




Bernd Brunnhofer & Karl-Heinz Schmiel

PSANKT PETERSBURG



 2-5 Spieler

 Ab 10 Jahren

 ca. 60 Minuten



REGELAUFBAU

SANKT PETERSBURG in dieser Version ist eine komplett überarbeitete Neuauflage des bereits vor 10 Jahren erschienenen gleichnamigen Spiels. Zunächst wird das Grundspiel erklärt. Anschließend - ab Seite 15 - befindet sich die Regel für **DAS NEUE SANKT PETERSBURG - DER MARKT**.

Außerdem umfasst dieses Spiel einige erweiternde Module, die in der Extraregel erklärt werden.

Die einzelnen Module können frei miteinander kombiniert werden. Vor jedem Spiel muss sich die Spielrunde einigen, ob und welche Module dem Spiel beigefügt werden.

Kennst du das Grundspiel noch nicht? Dann lies einfach im Kapitel „Das Grundspiel“ weiter.

Kennst du das Grundspiel bereits? Dann lies ab Seite 15 im (gelb unterlegten) Kapitel „Das neue Sankt Petersburg - Der Markt“ weiter.

HISTORISCHER HINTERGRUND UND SPIELZIEL

Zar Peter der Große gründete 1703 in Russland Sankt Petersburg, das schon bald „Paris des Ostens“ genannt wurde. Der Winterpalast, die Eremitage, die Erlöserkirche und viele andere Bauwerke begeistern noch heute Besucher aus aller Welt. Aber Sankt Petersburg war nur ein Teil der vielfältigen Aktivitäten von Zar Peter. Er reformierte das gesamte Russische Reich und führte es aus dem Mittelalter in ein neues Zeitalter.

Wer es im Spiel **SANKT PETERSBURG** zu etwas bringen will, muss zuerst Handwerker einstellen. Ihre Arbeit bringt dem Spieler Geld, mit dem er Bauwerke errichten kann. All das nützt aber wenig, wenn der Spieler keinen Einfluss auf den Adel gewinnt, dem die Verwaltung unterstellt ist. So ist es manchmal unumgänglich, einen niedrigen Beamten gegen ein „hohes Tier“ auszutauschen oder einen Markt abzureißen, um einen Palast bauen zu können. Auf diese Weise entwickelt sich die Stadt Runde um Runde - vorausgesetzt, der Rubel rollt. **Karten kaufen, Geld einstreichen und Punkte sammeln sind die Ziele von SANKT PETERSBURG.**

DAS GRUNDSPIEL

Das Grundspiel ermöglicht ein Spiel für **2-4 Personen**. Um **SANKT PETERSBURG** mit **5 Personen** spielen zu können, muss die **DAS NEUE SANKT PETERSBURG - DER MARKT** (ab Seite 15) hinzugenommen werden. Wir empfehlen allerdings, das Grundspiel zunächst einmal kennenzulernen und danach die Markt-Erweiterung hinzuzunehmen.

DAS MATERIAL

Hier findet ihr eine genaue Auflistung der Materialien, die für das Grundspiel benötigt werden. **Alle Materialien, die hier nicht aufgeführt sind, kommen in die Schachtel zurück.** Diese werden für das reine Grundspiel nicht benötigt!

1 Spielplan



8 Holzfiguren (jeweils 2 pro Spielerfarbe)



4 Holzsteine (Hammer, Kathedrale, Büste und Hand)



60 Geldscheine im Wert von 382 Rubel (14× 1 Rubel, 14× 2 Rubel, 12× 5 Rubel, 12× 10 Rubel, 8× 20 Rubel)



120 Karten

Es gibt 5 verschiedene Kartentypen: Symbolkarten (beige), Handwerker (grün), Gebäude (blau), Adelige (rot) und Austauschkarten (mehrfarbig).

4 Symbolkarten (beige)



Rückseite

31 Handwerker (grün)



Rückseite

28 Gebäude (blau)



Rückseite

27 Adelige (rot)



Rückseite

30 Austauschkarten (mehrfarbig)



Rückseite

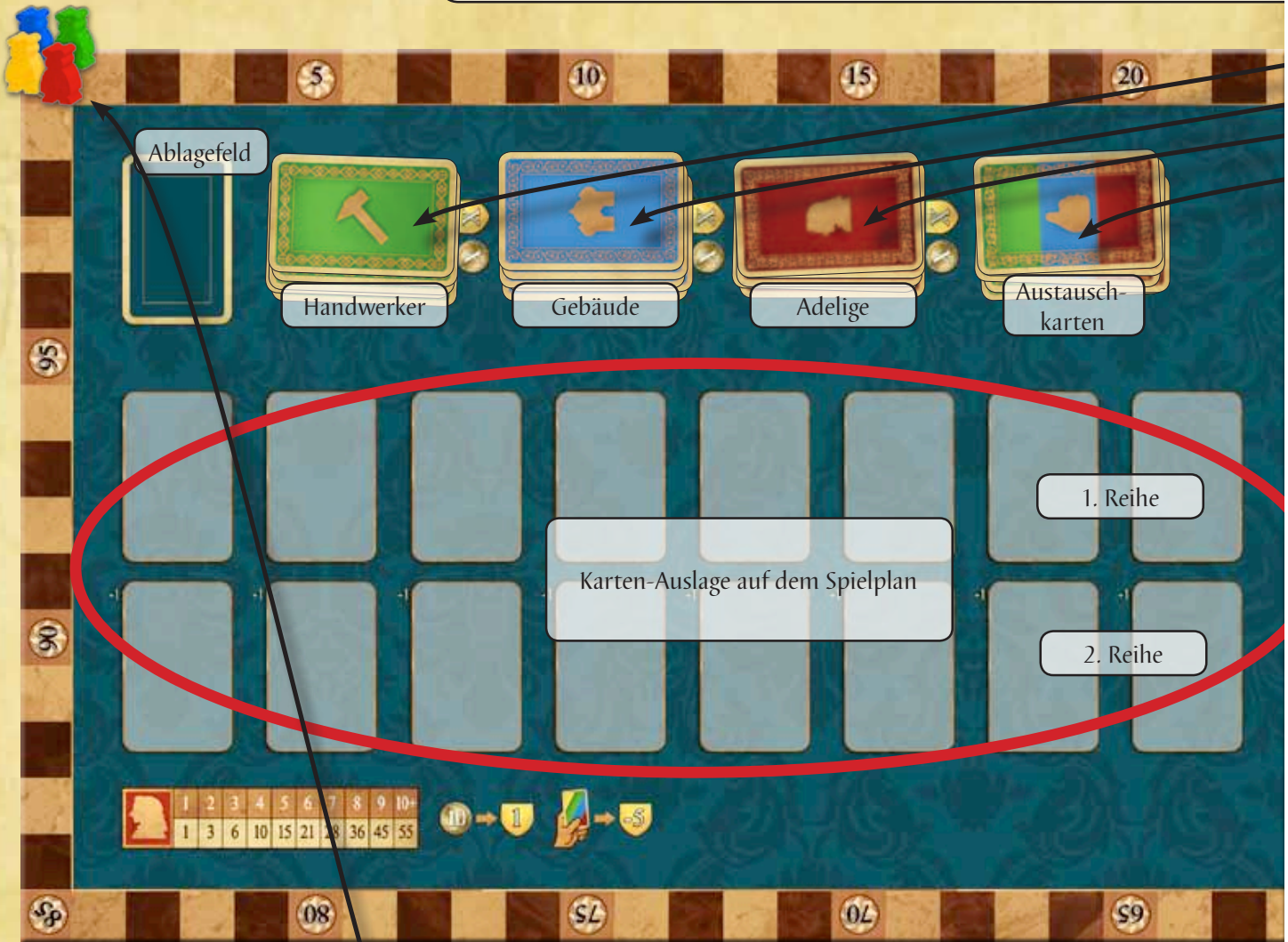
DER AUFBAU

1. Der Spielplan wird mit der Kathedrale nach oben in die Tischmitte gelegt.

2. Ein Spieler mischt die 4 Symbolkarten und verteilt sie:

- **Im 4-Personenspiel:** Jeder Spieler erhält 1 Karte.
- **Im 3-Personenspiel:** Der jüngste Spieler erhält 2 Karten, die übrigen Spieler je 1 Karte.
- **Im 2-Personenspiel:** Beide Spieler erhalten je 2 Karten.

