 kártyából** lehessen választani.

Móni a kezdőjátékos, mivel nála van a **kéz**.  A fázist az előző fázisokkal azonos módon kell játszani.

A játékosok addig folytatják felváltva az akcióikat, amíg sorban mindannyian nem passzolnak. A példánkban a játékosok 5 kártyát vásároltak meg vagy vettek a kezükbe.

Megjegyzés: A cserefázis végén NINCS értékelés! A játékosok sem rubelt, sem pontot nem kapnak ebben a fázisban. A játékosoknak meg kell próbálniuk **megtartani valamennyi rubelt**, hogy tudjanak a következő fázisban is **kártyákat vásárolni**.

Megjegyzés: Gyakran jobb megoldás elsőre kézbe venni a cserekártyát, és aztán egy későbbi fázisban kijátszani. Leginkább abban a fázisban, amikor majd értékelik.

A forduló a cserefázis után véget ér.

A cserekártyák speciális funkcióinak összefoglalóját a 19. oldalon találjátok.



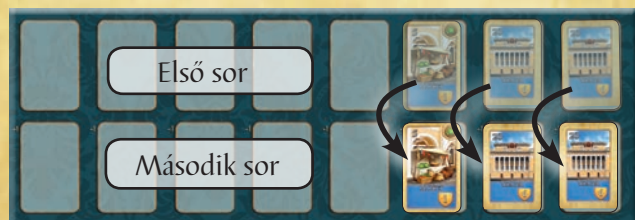
EGY FORDULÓ VÉGE

1. Kártyák eltolása

Ha vannak kártyák a **2. sorban** (ez a 2. forduló végétől lehetséges), akkor ezeket a 2. sorban található kártyákat dobópaklira kell tenni.

Minden kártyát, ami az első sorban maradt, le kell tolni a 2. sorba.

A második sorban található kártyákat is meg lehet venni a következő fordulóban. Az árúk **1 rubellal kevesebb**.



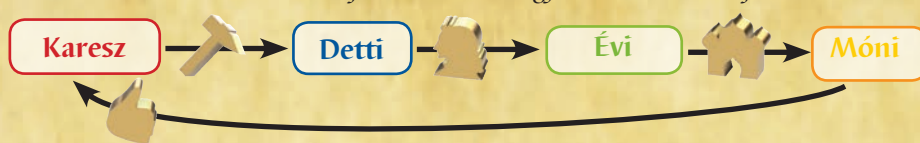
A példánkban:

A **piac** és a **két színház** a második sorba tolódik. Ezt a 3 kártyát most már 1 rubellal olcsóbban lehet megvenni. A piac ára csak 4 rubel, a színházaké pedig 19 rubel. Ezt részletesebben a 14. oldalon, az árcsökkentés részben fejtjük ki.

2. A faelemek továbbadása

Minden faelemet az óramutató járása szerint következő játékosnak kell továbbadni.

A példánkban ez azt jelenti, hogy **Kareszhez** kerül a **kéz**, **Dettihez** a **kalapács**, **Évihez** a **mellszobor** és **Mónihoz** a **katedrális**. Minden fordulóban másik játékos lesz az egyes fázisok kezdőjátékosa.



Most kezdődhet a következő forduló.

AZ ÚJ FORDULÓ

Egy új forduló mindig egy **kézművesfázissal** kezdődik. Új kézműveskártyák (zöld) kerülnek le, újra annyit kell letenni, hogy **8 kártyából** lehessen választani. Ez az tábla **összes kártyáját** jelenti, beleértve a **második sorban** lévőket is.

A második kézművesfázis

A példánkban maradván, az intézőnek **5 új kézműveskártyát** kell a táblára tennie. A legelső kézművesfázissal ellentétben, csak annyi kézműveskártyát kell letennie a táblára, hogy **8 elérhető kártya** legyen ott. A játékosok száma lényegtelen.

Detti az új kezdőjátékos a kézművesfázisban, mivel most nála a **kalapács**. Végrehajt 1 akciót. A játékosok felváltva következnek egymás után, amíg mindegyikük nem passzol. A kézművesértékelés következik, amikor a játékosok a kártyáik alapján rubel és győzelmi pont bevételhez jutnak.

Értékelés a kézművesfázis végén

A kézművesértékelés során csak a **zöld (kézműves) kártyák kerülnek értékelésre**.

Minden kézművest értékelni kell, nem számít, hogy melyik fordulóban lett megvásárolva.

A kézművesfázis után a következő épületfázis következik. A játék folytatódik: fázis fázis után, forduló forduló után, amíg a játék vége be nem következik.

A JÁTÉK VÉGE


Amikor az intéző a négy pakli (kézműves, épület, nemes és csere) valamelyikéből az utolsó lapot a táblára teszi, az jelzi a játék végét. Az aktuális fordulót még végig kell játszani, a cserefázis végéig, mint általában. Ez után a **végső értékelés** következik.

Példa: A játék egy épületfázis kezdeténél tart. Az intézőnek 4 épületkártyát kell a táblára tennie. De már csak 3 kártya van az épület-húzópakliban. Az intéző, mint rendesen, a 3 kártyát a táblára teszi. A játék vége következik. Ebben az esetben ez azt jelenti, hogy az aktuális fordulót a cserefázis végéig le kell játszani, és azután a játék véget ér.