Jede Symbolkarte zeigt einen der 4 Holzsteine. Weiteres siehe unter Punkt 6.



Zur Erinnerung: Das jetzt noch übrige Material wird im Grundspiel nicht benötigt und wird in die Schachtel zurückgelegt.

7. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die beiden Holzfiguren in der entsprechenden Farbe. Eine Figur stellt er auf das **Feld 0 der Zählleiste**. Die andere Figur stellt er vor sich ab, damit alle Spieler wissen, wer mit welcher Farbe spielt. Das Spiel kann nun beginnen.

6. Jeder Spieler zeigt einen Holzstein. Die Symbolkarten v...



en je 1 Karte.



3. Ein Spieler mischt jeden Kartentyp getrennt voneinander:
Handwerker (grün),
Gebäude (blau),
Adelige (rot) und
Austauschkarten (mehrfarbig). Anschließend legt er jeden Kartentyp auf das vorgesehene Feld auf dem Spielplan. Die Rückseiten zeigen dabei nach oben.

4. Ein Spieler sortiert die Rubel nach Werten und legt sie als Vorrat neben den Spielplan bereit. Jeder Spieler nimmt sich **25 Rubel** aus dem Vorrat und legt sie verdeckt vor sich ab.



5. Der älteste Spieler wird Verwalter (nicht zu verwechseln mit der roten Adelligenkarte Verwalter). Im Spielverlauf hat er die Aufgaben, die Rubel zu verwalten, die neuen Karten auszulegen und die Figuren der Spieler auf der Zählleiste voranzurücken.

uss seine Symbolkarte(n) nun in die entsprechenden Holzsteine (Startspielersteine) eintauschen. Jede Symbolkarte zstein. Die Spieler nehmen sich den entsprechenden Holzstein und legen die Symbolkarten in die Schachtel zurück. werden im Spiel nicht mehr benötigt.



DER AUFBAU DER KARTEN

Bevor wir euch den genauen Ablauf zeigen, schauen wir uns erst die einzelnen Kartentypen und ihren Aufbau an.

Wie sind die Karten aufgebaut?

Alle Karten sind von ihrem Aufbau her gleich, das heißt, die einzelnen Informationen befinden sich immer an derselben Stelle. Keine Karte zeigt alle Informationen. Es gibt einige Informationen, die auf jeder Karte zu finden sind, und einige, die sich nur auf ein paar Kartentypen finden lassen. Insgesamt gibt es die Informationen **Kosten**, **Ertrag**, **Zusatzfunktion**, **Handwerkersymbol** und **Marktsymbol**.

Im Einzelnen:

Jede Karte, unabhängig von ihrem Kartentyp, hat links oben die **Kosten** aufgedruckt.



Jede Karte, unabhängig von ihrem Kartentyp, hat im unteren Drittel einen abgetrennten Bereich. In diesem befindet sich der **Ertrag** und eventuelle **Zusatzfunktionen** einer Karte.

Ertrag: Bei einer entsprechenden Wertung wird dieser Ertrag ausgeschüttet. Er kann in Form von Rubel (links) und/oder Siegpunkten (rechts) ausfallen.

Zusatzfunktion: Für eine genaue Auflistung siehe Seite 19.



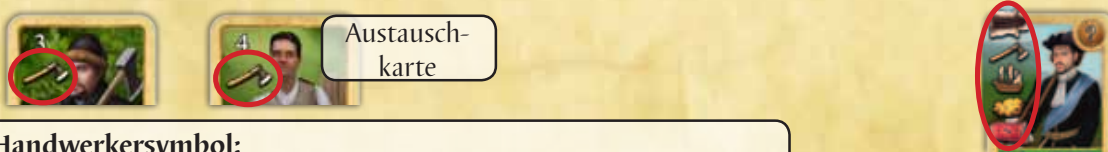
Ertrag Handwerker:
3 Rubel, keine Siegpunkte

Ertrag Gebäude: keine Rubel, 1-7 Siegpunkte (Ausnahmen: Lagerhaus, Potemkinsches Dorf, Schenke und Sternwarte, siehe Seite 19)

Ertrag Adelige:
1-6 Rubel, 0-3 Siegpunkte

Ertrag Austausch:
Handwerker: 3-6 Rubel, 0-2 Siegpunkte (Ausnahmen: Goldschmiede, Schreinerei, siehe Seite 19)
Gebäude: 1-5 Rubel, 1-5 Siegpunkte (Ausnahme: Mariinski Theater, siehe Seite 19)
Adelige: 0-5 Rubel, 0-6 Siegpunkte (Ausnahme: Steuereintreiber, siehe Seite 19)

Handwerker und Handwerker-Austauschkarten haben unter den Kosten links ein **Handwerkersymbol**.



Handwerkersymbol:
Jeder Handwerkergruppe ist ein Handwerkensymbol zugeordnet. Es gibt 5 verschiedene Handwerkergruppen. Zu jeder Handwerkergruppe gibt es Austauschkarten mit demselben Handwerkensymbol.

Ausnahme: Zar und Zimmermann.
Bei ihm sind alle Handwerkensymbole abgebildet, siehe Seite 19.

Beachte: Austauschkarten haben eine mehrfarbige Rückseite und können auf der Vorderseite immer daran erkannt werden, dass die Kosten der Karte mit einem Kästchen **12** umrandet sind.

Beachte: Die Kartenfarben haben nichts mit den Spielerfarben zu tun!

Beachte: Auf einigen Handwerkern, Gebäuden und Gebäude-Austauschkarten sind rechts oben **Marktsymbole** abgebildet.

Die Marktsymbole werden im Grundspiel ignoriert (sie haben keine Bedeutung). Sie werden nur bei der Markt-Erweiterung benötigt. Es gibt 5 verschiedene Marktsymbole und ein ?-Symbol.



DER ABLAUF DES SPIELS

Im Folgenden wollen wir uns dem Spielablauf widmen.

Wie läuft das Spiel ab?

Das Spiel verläuft über **mehrere Durchgänge**. Jeder Durchgang besteht aus **4 Runden**, die immer in dieser Reihenfolge gespielt werden:


1. Die Handwerker-Runde Seite 8 und 12


2. Die Gebäude-Runde Seite 9–10


3. Die Adligen-Runde Seite 10


4. Die Austausch-Runde Seite 11

Zu Beginn jeder Runde legt der Verwalter zunächst so viele Karten auf den Spielplan, dass die Gesamtzahl **8 Karten** beträgt (**Ausnahme: allererste Handwerker-Runde**, siehe Seite 8). Dann beginnt der jeweilige Startspieler, indem er 1 Aktion ausführt. In jeder Runde ist ein anderer Spieler Startspieler, von dem aus reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt wird. Der jeweilige Holzstein gibt an, in welcher Runde welcher Spieler Startspieler ist.

Der Spieler mit dem **Hammer**  ist in der **Handwerker-Runde** Startspieler.

Der Spieler mit der **Kathedrale**  ist in der **Gebäude-Runde** Startspieler.

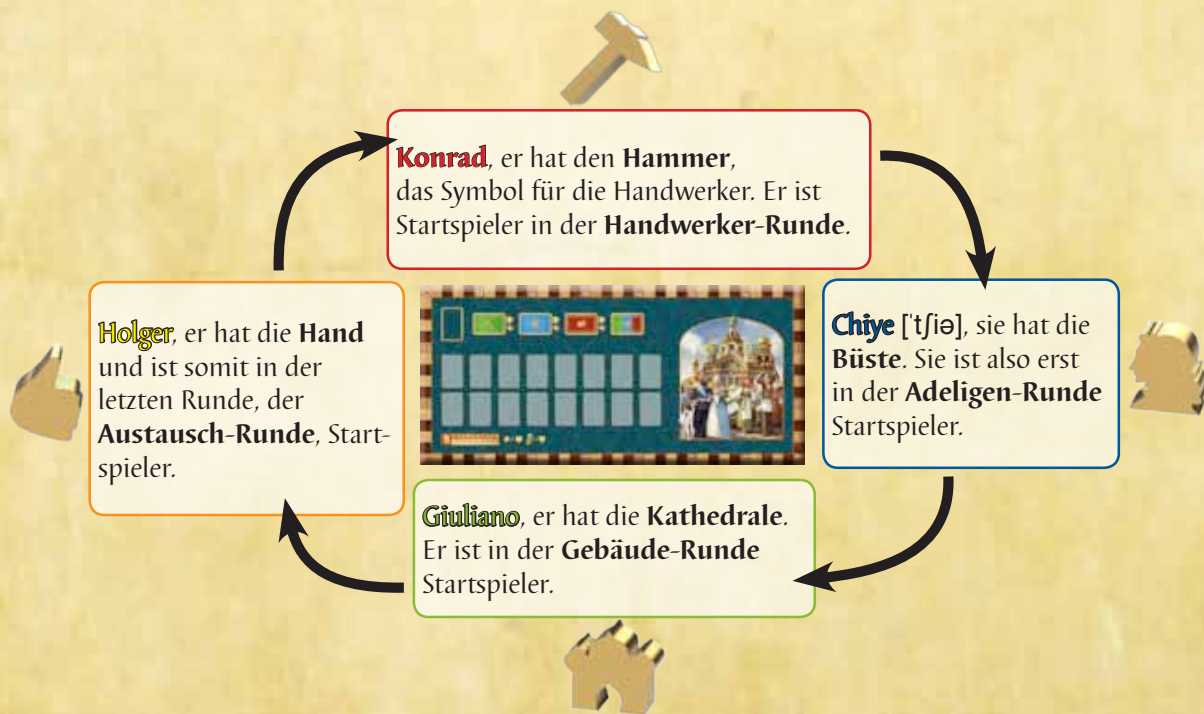
Der Spieler mit der **Büste**  ist in der **Adligen-Runde** Startspieler.

Der Spieler mit der **Hand**  ist in der **Austausch-Runde** Startspieler.

Wir zeigen euch hier einen kompletten Durchgang, da das Spiel unserer Meinung nach so am einfachsten zu verstehen ist. Danach könnt ihr von Neuem beginnen.

Wir zeigen euch ein Spiel mit 4 Personen:

Die Spieler sitzen in folgender Reihenfolge um den Tisch:



Das Spiel beginnt mit der allerersten Handwerker-Runde.

1. Die Handwerker-Runde

Die **allererste Handwerker-Runde** unterscheidet sich von allen folgenden Runden im Spiel. In der allerersten **Handwerker-Runde** legt der Verwalter **Handwerkerkarten (grün)** in die obere Reihe des Spielplans aus. Die Anzahl der Karten ist abhängig von der Spieleranzahl:

Im 4-Personenspiel: 8 Karten

Im 3-Personenspiel: 6 Karten

Im 2-Personenspiel: 4 Karten




In unserem Beispiel legt der Verwalter also **8 Handwerker-Karten** aus. Diese werden zufällig vom Stapel gezogen und sind hier: **Holzfaller** (2×), **Goldgräber** (2×), **Pelzjäger** (3×), **Schiffbauer** (1×).

Zur besseren Übersicht kann der Verwalter die einzelnen Karten aufsteigend nach ihren Kosten sortieren.

Nach dem Auslegen der Karten dreht der Verwalter den Kartenstapel der Handwerker um 90°. Dies zeigt an, dass sich das Spiel jetzt gerade in der **Handwerker-Runde** befindet. Für

jeden Spieler ist so während des gesamten Spiels ersichtlich, welche Runde gerade gespielt wird.

Beachte: Nur in der **allerersten Handwerker-Runde des Spiels** muss jeder Spieler 1 Handwerkerkarte kaufen, wenn er am Zug ist, bis jeder 2 Handwerker besitzt. In allen weiteren Runden des Spiels hat jeder Spieler 4 Aktionen zur Auswahl, von denen er 1 wählen muss. In der allerersten Handwerker-Runde kann er nur die Aktion 1 Kaufen wählen.

Konrad ist **Startspieler**, da er den Hammer  vor sich liegen hat. Er muss 1 Handwerkerkarte aus der Auslage kaufen. Er nimmt **1 Holzfaller**. Er bezahlt die Kosten von 3 Rubel und legt den Holzfaller offen vor sich ab. Das nennen wir „kaufen“ (mehr dazu später).

Chiye kauft ebenfalls **1 Holzfaller** und bezahlt 3 Rubel.

Giuliano kauft **1 Goldgräber** und bezahlt 4 Rubel.

Holger kauft ebenso **1 Goldgräber** und bezahlt 4 Rubel.

Konrad ist erneut am Zug und kauft **1 Pelzjäger** für 6 Rubel.

Chiye und **Giuliano** kaufen nacheinander ebenfalls je **1 Pelzjäger** für 6 Rubel.

Holger kauft die letzte Karte aus der Auslage, den **Schiffbauer** für 7 Rubel.

Es liegen keine Karten mehr in der Auslage. Jeder Spieler **muss** jetzt **2 Handwerker** besitzen. Es folgt eine Wertung.

Wertung am Ende der Handwerker-Runde

Bei einer Wertung werden Erträge ausgeschüttet. Diese Erträge können Rubel und/oder Siegpunkte sein. **Bei einer Wertung der Handwerker werden nur die grünen Karten (Handwerker) gewertet.**

Jede Handwerkerkarte bringt 3 Rubel ein, das heißt, jeder Spieler erhält in der allerersten Handwerker-Runde **6 Rubel** aus dem Vorrat. Der Verwalter verteilt die Rubel an jeden Spieler.

Die Spieler haben nun unterschiedlich viele Rubel für die nächste Runde zur Verfügung. Die Handwerker bringen zwar alle den gleichen Ertrag ein, kosten aber unterschiedlich viel beim Erwerb.