Megjegyzés: Minden játékos **bármikor** megszámolhatja bármelyik húzópakli lapjait.

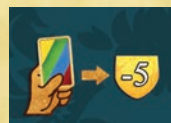
VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

A végső értékelés során minden játékos pontokat kap

• a **Nemeseiért**,  és

• a **megmaradt rubeleiért** 

A játékosok pontját **5-5 ponttal csökkent** minden kézben maradt **kártya**.



Győzelmi pont a nemesekért

A játékosok az alapján kapnak pontokat, hogy mennyi **különböző nemesük** (ugyanazon nemes újabb példánya nem számít!) van a játékkerületükön.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55

Mennyi győzelmi pont jár?

A játékos előtti több különböző nemes, több győzelmi pontot ér. **A nemesekért járó győzelmi pontok száma a fentebbi táblázatban látható, ami a játéktáblára is rá van nyomtatva.** Ha a játékosnak 10-nél több különböző nemes van, akkor is csak 55 győzelmi pontot kap.

Az intéző minden játékos pontozóbábujával lelépi a megfelelő számú mezőt.

Évinek 8 nemese van a játék végén: **szervő (x2), intéző, építész, szenátor, raktáros (x2), és ellenőr:**




Ez 6 különböző nemes. **Évi** 21 győzelmű pontot kap, amit az intéző lép le neki a pontozósávon.

A második szervő és a raktáros nem ér semmit.



Győzelmű pont a megmaradt rubelekért

A játékosok most átváltják a rubeleiket győzelmű pontokra. A játékos minden 10 rubeleért, amit bead a bankba, kap 1 pontot, amit az intéző lelépi a pontozósávon. Minden játékosnak 0-9 rubelja fog megmaradni, ami holtverseny esetén fogja meghatározni a győztest.

Évinek 21 rubelja maradt . Kap érte 2 győzelmű pontot, amit az intéző lelépi a pontozósávon. 1 rubelja marad.

Kézben maradt kártyák

A játékosok a kezükben lévő minden kártya miatt **5 pontot** veszítenek. Az intéző a megfelelő számú mezőt visszalépi a pontozósávon a pontozóbábukkal.

A **legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.**



Holtverseny

Ha kettő vagy több játékos holtversenyben áll, akkor a holtversenyben álló játékosok közül az nyer, akinek több pénze maradt. Csak a győzelmű pontokra beváltás után megmaradt rubelek számítanak.

Ha még mindig holtverseny állna fenn, akkor több győztes van.

ÖSSZEGZÉS

Miből áll egy forduló?

- Kézművesfázis – játékos akciók, majd zöld kézműveskártyák értékelése (kezdőjátékos: kalapács)
- Épületfázis – játékos akciók, majd kék épületkártyák értékelése (kezdőjátékos: katedrális)
- Nemesfázis – játékos akciók, majd piros nemeskártyák értékelése (kezdőjátékos: mellszobor)
- Cserefázis – játékos akciók, nincs értékelés! (kezdőjátékos: kéz)

Mikor ér véget egy fázis, és mit kell tenni egy fázis kezdetén?

Egy fázis akkor ér véget, ha egymást követően minden játékos passzol (egyik a másik után).

Újra 8-ra kell tölteni a táblát (mindkét sor kártyáit beleszámolva) az új fázis kártyáiból.

Mit kell tenni egy forduló végén?

- A játéktábla második sorából le kell venni a kártyákat, és a **dobópaklira** kell tenni őket.
- Az első sorban megmaradt kártyákat a második sorba kell tolni.
- Minden faelemet a bal oldali játékosnak tovább kell adni.

Mit tehet a játékos a körében? A választható játékos akciók:

- Kártyavásárlás
- Kártya kézbevétele
- Kártya kijátszása kézből
- Passzolás

Kártyavásárlás: A játékos megvesz 1 kártyát a játéktábla kártyatáblájáról. A kártya árát a bankba kell befizetnie. A kártya ára mindig a bal felső sarokban van feltüntetve. A cserekártyák ára mindig a cserekártya és a lecserélt kártya árának különbözete, lásd a 11. oldalon. A megvett kártyát a játékos képpel felfelé tegye maga elé.

Megjegyzés: A kártya árát lehet csökkenteni, lásd a 14. oldalon az Árcsökkentés részt.

Kártya kézbevétele: A játékos felvesz **1 kártyát** a játéktábla kártyatáblájáról. **Nem kell semmit fizetnie.** A kártyát **nem** teheti képpel felfelé maga elé. Ez a kártya most már egy fedett, kézbevett kártya, azaz innentől a többi játékos előtt titokban kell tartani. A játékos kijátszhatja egy későbbi körben, és csak akkor kell kifizetnie a kártya árát. Minden játékosnak **3 kártya a kézlímitje** (kivétel: raktár, lásd a 19. oldalon).

Kártya kijátszása kézből: A játékos a kezéből letesz **1 kártyát** maga elé. Azonnal kifizeti a kártya bal felső sarkában megadott árát.

Megjegyzés: A kártya árát lehet csökkenteni, lásd lentebb az Árcsökkentés részt.

Passzolás: A játékos nem csinál semmit a körében. Amikor újra rákerül a sor, akkor megint választhatja egy akció végrehajtását. Passzolhat újra vagy végrehajthat egy akciót.