Konrad hat nach der Handwerker-Wertung **22 Rubel** (25 Rubel zu Beginn des Spiels -3 Rubel, das kostet der Holzfaller, -6 Rubel, das kostet der Pelzjäger, dann +6 Rubel, das ist der Ertrag der beiden Handwerker, zusammen = 22 Rubel),

Chiye hat ebenfalls **22 Rubel** (25 -3 -6 +6 = 22),

Giuliano hat **21 Rubel** (25 -4 -6 +6 = 21) und

Holger hat **20 Rubel** (25 -4 -7 +6 = 20).

Ein Spieler muss niemals verraten, wie viele Rubel er besitzt. Wir erwähnen den Geldbetrag hier lediglich, um das Beispiel zu veranschaulichen.

Der Verwalter dreht den Handwerkerstapel um 90° zurück in die Ausgangsposition. Es folgt die nächste Runde, die **Gebäude-Runde**.



2. Die Gebäude-Runde


Der Verwalter legt neue Karten in die obere Reihe des Spielplans aus. Da sich das Spiel nun in der **Gebäude-Runde** befindet, muss er **Gebäudekarten (blau)** auslegen. Ab jetzt, **bis zum Ende des Spiels**, muss er zu Beginn jeder Runde so viele Karten auslegen, dass **insgesamt 8 Karten** auf dem Spielplan ausliegen. **Dies ist unabhängig von der Spieleranzahl!**



In unserem Beispiel muss der Verwalter also 8 neue Karten vom Gebäudestapel auslegen, da keine Karten mehr aus der vorherigen Runde auf dem Spielplan liegen.

Es liegen nun **Potemkinsches Dorf** (1×), **Marktstand** (2×), **Feuerwache** (1×), **Krankenhaus** (1×), **Bibliothek** (1×) und **Theater** (2×) aus.

Anschließend dreht der Verwalter den Gebäudestapel um 90° um anzuzeigen, dass sich das Spiel jetzt in der Gebäude-Runde befindet.

Giuliano hat die Kathedrale , er ist also Startspieler in der Gebäude-Runde. Er muss als Erster **1 Aktion** ausführen. Jetzt ist es an der Zeit, alle Aktionen aufzuführen, die einem Spieler in seinem Zug zur Verfügung stehen.

Mögliche 4 Aktionen eines Spielers

- 1 Karte kaufen
- 1 Karte auf die Hand nehmen
- 1 Karte aus der Hand auslegen
- Passen

1 Karte kaufen heißt: Der Spieler kauft **1 Karte** aus der **Karten-Auslage** des Spielplans. Er muss die **Kosten** dieser Karte in **Rubel** bezahlen. Die Kosten einer Karte stehen immer oben links. Austauschkarten kosten immer die **Differenz** zwischen der Austauschkarte und der Karte, die ersetzt werden soll (siehe Seite 11). Die Rubel kommen in den Vorrat zurück. Anschließend legt der Spieler die **Karte offen vor sich** aus.

Beachte: Die Kosten einer Karte können sich reduzieren, siehe dazu Kostensenkung auf Seite 14.

1 Karte auf die Hand nehmen heißt: Der Spieler nimmt **1 Karte** aus der **Karten-Auslage** des Spielplans auf die **Hand**. Er muss dafür **nichts bezahlen**. Er legt die Karte **nicht** offen aus. Die Karte ist nun eine verdeckte Handkarte. Der Spieler kann die Karte in einem späteren Zug auslegen und muss die Kosten erst dann bezahlen. Jeder Spieler hat ein **Handkartenlimit von 3 Karten** (Ausnahme: Lagerhaus, siehe Seite 19).

1 Karte aus der Hand auslegen heißt: Der Spieler legt **1 Karte** aus der Hand offen vor sich aus. Er muss sofort die Kosten der Karte, die oben links stehen, bezahlen, abzüglich eventueller Kostensenkungen, siehe Seite 14.

Passen heißt: Der Spieler macht nichts in seinem Zug. Er kann, wenn er wieder am Zug ist, erneut 1 Aktion seiner Wahl ausführen. Er kann also erneut passen oder eine andere Aktion wählen.

Beachte: Die Aktionen einer Runde sind abgeschlossen, wenn entweder keine Karten mehr auf dem Spielplan liegen oder alle Spieler gepasst haben.

Zurück zu unserem Beispiel: **Giuliano** kauft **1 Marktstand** für 5 Rubel. **Holger** nimmt sich die Karte **Potemkinsches Dorf** auf die Hand. **Konrad** nimmt sich die **Bibliothek** auf die Hand. **Chiye** passt. **Giuliano** ist erneut am Zug und nimmt sich das **Krankenhaus** auf die Hand. **Holger** und **Konrad** passen. **Chiye** hatte zuvor gepasst, ist jetzt aber wieder am Zug und kauft die **Feuerwache** für 11 Rubel. Anschließend passen **Giuliano**, **Holger**, **Konrad** und auch **Chiye**. Es folgt die Wertung, da nun alle Spieler hintereinander gepasst haben.

Wertung am Ende der Gebäude-Runde

Bei dieser Wertung werden nur die **blauen Karten (Gebäude)** gewertet.

Jeder Spieler ermittelt den Ertrag für seine Gebäude. Der Spieler zählt alle abgebildeten Rubel auf **allen seinen blauen Karten** zusammen. Dies ist die Anzahl Rubel, die der Spieler erhält.

Beachte: Rubel auf Gebäudekarten gibt es nur durch Austauschkarten (siehe Seite 6).

Dann zählt der Spieler alle abgebildeten Siegpunkte auf **allen seinen blauen Karten** zusammen. Dies ist die Anzahl Siegpunkte, die der Spieler erhält.

Der Verwalter gibt jedem Spieler seine Rubel aus dem Vorrat. Für Siegpunkte rückt der Verwalter die Zählsteine um entsprechend viele Felder nach vorne.

Beachte: Alle andersfarbigen Karten werden in dieser Wertung **nicht** berücksichtigt! Die beiden Handwerkerkarten, die jeder Spieler besitzt, bringen jetzt nichts!

Wir zeigen euch anhand von **Giuliano**'s Auslage, wie eine Wertung der Gebäude genau abläuft.

Giuliano's Auslage:

Handwerker werden bei der Gebäude-Wertung **nicht** berücksichtigt!



Giuliano erhält für seinen **Marktstand 1 Siegpunkt**. Der Verwalter zieht **Giuliano** Zählfigur 1 Schritt nach vorne.



Holger und **Konrad** erhalten nichts, da sie keine Gebäude vor sich liegen haben.

Chiye erhält für ihre **Feuerwache 3 Siegpunkte**. Der Verwalter zieht ihre Zählfigur auf der Zählleiste um 3 Schritte nach vorne.

Kein Spieler hat in dieser Wertung **Rubel** erhalten!

Giuliano hat nun **16 Rubel** (21 Rubel zu Anfang der Runde - 5 Rubel, das kostet der Marktstand, = 16 Rubel),

Holger hat **20 Rubel**, da er keine Karte gekauft, sondern nur das Potemkinsche Dorf auf die Hand genommen hat.

Konrad hat immer noch **22 Rubel**, da er keine Karte gekauft hat, sondern nur die Bibliothek auf die Hand genommen hat.

Chiye hat nur noch **11 Rubel** (22 - 11 = 11).

Der Verwalter dreht den Gebäudestapel um 90° zurück in die Ausgangsposition. Es folgt die nächste Runde, die **Adeligen-Runde**.

Eine Übersicht der Sondereigenschaften der einzelnen Gebäude findet ihr auf Seite 19.

3. Die Adeligen-Runde

Der Verwalter legt wieder, wie in der vorherigen Runde, so viele Karten in der oberen Reihe aus, dass **insgesamt 8 Karten** auf dem Spielplan ausliegen. In der **Adeligen-Runde** müssen **Adeligenkarten (rot)** ausgelegt werden.



In der Gebäude-Runde nicht gekaufte Karten.

In unserem Beispiel liegen noch 3 Karten aus der vorherigen Runde, das heißt, der Verwalter muss noch **5 neue Karten** vom Adeligenstapel auslegen.

Es liegen nun neu **Schreiber (2×)**, **Verwalter (2×)** und **Kontrolleur (1×)** und von der vorherigen Runde liegen noch der **Marktstand (1×)** und das **Theater (2×)** aus.

Zur besseren Übersicht kann der Verwalter übriggebliebene

Karten aus der Vorrunde nach rechts schieben.

Chiye ist in dieser Runde Startspielerin, da sie die **Büste** vor sich liegen hat. Die Runde verläuft wie die vorherigen. Die Spieler sind reihum am Zug. Sie können Karten kaufen, Karten auf die Hand nehmen, Karten aus der Hand auslegen oder passen. Haben alle Spieler hintereinander gepasst, folgt die Wertung. In diesem Beispiel haben die Spieler alle 5 Adeligen gekauft oder auf die Hand genommen.

Es können immer **alle Karte** (auch andere Kartensorten) aus der Auslage gekauft oder auf die Hand genommen werden. Das Spiel befindet sich zwar in der Adeligen-Runde, das heißt aber nicht, dass in dieser Runde nur Adeligenkarten (rot) gekauft oder auf die Hand genommen werden dürfen.

In unserem Beispiel liegen noch 3 Gebäude - **Marktstand (1×)** und **Theater (2×)** - aus der vorherigen Runde. Diese dürfen auch in dieser Runde gekauft oder auf die Hand genommen werden, wenn ein Spieler dies für sinnvoll erachtet.

Wertung am Ende der Adeligen-Runde

Bei einer Wertung der Adeligen werden **nur die roten Karten (Adelige) betrachtet**. Sie verläuft sonst genau wie eine Wertung der Handwerker oder der Gebäude ab.

Giuliano's Auslage:

Handwerker und **Gebäude** werden bei der Adeligen-Wertung **nicht** berücksichtigt!



Giuliano erhält für seinen in dieser Runde gekauften **Kontrolleur 4 Rubel** und **1 Siegpunkt**. Der Verwalter gibt ihm die Rubel und zieht **Giuliano** Zählfigur 1 Schritt nach vorne.



4. Die Austausch-Runde

Wie ihr wahrscheinlich schon festgestellt habt, verliefen die ersten 3 Runden identisch. Auch in der Austausch-Runde ergänzt der Verwalter die Auslage in der oberen Reihe auf insgesamt 8 Karten. Die **Ausnahme** in dieser Runde ist, dass am Ende einer Austausch-Runde **keine Wertung** stattfindet.

Was sind Austauschkarten?

- Austauschkarten haben keine eigene Kartenfarbe. Das heißt, auf den Rückseiten der Karten sind alle 3 Farben der vorherigen Kartentypen abgebildet (grün für die Handwerker, blau für die Gebäude und rot für die Adligen). Auf der Vorderseite ist jede Austauschkarte einem bestimmten der 3 Kartentypen Handwerker (grün), Gebäude (blau) und Adelige (rot) zugeordnet. Die Kosten einer Austauschkarte sind immer mit einem Kästchen **12** umrandet. Bei einer Wertung werden die Karten jeweils ihrem Kartentyp entsprechend gewertet.
- Austauschkarten **ersetzen** bereits ausgelegte Karten aus der eigenen Auslage. Die ausgetauschte Karte kommt auf den Ablagestapel. Die Austauschkarte ersetzt die weggelegte Karte.
- **Austauschkarten werten die ersetzten Karten auf.**
- **Beachte:** Austauschkarten dürfen nicht durch andere Austauschkarten ersetzt werden.

Welche Karten können ausgetauscht werden?

- Eine **grüne Austauschkarte** kann nur grüne **Handwerkerkarten** ersetzen, allerdings müssen die **Handwerkersymbole** übereinstimmen (Ausnahme: Zar und Zimmermann, siehe Seite 19).
- Eine **blaue Austauschkarte** kann jede blaue **Gebäudekarte** ersetzen.
- Eine **rote Austauschkarte** kann jede rote **Adeligenkarte** ersetzen.
- Eine **Austauschkarte** selbst kann **nicht erneut ersetzt** werden!



Was kosten Austauschkarten?

Austauschkarten kosten die **Differenz** zwischen der Austauschkarte und der Karte, die ersetzt werden soll, mindestens aber 1 Rubel. Eventuelle Kostensenkungen des Spielers gelten auch (siehe Seite 14). Soll z. B. ein Marktstand (Kosten: 5) mit der Austauschkarte Katharinenpalast (Kosten 17) ausgetauscht werden, so muss der Spieler 12 Rubel ($17 - 5 = 12$) bezahlen. Der Marktstand kommt auf den Ablagestapel. Der Katharinenpalast wird vor dem Spieler ausgelegt.



Zurück zu unserem **Beispiel**: Es liegen noch 3 Karten aus der Gebäude-Runde, das heißt, der Verwalter muss noch **5 neue Karten** vom Austauschstapel auslegen, damit insgesamt wieder **8 Karten** ausliegen.

Holger ist Startspieler, da er die **Hand** vor sich liegen hat. Die Runde verläuft wie die vorherigen. Die Spieler sind reihum am Zug bis alle Spieler hintereinander gepasst haben. In diesem Beispiel haben die Spieler alle 5 Austauschkarten gekauft oder auf die Hand genommen.

Beachte: Am Ende der Austausch-Runde findet keine Wertung statt! Das heißt, kein Spieler bekommt in dieser Runde Rubel oder Siegpunkte. Jeder Spieler sollte sich wenigstens **ein paar Rubel aufbewahren**, um sich zu Beginn der nächsten Runde **neue Karten kaufen** zu können.

Beachte: Oft ist es sinnvoll, eine Austauschkarte zunächst auf die Hand zu nehmen und sie zu einem späteren Zeitpunkt auszulegen. Möglichst dann, wenn eine Wertung des Kartentyps stattfindet.

Nach der Austausch-Runde endet ein Durchgang.

Eine Übersicht der Spezialfunktionen der einzelnen Austauschkarten findet ihr auf Seite 19.

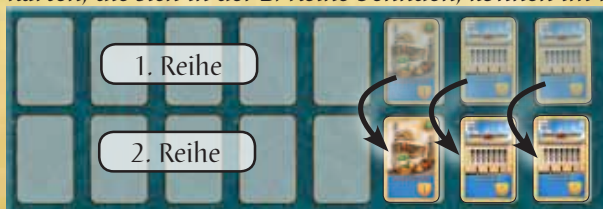
AM ENDE EINES DURCHGANGS

1. Karten verschieben

Falls sich Karten in der 2. Reihe der Auslage befinden (dies ist ab dem 2. Durchgang möglich), werden die alten Karten aus der 2. Reihe auf den Ablagestapel gelegt.

Alle Karten, die sich noch in der 1. Reihe der Auslage des Spielplans befinden, werden in die **2. Reihe nach unten** verschoben.