Fontos részletek:

Kézlímit: A játékosnak nem lehet 3-nál több kártya a kezében, kivéve ha van olyan lapja, ami ezt engedi.

Árcsökkentés:

- Mindegyik, a második sorból vett kártya ára **1 rubellal** kevesebb. Ez a csökkentés elveszik, ha kézbe veszi a játékos.
- Minden olyan kártya **1 rubellal** csökkenti az árát, ami már a játékosé, és ugyanaz a neve, mint amit épp megvesz.
- Bizonyos kártyák (pl.: asztalosműhely, aranyműves) csökkenthetik a kártyák árát (lásd a 19. oldalon).
- Az árcsökkentések összeadódnak. Ez azt jelenti, hogy pl. ha a játékosnak van 2 prémvadász, és vesz még egyet a második sorból, akkor csak 3 rubelt kell fizetnie. A prémvadász alap ára 6 rubel. A játékos **2 rubellal** kevesebbet fizet, mert van 2 belőle neki, és még **1 rubellal** kevesebbet, mert a második sorból veszi.
- A játékosnak legalább **1 rubelt mindig kell** fizetnie! Nincs "ingyen vásár".

Cserekártyák ára mindig a lecserélt kártya és saját maguk árának különbsége, de legalább 1 rubel. A cserekártyának színben meg kell egyeznie a lecserélt kártyával. A cserekártyára is érvényesek a fentebbi csökkentési lehetőségek.

Megjegyzés: Kézművest csak egyező kézművesjelű cserekártyával lehet lecserélni.

A játék vége és a végsőértékelés

Amikor az intéző a négy pakli (kézműves, épület, nemes és csere) valamelyikéből az utolsó lapot a táblára teszi, az jelzi a játék végét. Az aktuális fordulót még végig kell játszani, a cserefázis végéig, mint általában. Ez után a **végső értékelés** következik.

Végső értékelés: A táblázat alapján győzelmi pontok járnak a különböző nemesekért, plusz minden 10 rubelért is jár 1 győzelmi pont, minden kézben maradt lapért mínusz 5 pont jár.

Speciális eset

Senki nem vásárol kártyát és nem vesz kézbe sem

Előfordulhatnak olyan esetek, hogy egy játékos sem vásárol és vesz kézbe kártyát egy fázis során, helyette vagy passzol, vagy kézből játszik ki lapot. Ebben az esetben a fázis vége után 8 kártya marad a játéktáblán, ami azt jelenti, hogy nem kerül le új kártya a következő fázisban. A játékmenet nem változik, és miután minden játékos passzolta a körét sorban, a szokásos értékelés következik. Az intéző ez után elfordítja a következő húzópaklit. A játék a következő fázissal folytatódik, míg megint minden játékos nem passzol, stb. Előfordulhat az a ritka eset, hogy több fázisban sem kerül le új lap a táblára. Mivel a játékosok általában kapnak pénzt az értékelések során, végül újra beindul a kártyavásárlás. Elvgre igen nehéz lenne megnyerni a játékot csak a már meglévő kártyákkal.

VÁLTOZÁSOK 2 ÉS 3 JÁTÉKOS ESETÉN

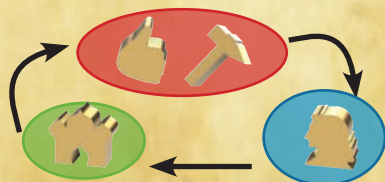
A játékot ugyanúgy kell játszani, mint 4 fő esetén, a következő változtatásokkal:

3 játékos esetén

A jelkártyák kiosztása: Véletlenszerűen osszátok a legfiatalabb játékosnak 2 jelkártyát, a többi játékosnak pedig egyet-egyét. Minden játékos kapja meg a megfelelő faeleme(ke)t.

A forduló végén a szokásos módon kell tovább adni a faelemeket.

Például:



A legelső kézműves fázisban csak 6 kézműveskártyát kell lerakni. Onnantól kezdve mindig 8 kártyára kell töltenie az intézőnek a lapokat, mint általában.

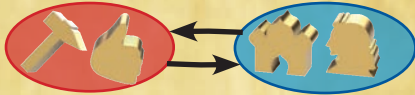
2 játékos verzió

Jelkártyák kiosztása: Véletlenszerűen osszatok mindkét játékosnak 2 kártyát. Ezután mindkét játékos elveszi a megfelelő faelemeket.

A forduló végén mindkét faelemet át kell adniuk a másik játékosnak.

A legelső kézművesfázisban csak 4 kézműveskártyát tegyetek le. Innentől kezdve az intéző minden fázis kezdetén 8-ra tölts fel a lapokat a táblán.