Karten, die sich in der 2. Reihe befinden, können im nächsten Durchgang **weiter gekauft** werden. Sie kosten dann jeweils **1 Rubel weniger**. Das heißt für unser **Beispiel**:

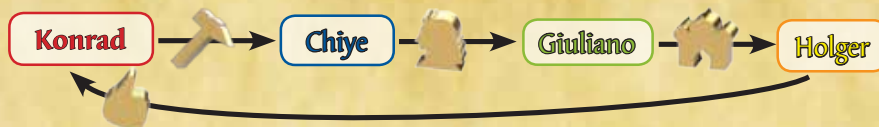


Der **Marktstand** und die **2 Theater** werden nach unten geschoben. Diese 3 Karten kosten ab sofort **1 Rubel weniger**. Der Marktstand kostet jetzt noch 4 Rubel, die Theater kosten jeweils 19 Rubel. Im Kapitel Kostensenkung wird das noch genauer erklärt, Seite 14.

2. Holzsteine weitergeben

Die Holzsteine werden im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.

Für unser Beispiel heißt das, **Konrad** hat nun die **Hand**, **Chiye** den **Hammer**, **Giuliano** die **Büste** und **Holger** die **Kathedrale**. So beginnt in jedem Durchgang ein anderer Spieler in den einzelnen Runden.




Ein neuer Durchgang kann nun beginnen.

EIN NEUER DURCHGANG

Ein neuer Durchgang beginnt immer mit einer **Handwerker-Runde**. Es werden neue Handwerkerkarten (grün) in die 1. Reihe ausgelegt. Und zwar so viele, dass **insgesamt 8 Karten** in der Auslage ausliegen. Hierbei sind wirklich **alle Karten der Auslage** gemeint, sowohl die in der **1. Reihe**, als auch die in der **2. Reihe**.

Die 2. Handwerker-Runde

Für unser **Beispiel** heißt das, der Verwalter legt **5 neue Handwerkerkarten** aus. Im Gegensatz zur allerersten Handwerker-Runde ergänzt er jetzt immer auf **8 Karten**. Dies ist Spielerzahl unabhängig.

Chiye ist neue Startspielerin für die Handwerker, da sie nun den **Hammer**  vor sich liegen hat. Sie führt 1 Aktion durch. So sind alle Spieler reihum am Zug, bis alle Spieler hintereinander gepasst haben. Es folgt die nächste Wertung der Handwerker. Die Spieler erhalten ihre Rubel und Siegpunkte je nach Ertrag ihrer Karten.

Wertung am Ende der Handwerker-Runde

Bei einer Wertung der Handwerker werden nur die grünen Karten (Handwerker) gewertet. Gewertet werden **alle Handwerker** unabhängig davon in welcher Runde diese erworben wurden.

Anschließend an die Handwerker-Runde folgt die nächste Gebäude-Runde. So wird das Spiel Runde um Runde, Durchgang für Durchgang weitergespielt bis das Spielende eingeleitet wird.

DAS SPIELENDE



Sobald der Verwalter die letzte Karte eines Kartenstapels (Handwerker, Gebäude, Adelige oder Austauschkarten) auf den Spielplan legt, wird der komplette Durchgang noch ganz normal einschließlich der Austausch-Runde zu Ende gespielt. Dann folgt die **Schlusswertung**.

Zum Beispiel: Das Spiel befindet sich am Anfang der Gebäude-Runde. Der Verwalter müsste 4 neue Gebäudekarten auslegen. Es sind aber nur noch 3 Karten im Stapel. Der Verwalter legt die 3 Karten wie gewohnt auf den Spielplan. Die Runde wird dann mit 1 Karte weniger gespielt und das Spielende wird eingeleitet. Das heißt, der Durchgang wird noch einschließlich der Austausch-Runde gespielt und danach endet das Spiel.

Beachte: Jeder Spieler darf die Karten von allen Kartenstapeln zu **jedem Zeitpunkt** nachzählen.

DIE SCHLUSSWERTUNG

In der Schlusswertung erhält jeder Spieler Siegpunkte für:

- seine **ausliegenden Adligen**  und
- seine **übrigen Rubel** 

und **5 Minuspunkte** für jede **Karte**, die der Spieler noch auf der Hand hält.




Siegpunkte für ausliegende Adelige

Der Spieler erhält für jeden **unterschiedlichen Adligen** (gleiche zählen nicht mit!) Siegpunkte.

Wie viele Siegpunkte erhält ein Spieler?

Je mehr unterschiedliche Adelige ein Spieler vor sich liegen hat, desto mehr Siegpunkte erhält er. Die Siegpunktestaffellung zeigt diese Tabelle, die sich auch auf dem Spielplan befindet. Hat ein Spieler mehr als 10 unterschiedliche Adelige ausliegen, so erhält er trotzdem nur 55 Siegpunkte.

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

Der Verwalter zieht die Zählfigur des Spielers um entsprechend viele Felder auf der Zählleiste nach vorne.

Giuliano hat am Ende des Spiels diese **8 Adligen: Schreiber (2×), Verwalter, Baumeister, Senator, Kontorist (2×), Kontrolleur:**

Er hat also **6 unterschiedliche Adelige**. **Giuliano** erhält **21 Siegpunkte**. Der Verwalter zieht seine Zählfigur auf der Zählleiste 21 Schritte nach vorne.

Der 2. Schreiber und der 2. Kontorist bringen **Giuliano** keine Siegpunkte ein.



Siegpunkte für übrige Rubel

Der Spieler erhält für je 10 Rubel 1 Siegpunkt. Der Verwalter zieht die Zählfigur um entsprechend viele Schritte nach vorne. Die Rubel kommen sofort in die Schachtel zurück.

Giuliano hat noch 21 Rubel übrig. Er erhält also 2 Siegpunkte. Der Verwalter zieht seine Zählfigur 2 Schritte nach vorne. **Giuliano** hat danach noch 1 Rubel übrig.

Achtung: Übrige Handkarten

Der Spieler erhält für jede Karte, die er am Spielende noch auf der Hand hat, **minus 5 Siegpunkte**. Der Verwalter rückt die Zählfigur des Spielers um entsprechend viele Felder auf der Zählleiste zurück.



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Gleichstandsregelung

Haben 2 Spieler denselben Siegpunktstand, so gewinnt unter diesen derjenige Spieler, der mehr **übrige Rubel** hat. Es zählen hier nur die nach dem Umtausch in Siegpunkte übriggebliebenen Rubel.

Herrscht dann immer noch Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.

ZUSAMMENFASSUNG

Wie verläuft ein Durchgang?

- Handwerker-Runde - **Aktionen** und **Wertung** der grünen Handwerkerkarten (Startspieler: Hammer)
- Gebäude-Runde - **Aktionen** und **Wertung** der blauen Gebäudekarten (Startspieler: Kathedrale)
- Adligen-Runde - **Aktionen** und **Wertung** der roten Adligenkarten (Startspieler: Büste)
- Austausch-Runde - **Aktionen** und **keine Wertung!** (Startspieler: Hand)

Wann endet eine Runde und was muss vor einer neuen Runde gemacht werden?

Eine Runde endet, wenn alle Spieler hintereinander gepasst haben.

Die Karten-Auslage wird mit Karten der entsprechenden Runde aufgefüllt. Insgesamt liegen dann in beiden Reihen der Karten-Auslage **8 Karten**.

Was muss am Ende eines Durchgangs gemacht werden?

- Die **Holzsteine** werden im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.
- Die Karten aus der **2. Reihe** der Karten-Auslage kommen auf den **Ablagestapel**.
- Die übrigen Karten in der **1. Reihe** werden **nach unten** in die 2. Reihe der Karten-Auslage geschoben.