Például:



TIPPEK ÉS STRATÉGIAI TANÁCSOK

- **A drága kártyák összességében olcsóbbak.** Az 5 rubel árú piackártya 1 győzelmi pontot ad. A csak 4 rubel árú vámházkártya 1 győzelmi pontot ad, stb. Ezért néha megéri takarékoskodni, hogy később egy drágább kártyát vehess meg.
- A legelső épületfázisban a kérdés mindig ugyanaz: **megvegyek egy nagyon drága épületet?** Egyrészt sok pontot hoz minden épületértékelés-fázisban; másrészt nagyon kevés pénz marad, ami veszélyes.
- **A cserekártyák többnyire jók.** Ezért próbáld meg némi pénzt tartani magadnál a cserefázisra. Figyelj arra, hogy ne költsd el minden pénzed ebben a fázisban, mivel nincs értékelés a fázis végén, így nem jutsz rubelhez. Ne felejtsd, hogy új kézművesek lesznek elérhetőek a következő fordulóban, amiből egyet vagy többet jó lenne megvenni.
- Ha döntened kell, hogy a tábláról egy kártyát elvegyél akár kézbe, akár megvásárolva, akkor egy további szempont a kártya bevételén felül: ha leveszel 1 kártyát a tábláról, akkor 1 új kártyának csinálsz helyet a következő fázisban. Szeretnéd, hogy megtörténjen? Általában a következő fázis kezdőjátékosának a legkevésbé az érdeke **sok helyet kiűriteni a következő fázisra.** Ha viszont a körsorrendben később kerülsz sorra, akkor egész más a dolgok kinézete.
- Egy kártya kézbe vétele gyakran jó ötlet. Segít leküzdeni a **finanszírozási gondokat**, mivel kijátszhatod később, amikor már újra van pénzed. Azonban fennáll a túlspekuláció veszélye, és semmi sem fájdalmasabb annál, mint a kézben maradt minden egyes lapért az **5 büntetőpontot** kapni.
- A **SAINT PETERSBURG** játékban a pénzforrások mindig szűkösek. Ez jó dolog. Semmi sem lenne annál unalmasabb, mint hogy mindig mindent meg tudsz venni, amit akarsz (legalábbis ebben a játékban).

AZ ÚJ SAINT PETERSBURG – A PIAC

AZ ÚJ SAINT PETERSBURG az **alpjáték kibővítése**. Azt javasoljuk a játék ezen verziójával akkor játsszatok, ha az alapjátékot már jól ismeritek. A **Piac** több taktikai és stratégiai kihívást nyújt, amik új kihívások elé állítják a játékosokat.

SAINT PETERSBURG játékot most már 2-5 játékos játszhatja. **Peti**, aki eddig csak néző volt, is beszáll a játékba. Ő lesz a feketével.

Az ÚJ SAINT PETERSBURGBAN létrehozott változásokat a most következő fejezetekben részletezzük.

JÁTÉKELEMEK

A **piaccal kiegészített játékhoz** az alapjáték minden játékelemére szükség lesz. Ezenkívül a következő plusz játékelemekre lesz szükség.

2 **fabábu** (az ötödik játékosnak)



25 **fajelző** (5 játékosonként)



1 **faelem** (zsák)



6 **piacértéklapka**



5 **piacjellapka**



5 **10-es értékű lapka**



1 jelkártya (bézs)



Hátlap

35 piackártya (sárga)



Hátlap



ELŐKÉSZÜLETEK

1 A piaccal kiegészített játékhoz az alább felsorolt minden játékelemre és az alapjáték minden játékelemére szükség lesz. Az alapjáték játékelemeinek összesítőjét a 2. és 3. oldalon találjátok. A játéktáblának azt a felét használjátok, amin a piac van. Az előkészületek a következő változtatásokkal megegyeznek az alapjátékéval.



2 Fogjátok az egyes kártyák húzópaklijait, keverjétek meg, és mint rendszeren, tegyék képpel lefelé a paklikat a játéktábla megfelelő színű mezőire. A piackártyák a kézművesek és az épület közé kerülnek.



5 A következőképp osszátok szét a jelkártyákat:

- **5 játékos esetén** véletlenszerűen osszátok mindenkinek 1-et.
 - **4 játékos esetén** véletlenszerűen osszátok mindenkinek 1-et. Az utolsó kártyát véletlenszerűen választott játékosnak adjátok.
 - **3 játékos esetén** véletlenszerűen osszátok mindenkinek 1-et. Plusz egy lapot kapjon két, véletlenszerűen választott játékos.
 - **2 játékos esetén** véletlenszerűen osszátok mindkét játékosnak 2-t. Az utolsó kártyát véletlenszerűen választott játékosnak adjátok.
- A játékosok vegyék el a jelkártyájuknak megfelelő faelemeket.

3 Tegyék a piacértéklapkákat egy pakliba a játéktábla megfelelő mezőjére. Rendezzék a lapkákat növekvő sorrendbe, úgy hogy a legalacsonyabb értékű lapka **1/0** legyen a pakli tetején, és a legnagyobb értékű **6/3** legyen az alján.

4 Tegyék az egyes játékosok 5 fajlóját, a 10-es értékű lapkákat és a piaccellapokkákat a játéktábla mellé.



A jelkártyák és a megegyező faelemek.



A JÁTÉK MENETE

A játékmenet megegyezik az alapjátékéval a következő változtatásokkal.

5 játékos esetén a legelső kézművesfázisban **10 kézműveskártyát** tegyetek a táblára.

4-, 3-, vagy 2 játékos esetén a legelső kézművesfázisban letett kártyák száma változatlan marad.

A későbbi fordulóokban a táblát a **játékosok számától függetlenül** mindig **10 kártyára** töltsétek fel!


Egy új fázis kerül be a kézműves- és az épületfázis közé: a **piacfázis**.

Mielőtt példát mutatnánk a piacfázisra, el kell magyaráznunk a piac működését.

A piac a játéktábla jobb oldalán található. Minden fordulóban a játékosok jutalmat kapnak a piacon eladott árukért. A piacjelenek ezért fontosak.

5 különböző piacjel van és 1 ? szimbólum:      . Ezek a kártyák jobb felső sarkában találhatóak. Minden sárga piackártyán **1 - 3 piacjel** található egy típusból. **Piacjelenek** néhány kézműves-, épület- vagy cserekártyán is előfordulnak.

Ha a játékos olyan kártyát vesz, amin 1 vagy több piacjel van, és leteszi maga elé, akkor feljegyzi a piacon a piacjeleneket. Minden játékosnak van 5 fajelzője, egy mindegyik piacjelhez. Kezdetben nincs fajelző a piacon. Amikor a játékos először tesz le egy adott piacjeles kártyát, akkor tegye egy jelzőjét a megfelelő oszlopra, a jelek számával megegyező sorra. A továbbiakban, ha az adott piacjelből kerül le elé kártya, akkor a kártyán lévő piacjelszámnak megfelelően tolja előre a jelzőjét.

Például, Peti vesz egy gabonaszák kártyát. A kártyán 2 piacjel van (2 zsák). Peti ezért a zsákjelzőjét  2 mezővel előrébb tolja. Lehetséges, hogy ez győzelmi pontokat ér majd neki a **piac értékelése során**, ezt részletesebben a 18. oldalon találjátok. A játékos piac győzelmi pontokat csak a piac értékelésekor kap. Még akkor is, ha másik, nem sárga kártyát vesz, ami hatással van a piacra, a játékos győzelmi pontokat azokért a jelekért csak a **piacfázis** végén kap. Az értékelés után nem kell levenni a fajelzőket! (Kivétel: a narancs piackártyák, lásd 18. oldal.)

Megjegyzés: Ha a játékos az egyik fajelzőjével a piac a **tizedik mezőjén** túl lépne, akkor az újra az első mezőre kerül. A játékos megkapja a megfelelő **10-es értékű jelzőt**  maga elé teszi. Ez mutatja azt, hogy a játékosnak az adott típusból több, mint 10 piacjele van.

Megjegyzés: Ha a játékos lecsereleli egy **cserekártyával** egy olyan kártyáját, amin egy vagy több piacjel van, akkor a megfelelő piacjelzőt **módosítania kell**, mivel ezeket a piacjeleneket **elvesztette**. A játékosoknak ügyelniük kell arra, hogy a **piacjelzőik** mindig pontosan tükrözzék az aktuálisan birtokolt piacjelenek számát.


A piacfázis

Az intéző annyi piackártyát tesz a táblára, amennyi ahhoz szükséges, hogy a játékosok **összesen 10 kártyából** választhassanak onnan.

A mi példánkban az intéző 10 kártyát tesz le: csibe (1x), gabonamező (1x), gabonaszák (1x), speciális gabonakártya (1x), almásrekesz (2x), alma (1x), hal (1x), zöldségesmező (1x), zöldségeskosár (1x)

Végül az intéző elforgatja 90 fokkal a piac húzópakliját, hogy jelezze: a játék a piacfázisban van.

A könnyebb átláthatóság kedvéért az intéző a lapokat sorba rendezheti a kártyák ára vagy piacjelenek száma alapján.

Peti a kezdőjátékos ebben a fázisban, hisz nála a zsák.  Végre kell hajtania 1 akciót. Vásárolhat kártyát, kézbe vehet egy kártyát, kijátszhat a kezéből egy kártyát vagy passzolhat. **Peti** 5 rubelért megveszi a csibét.

Peti a csirkejelzőjével 1 mezőt előrelép a piacon.

A játékosok felváltva következnek egymás után, amíg minden játékos nem passzol. (Ugyanúgy, mint a már ismert többi fázisban.) Ezt követi a piackártyák és a piac értékelése.



Értékelés a piacfázis végén

A piacfázis végén mindig **kétféle értékelés** van. Először a játékosok saját piackártyáit kell értékelni, ezt követően a **piacot** magát.

1. Az egyes piackártyák értékelése

A piackártyák értéke 0 és 2 rubel között van. A játékosok annyi rubelt kapnak a banktól, amennyi a kártyáik értéke.

2. A piac értékelése

A piac értékeléskor a kifizetés az **aktuális piacérték** szerint történik. A piacérték a játékfolyamán növekszik, ami azt jelenti, hogy a játékosok a legkevesebb győzelmi pontot az első fordulóban kapják. Az aktuális piacérték mindig a piac felett látható. Az egyes piacjeleket külön-külön kell értékelni. Minden árunál az a játékos, aki a legtöbbet vitte az adott árutípusból a piacra (azaz akinek a jelzője legelőrébb van), kapja a nagyobb győzelmi pont értéket. A második helyezett játékos kapja az alacsonyabb értéket. A többi játékos nem kap semmit ezért a jelért.

Holtverseny: Ha két játékos holtversenyben áll az egyik árutípusnál a **legtöbb** áru pozícióban, akkor mindkét játékos megkapja az első helyért járó pontot, a második helyezett nem kapnak semmit. Ha egy árutípusnál a második legtöbb áru pozícióban van holtverseny, akkor a második helyezett mind megkapják az érte járó pontot, az első helyezés értékelése nem változik.