Was kann ein Spieler tun, wenn er am Zug ist? Mögliche Aktionen eines Spielers:

- **1 Karte kaufen**
- **1 Karte auf die Hand nehmen**
- **1 Karte aus der Hand auslegen**
- **Passen**

1 Karte kaufen heißt: Der Spieler kauft **1 Karte vom Spielplan** aus der **Karten-Auslage**. Er muss die **Kosten** dieser Karte in **Rubel** bezahlen. Die Kosten einer Karte stehen immer oben links. Austauschkarten kosten immer die **Differenz** zwischen der Austauschkarte und der Karte, die ersetzt werden soll (siehe Seite 11). Die Rubel kommen in den Vorrat zurück. Anschließend legt der Spieler die **Karte offen vor sich** aus.

Beachte: Die Kosten einer Karte können sich reduzieren, siehe dazu Kostensenkung auf Seite 14.

1 Karte auf die Hand nehmen heißt: Der Spieler nimmt 1 Karte vom Spielplan aus der Karten-Auslage auf die Hand. Er muss dafür nichts bezahlen. Er legt die Karte **nicht** offen aus. Die Karte ist nun eine verdeckte Handkarte. Der Spieler kann die Karte in einem späteren Zug auslegen und muss die Kosten erst dann bezahlen. Jeder Spieler hat ein **Handkartenlimit von 3 Karten** (Ausnahme: Lagerhaus, siehe Seite 19).

1 Karte aus der Hand auslegen heißt: Der Spieler legt 1 Karte aus der Hand in seine Auslage. Er muss sofort die aufgedruckten Kosten der Karte bezahlen.

Beachte: Die Kosten einer Karte können sich reduzieren, siehe dazu Kostensenkung weiter unten.

Passen heißt: Der Spieler macht nichts in seinem Zug. Er kann, wenn er wieder am Zug ist, erneut 1 Aktion ausführen.

Spielende und Schlusswertung

Das **Spielende** wird eingeleitet, wenn zu Beginn einer Runde die letzte Karte eines Stapels nachgelegt wurde.

Der Durchgang wird einschließlich der Austausch-Runde noch zu Ende gespielt. Nach der Austausch-Runde ist das Spiel zu Ende. Dann folgt die Schlusswertung.

Schlusswertung: Siegpunkte für unterschiedliche Adelige nach Tabelle plus 1 Siegpunkt für je 10 Rubel, minus 5 Siegpunkte pro Handkarte.

Wichtige Details

Handkartenlimit: Der Spieler kann maximal 3 Karten auf der Hand halten, außer er hat entsprechende Karten, die es ihm erlauben, mehr Karten auf der Hand zu halten.

Kostensenkung:

- Jede Karte aus der **2. Reihe** der Karten-Auslage kostet beim Kauf **1 Rubel weniger**. Diese Kostensenkung verfällt, wenn der Spieler die Karte auf die Hand nimmt.
- Jede weitere Karte mit **gleicher Bezeichnung** (Namen), mit der ein Spieler bereits eine Karte vor sich ausliegen hat, kostet beim Kauf **1 Rubel weniger**. Mehrere Karten mit gleicher Bezeichnung senken die Kosten auch entsprechend um mehr Rubel.
- Durch die besonderen Karten (Schreinerei und Goldschmiede) können sich die Kosten einer Karte ebenfalls reduzieren (siehe Seite 19).
- Die Kostensenkung verhält sich kumulativ. Das heißt, wenn 1 Spieler z.B. bereits 2 Pelzjäger vor sich liegen hat und 1 Pelzjäger aus der 2. Reihe kaufen möchte, so muss er nur 3 Rubel bezahlen. Ein Pelzjäger kostet regulär 6 Rubel. Der Spieler bezahlt also 2 Rubel weniger, da er bereits 2 Pelzjäger vor sich liegen hat und 1 Rubel weniger, da der Pelzjäger in der 2. Reihe liegt.
- **1 Rubel** muss der Spieler jedoch **immer** bezahlen! Es ist kein „Gratiskauf“ möglich.

Austauschkarten: Sie kosten immer die Differenz zwischen der Austauschkarte und der ersetzten Karte, mindestens jedoch 1 Rubel. Die Austauschkarte muss die gleiche Farbe haben wie die Karte, die sie ersetzt.

Beachte: Handwerker können nur mit dem passenden Handwerkersymbol ausgetauscht werden.

Sonderfall

Es werden keine Karten gekauft oder auf die Hand genommen

Es kann vorkommen, dass die Spieler in einer Runde weder Karten kaufen noch auf die Hand nehmen. Sie passen dann einfach nur oder legen Karten aus, die sie bereits auf der Hand haben. Ist dies der Fall, so befinden sich weiterhin 8 Karten auf dem Spielplan, es können dann natürlich keine neuen Karten für die nächste Runde ausgelegt werden. Das ändert aber nichts am Ablauf. Wenn alle Spieler gepasst haben, wird ganz normal gewertet. Danach dreht der Verwalter den nächsten Kartenstapel. Das Spiel verläuft in der neuen Runde weiter, bis wieder alle gepasst haben usw. Es kann sogar in ganz seltenen Fällen vorkommen, dass mehrere Runden lang keine Karten genommen werden. Da die Spieler bei den Wertungen wieder zu Rubel kommen, kaufen sie auch wieder Karten. Man kann schließlich nur mit ausliegenden Karten Siegpunkte bekommen.

ÄNDERUNGEN FÜR 2 UND 3 SPIELER

Das Spiel verläuft genau wie das 4-Personenspiel mit folgenden Änderungen:

3-Personenspiel

Verteilung der Symbolkarten: Der jüngste Spieler erhält 2 Symbolkarten, die beiden anderen Spieler jeweils 1 Symbolkarte. Sie nehmen sich die entsprechenden Holzsteine.

Am Ende eines Durchgangs werden die Holzsteine wie folgt weitergegeben.

Beispiel:



In der allerersten Handwerker-Runde werden nur 6 grüne Handwerkerkarten ausgelegt. Im weiteren Spielverlauf füllt der Verwalter wie bisher immer auf 8 Karten in der Auslage auf.

2-Personenspiel

Verteilung der Symbolkarten: Beide Spieler erhalten 2 Symbolkarten, also auch 2 Holzsteine.
Am Ende eines Durchgangs werden die Holzsteine dem jeweils anderen Spieler übergeben.
In der allerersten Handwerker-Runde werden nur 4 grüne Handwerkerkarten ausgelegt.

Im weiteren Spielverlauf füllt der Verwalter wie bisher immer auf 8 Karten in der Auslage auf.