Példa: A piacfázis végén a piac így néz ki, és ez a piacérték:



Móninak van a legtöbb csirkéje, ezért 3 győzelmi pontot kap. **Detti** és **Karesz** 1-1 győzelmi pontot kap, mivel a második helyen holtversenyben állnak.



Karesz 3 győzelmi pontot kap. A gabonánál nincs második helyezett.



Évi 3 győzelmi pontot kap. A gyümölcsnél nincs második helyezett.



Peti 3 győzelmi pontot kap. A halnál nincs második helyezett.



Detti 3 győzelmi pontot, **Peti** 1 győzelmi pontot kap a zöldségekért.

Karesz nem kap semmit.

Összesítve **Karesz**, **Detti** és **Peti** 4-4 győzelmi pontot kapott, **Móni** és **Évi** 3 győzelmi pontot.

A forduló végén a piacérték nő. Tegyétek vissza a legfelső piacértéklapkát a dobozba. A következő (nagyobb értékű) piacérték fejti ki hatását a következő fordulóban.

Amint a legnagyobb piacértéklapka **6/3** felfedésre került, a piacérték már nem fog változni a játék hátralévő részében.

Kivétel: a ? szimbólum



Ha a játékos olyan kártyát vesz, amin **?** szimbólum látható, akkor választhat egy piacjellapkát a talonból.

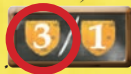


Csak azokból a lapkákból választhat, amik még a talonban vannak. Ha például valaki már választotta a haljelet, akkor azt nem választhatja a játékos. A választott lapkával fedje le a ? szimbólumot a kártyáján. A kártya mostantól az adott típusú jelhez tartozik. A játékos mozgassa a megfelelő fajlzőjét 1 mezővel előre a piacon.

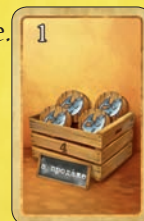
Kivétel: narancs piackártyák!

Mind az 5 piackártya típusban van 1 narancs speciális kártya. Ez egy kivétel. Ha a játékos megvesz ezen speciális kártyákból egyet, akkor először ki kell fizetnie 1 rubelt, majd a megfelelő fajlzővel 4 mezőt előre kell lépnie a piacon. Minden piacértékelés előtt fenntartást kell fizetnie ezért a kártyáért.

Fenntartás: A játékosnak az aktuális piacértékkel (a nagyobb érték) azonos mennyiségű rubelt kell fizetnie.



Ha kifizeti a fenntartást: Fizesse be a banknak az összeget. A fajlzője maradhat ahol volt, és következik az értékelés. A narancs kártya előtte marad. A következő fordulóban újra kell majd fenntartást fizetnie.



Ha nem fizeti ki a fenntartást: Lépjen vissza 4 mezőnyit az adott fajlzőjével, és az értékelés az új helye alapján történik majd. A narancs kártyát a **dobozba** kell visszatennie, NEM a dobópaklira kerül.

A játékosnak minden fordulóban kell fenntartást fizetnie a narancs kártyáiért az egyedi piackártyák értékelése **után**, de még a piac értékelése **előtt**. A játékosnak az aktuális piacértékből a nagyobbat kell fizetnie az egyes narancs kártyák fenntartásáért.

Piacjeles kártya cseréje: Ha a játékos kicseréli egyik kártyáját egy cserekártyával, akkor a megfelelő piacjelzője helyeztet módosítania kell a piacon. Ha az egy narancs kártya, akkor nem a dobópaklira kerül, hanem vissza a dobozba. Ily módon mindig jól látható a piacon a játékosok helyzete.

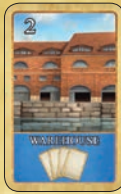
A SPECIÁLIS KÁRTYÁK

A kézműveskártyák



Cár & asztalos (1x): Ára 8 rubel. 3 rubel a bevétel. Ez a kártya az összes kézművesjelet tartalmazza és bármelyik **zöld cserekártyával** lecserélhető.

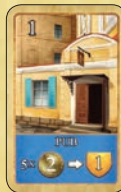
Az épületkártyák



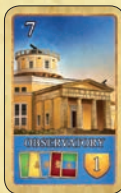
Raktár (1x): Ára 2 rubel. Játékosnak **maximum 4 kártya lehet a kezében** (az alap 3 helyett). Ha a játékos lecsereéli a raktárat, akkor a kezét is azonnal le kell csökkentenie 3 lapra. Ha a játék folyamán később ismét kézbe venne lapot, akkor újra 3 lesz a kézlímitje.



Patyomkin-falu (1x): Ára 2 rubel. Ha a játékos le akarja cserélni a Patyomkin-falut egy másik lapra, akkor a költséget a **6 rubelhez** kell mérni. Ez azt jelenti, hogy a játékosnak kisebb a csereköltése, mint általában.

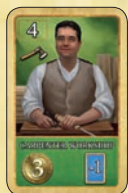


Kocsma (2x): Ára 1 rubel. Minden **épületértékelés után** a játékos vásárolhat max **5 győzelmi pontot**. Minden győzelmi pont ára 2 rubel. Nem kétirányú, azaz a játékos 1 győzelmi pontért nem vehet **2 rubelt!**



Csillagvizsgáló (2x): Ára 7 rubel. **1 győzelmi pontot** ér az épület minden épületértékeléskor, ha játékos **nem** használta a következő módon: Fordulónként egyszer, az épületfázis normál akciója helyett, a játékos megnézheti valamelyik húzópakli legfelső lapját. Ez lehet a kézműves-, a piac-, az épület-, a nemes- vagy a cserehúzópakli. Nem lehet megnézni egy pakli **utolsó** kártyáját. **A játékosnak ezután rögtön vagy meg kell vennie a kártyát, vagy kézbe kell vennie, vagy dobniá kell. Minden esetben a csillagvizsgálót le kell fordítani, jelezve, hogy használva volt, és nem jár érte semmi értékeléskor.** A játékos nem cserélheti le a csillagvizsgálót, ha az használva volt (azaz képpel lefelé van). A következő forduló kezdetén újra képpel felfelé kell fordítani. A játékos újra használhatja.

A cserekártyák



Asztalosműhely (1x): Ára 4 rubel. 3 rubel bevételt ad. A **kék kártyák** árát csökkenti **1 rubellel** (beleértve a cserekártyákat is).



Aranyműves (1x): Ára 6 rubel. 3 rubel bevételt ad. A **piros kártyák** árát csökkenti **1 rubellel** (beleértve a cserekártyákat is).



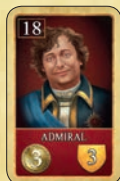
Mariinski színház (1x): Ára 18 rubel. Az épületek értékelésekor a játékos **1 győzelmi pontot** kap minden egyes kijátszott nemeséért (piros kártya).



Adóbehajtó (1x): Ára 17 rubel. A nemesek értékelésekor a játékos **1 győzelmi pontot** kap minden egyes kijátszott kézműveséért (zöld kártya).

A CSEREKÁRTYÁK ISMERT ARCAI

Minden piros cserekártya egy-egy népszerű személyt ábrázol a társasjátékok világából. Kérdezhetitek, hogy miért pont ezek az emberek kerültek a kártyákra. Nos, a Saint Petersburg ebben az új formájában nem jött volna létre sikeres crowdfunding nélkül. Köszönet érte a Spieleschmiedenenk (www.spieleschmiede.de) és az 1262 támogatónak, hogy a játék valósággá vált. Ennek a projektnek a korai szakaszában végeztünk egy felmérést a cserekártyákkal kapcsolatban. Az itt látható személyek lettek ennek a felmérésnek az eredménye. Őket választották:



Vlaada Chvátíl



Stefan Feld



Ketty Galleguillos



Doris Matthäus



Uwe Rosenberg



Tom Vasel



Franz Vohwinkel



Knut Michael Wolf

Egy nagy köszönet a "hírességeknek", hogy hozzájárultak ahhoz, hogy arcuk a nemes cserekártyákon megjelenjen.

Található a lapok közt még néhány arc, akik szoros kapcsolatban állnak a Hans im Glück kiadóval. A játék két szerzőjének képe került kártyákra: Bernd Brunnhofer és Karl-Heinz Schmiel. Tom Lehmann, aki az eredeti "Egy jobb társadalom" kiegészítőt tervezte kapott egy lapot. Ezzel köszöntük meg neki, hogy 12 kártyáját felhasználtuk ebből a kiegészítőből (lásd 2. modul a másik szabályfüzetben) ebben a kiadásban. Kapott egy kártyát Axel Kaldenhoven, a Schmidt Spiele vezetője, ezzel szerettük volna megköszönni neki a sok éves együttműködés neki és kollégáinak. És végül, de nem utoljára, Dieter Hornung kapott egy helyet a nemesek közt. Az egész játék fejlesztése során segített nekünk, ezzel mondunk köszönetet neki.



**Bernd
Brunnhofer**



**Dieter
Hornung**



**Axel
Kaldenhoven**



**Tom
Lehmann**



**Karl-Heinz
Schmiel**

KÖSZÖNET

A Hans Im Glück kiadó, és a szerzők, Bernd Brunnhofer és Karl-Heinz Schmiel köszönete mond az 1262 támogatónak, akik lehetővé tették hogy a Saint Petersburg játék kapott egy második esélyt, és megjelenhetett ez az új kiadás. Külön megköszönnénk a következőknek:

Petra Alberti, Scott „Aldie“ Alden, Masahiko Aono, Gregor Auracher, Deniz Bahadir, Misa Bakracevski, Frank Balsler, Joshua Balvin, Olivier Barbier, Günther „SpieleSpieler“ Bayer, Tanja Becker, Markus Behrschmidt, Mark Bell, Stephanie Berger, Nicolas Bernadine, Christian Blanz, Uwe Bleimling, Cécile Blochet, Frederic Bizet, Board Game Base, René Borchers, Mike Bormann, Dirk Bosawe, Alexander Böhnisch, René Böni, Stephane Brachet, Marcus Brissman, Andrew Brixey, Manuela and Manfred Brunner, André Buchhalla, Timo Bullinger, Beat Cantieni, Chiye, Daniel Cloerkes, Roberto Corbelli, Robert Corbett, Mark Cowper, Adriana Cuervo, Nicole Dahm, Helga Dautert-Huber, Mathias Decker, Marielle Dessel, Teresa Dietrich, Peter Digruber, Dilli, Dave DiMaio, Petra Dorfmueller, Konrad Dreier, Gary Duke, Robert Duman, Patrick Dworkowski, Johann Ederer, Martin Eltermann, Ursula Eßlinger, Zsolt Farkas, Pierre Fenkart, Claus Fischer, Erwin Fleischmann, Walter Floth, Roberto Forero, Stefan Frey, Karsten Friedrich, Heike Frederking, Bruno Frizzi, Olivier Gauthier, Linda and Thomas Gajda, Manfred Gawlik, Andreas Giese, Christian Gödel, Steve Greenberg, Grant Greffey, Jens Grimmich, Eckart „Ecki“ Gügel, Oliver Günthner, Daniel „Erhardsson“ Hansch, Hans Harleman, Markus Hartmann, Wilko Hartz, Kazuki Hashimoto, Leona Healy, Thomas Helbig, Nicola Hellberg, Christof Heimhilcher, Jan Hepping, Madeleine and Wolfram Herre, Kari Herrington, Richard Herrmann, Joe Hird, Silke Holland, Hermann Holthusen, Markus Höreth, Silke Hückesfeld, Michael „Mighty“ Isbaner, Beate „Batti“ Jaworr, Uwe Joop, Andreas Jost, Vincent Jehl, Christoph Kainrath, Andrew Kanis, Karl-Heinz Kettl, Martina Kessler, Michael Kiefer, Torsten Koglin, Ralf Kollock, Jean-Christophe Kong, Werner Konnertz, Antti Koskinen, Martin „Superobelix“ Kosub, Scott Kovatch, Wolfgang Kreder, Karsten Krone, Andrea Krutsche, Gary Kruse, Constantin Krüger, Hardy Krüger, Sven M. Kübler, Mia Zoé and Mara Sophie L., Helfried Lackinger, Frank Langenfeld, Giuliano Lassandro, Christian Latka, Ingo Laubvogel, Hartmut Lipp, Yu-ting Lo, Uwe Lohse, Caro and Tommy Lorber, Arnas Lucassen, Hartmut Madlener, Cornelia Mahnke, Tobias Matysiak, Sepp Mayer, Michael Meier-Bachl, Jennifer Menze, Ramona and Carsten Meteling, Wilfred Meyboom, Jörg and Elena Müller, Jürgen Neidhardt, Alvin L. Neller, Michael „Hoeskuldr“ Neumann, Ronald Novicky, Yosuke Otsuka, Jeff Pachman, Alexandre Peeters, Anthony Pellicane, Andreas Peter, Markus Petersen, Anthony Perez, Diana Pérez-Gándaras, Tobias Pielsticker, Andreas Pitzschel, Andreas Preuß, Liane Preußner, Norbert Pütz, Chuncheng Quek, Sebastian Rapp, N. Rakowsky, Volker Rebel, Marcus Rehbein, Kay-Peter Rehders, Daniel Reinsch, Ernst-Jürgen Ridder, René Ritter, Nestor Rodriguez, Stefan Roschewitz, Guenther Rosenbaum, David Ruddat, Oliver Sack (Spielevater.de), Ville Salo, Stephane Sarrazin, Michael Sebastian, Christopher Seehusen, Stefan Seis, Michael Sellin, Christoph Schlewinski, Carina Schmidt, Hans-Dieter Schmitz, Udo Schmitz, Andreas Schnepf, Frank Scholtz, Andreas Scholz, Kay Schroeder, Felix „Siebensinn“ and Andrea „Sanara“ Schweiger, Dorothee Schweikard, Roman Shaposhnik, Björn Sieber, Mark Sienholz, Oliver Soergel, Oliver Sommer, Matteo Solcia, Marko Spill, Michael Stadler, Christian Steffens, Michael Stemmler, J D Sterling Babock, Sebastian Stöber, Sven and Rebecca Stratmann, Christian Strehl, Christoph Sturm, Symyis, Krisztina Szeróvay, Isabel Ribes Tang, Torsten Tews, Alexander Thalheim, Olaf Thelen, Karin Thier, Duarte Tiago, Kai Tiedge, Tomomi, Christian Törner, Philippe and Nina Traber, Andreas Trieb, Timur Tug, Holger Tussing, Sven Valentin (Dice Hunters e.V.), Fco Valverde, Nicolas Van Cauwenberge, Marc Van den Branden, Christof Van Holm, Bart van Hoof, Andreas Veith, Ivano Venturi, Nils Veuve, Etienne Vienne, Dirk Vincenz, Thilo Voigts, Carmen and Michael Wallner, Josef Weber, Michael Wegele, Martin Weich, Michael Welsch, Andre Welzel, Matthias Wendler, Andy Weyermann, Michael Wiener, Holger Wiewel, Stacie Winters, Jürgen Wilhelm, Frank Wojcik, Mou-Lan Wong, Christopher Wray, Juliane Wuehr, Cheng Hsien Yu, Frank Zahn, Jens Zehrbach, Uwe Zemke, Frank Ziegler

A szerzők és a kiadó köszöni Klaus Knechtskernnek, Gerogor Abrahamnak és Andreas Triebnek a sok forduló játéktesztelést, és, mint mindig, Dieter Hornungnek. Szabályszerkesztés: Hanna és Alex Weiss Angol szabály kinézet: Marie-Elaine Bérubé és Karine

Magyar fordítás: Dunda

© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH
Angol verzió:
© 2014 FZZ Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Z-MAN
games

info@zmangames.com
www.zmangames.com