Beispiel:



TIPPS UND STRATEGISCHE ANMERKUNGEN

- **Teure Karten sind im Verhältnis billiger.** 1 Siegpunkt beim Markt-Gebäude kostet 5 Rubel. 1 Siegpunkt beim Zollhaus kostet nur 4 Rubel usw. Es lohnt sich also, manchmal zu sparen, um später teurere Karten kaufen zu können.
- In der allerersten Gebäude-Runde stellt sich die Frage: **Sollte der Spieler gleich ein sehr teures Gebäude kaufen?** Es bringt bei jeder Wertung der Gebäude eine Menge Siegpunkte. Auf der anderen Seite hat der Spieler dann eine Weile fast gar keine Rubel und das ist gefährlich.
- **Austauschkarten sind meistens gut.** Der Spieler sollte also ein paar Rubel besitzen, wenn die Austausch-Runde ansteht. Der Spieler sollte in der Austausch-Runde dennoch nicht alle Rubel ausgeben, denn am Ende gibt es keine Wertung, also auch keine Rubel. Und danach werden schon wieder neue Handwerker ausgelegt, von denen sich der Spieler vielleicht den einen oder anderen kaufen möchte.
- Wenn ein Spieler vor der Entscheidung steht, ob er 1 Karte aus der Auslage nehmen soll oder nicht, so spielt folgende Überlegung eine Rolle: 1 Karte, die vom Spielplan genommen wird, macht Platz für 1 neue Karte, die in der nächsten Runde nachgelegt wird. Will man das? Wenn der Spieler der nächste Startspieler ist, hat dieser meistens kein großes Interesse daran, zu viel **Platz für neue Karten** zu schaffen. Sitzt der Spieler aber in der nächsten Runde hinten, sieht das schon anders aus.
- Eine Karte auf die Hand nehmen ist oft wichtig. Damit kann ein Spieler **Finanzlücken** überbrücken, da er die Karte ja später auslegen kann, wenn er wieder bei Kasse ist. Allerdings kann er sich dabei auch verspekulieren. Am Ende des Spiels 1 Karte auf der Hand zu haben und die **5 Minuspunkte** zu kassieren, kann den Sieg kosten.
- **SANKT PETERSBURG** ist ein Spiel mit **andauernder Geldknappheit**. Das ist auch gut so. Nichts wäre langweiliger, als wenn sich die Spieler alles nach Belieben kaufen könnten (zumindest in diesem Spiel).

DAS NEUE SANKT PETERSBURG – DER MARKT

DAS NEUE SANKT PETERSBURG sehen wir als eine **erweiterte Version des Grundspiels**. Wir empfehlen, sobald ihr das Grundspiel schon ausreichend kennt, diese Version des Spiels zu spielen. Durch den Markt ergeben sich weitere taktische und strategische Möglichkeiten, die für die Spieler neue Herausforderungen bringen.

SANKT PETERSBURG ist jetzt mit 2 bis 5 Personen spielbar. **Peter** der bisher immer nur zuschauen durfte, kann jetzt auch mitspielen. Er spielt die Farbe schwarz und ist damit unser schwarzer **Peter**.
Im Folgenden werden die Änderungen **DES NEUEN SANKT PETERSBURG** erklärt.

DAS MATERIAL

Für ein Spiel mit dem Markt benötigt ihr alle Materialien aus dem Grundspiel. Im Folgenden wird alles neue und dem Markt zugehörige Material aufgelistet.

2 Holzfiguren (für den 5. Spieler)



6 Marktwertplättchen



Rückseite

25 Holzmarker (5 pro Spieler)



5 Marktsorteplättchen



1 Holzstein (Sack)



5 10er Marker



1 Symbolkarte (grau)



35 Marktkarten (gelb)



DER AUFBAU

1 Für ein Spiel mit dem Markt benötigt ihr alles oben aufgelistete Material sowie alle Karten und Elemente des **Grundspiels**. Eine Auflistung der Grundspielmaterialien findet ihr auf den Seiten 2 und 3. Der Spielplan wird mit der Seite des Marktplatzes nach oben ausgelegt. Der Spielaufbau erfolgt wie im Grundspiel mit folgenden Änderungen.



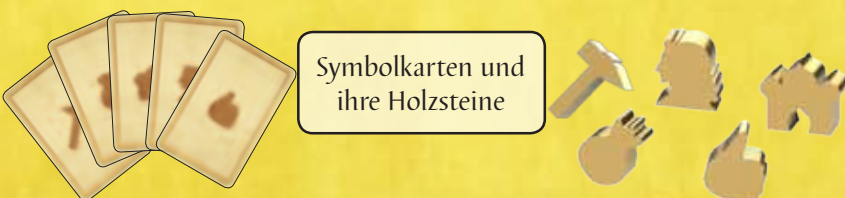
5 Ein Spieler verteilt die Symbolkarten wie folgt:

- **Im 5-Personenspiel:** Jeder Spieler erhält 1 Karte.
- **Im 4-Personenspiel:** Jeder Spieler erhält 1 Karte. Die 5. Karte wird einem Spieler zugestellt.
- **Im 3-Personenspiel:** Jeder Spieler erhält 1 Karte. Die übrigen beiden Karten werden je einem Spieler zugestellt.
- **Im 2-Personenspiel:** Beide Spieler erhalten je 2 Karten. Die 5. Karte wird einem Spieler zugestellt.

Die Spieler tauschen ihre Symbolkarte(n) in die passenden Holzsteine ein.

3 Ein Spieler legt die Marktwertplättchen offen auf das entsprechende Feld des Spielplans. Das niedrigste Plättchen liegt offen oben auf. Darunter folgen aufsteigend die übrigen 5 Plättchen, so dass das höchste Plättchen an letzter Stelle liegt.

4 Ein weiterer Spieler legt für jeden Spieler 5 Holzmarker, die 10er Marker sowie die Marktsortenplättchen neben dem Spielplan bereit.



DER ABLAUF

Das Spiel verläuft wie das Grundspiel mit folgenden Änderungen:

Im **5-Personenspiel** werden in der allerersten Handwerker-Runde **10 Handwerkerkarten** ausgelegt.

Im **4-,3- und 2-Personenspiel** bleibt es bei der Verteilung wie im Grundspiels in der allerersten Handwerker-Runde (siehe Seite 8).

In allen weiteren Runden füllt der Verwalter auf **10 Karten** auf. **Dies ist unabhängig von der Spieleranzahl!**

Zwischen der Handwerker-Runde und der Gebäude-Runde wird eine weitere Runde eingefügt, die **Markt-Runde**.

Bevor wir euch beispielhaft eine Markt-Runde zeigen, erklären wir euch, was am Marktplatz los ist und wie er funktioniert.


Der Marktplatz ist rechts auf dem Spielplan dargestellt. Jeder Spieler wird Runde um Runde dafür belohnt, wenn er am Marktplatz Waren anbietet. Dazu sind die Marktsymbole wichtig.

Es gibt 5 verschiedene Symbole und 1 ?-Symbol:      . Sie sind in der rechten oberen Ecke einer Karte zu finden. Jede gelbe Marktkarte hat **1–3 Marktsymbole** von einer Sorte. Zusätzlich sind auf einigen Handwerkern, Gebäuden und Gebäude-Austauschkarten **Marktsymbole** abgebildet.

Sobald ein Spieler 1 Karte mit einem oder mehreren Marktsymbolen kauft und vor sich auslegt, wird dies am Marktplatz angezeigt. Jeder Spieler hat für jede Sorte am Marktplatz 1 Holzmarker. Zu Beginn liegen noch keine Holzmarker auf dem Marktplatz. Wenn ein Spieler für eine Sorte das erste Mal Marktsymbole erhält, wird einer seiner Holzmarker aus dem Vorrat genommen und in der entsprechenden Reihe im Marktplatz eingesetzt.

Der Verwalter rückt diesen um so viele Felder am Marktplatz nach vorne, wie Symbole auf der Karte abgebildet sind.

Peter kauft zum Beispiel den Getreidesack für 4 Rubel. Der Getreidesack hat 2 Marktsymbole (2 Säcke). **Peter** rückt seinen Holzmarker beim

Symbol Sack  um 2 Felder nach vorne. Bei einer **Wertung des**

Marktplatzes am Ende der Markt-Runde erhält er Siegpunkte entsprechend des aktuellen Marktwertes, siehe dazu Seite 18. Die Siegpunkte für den Marktplatz gibt es **nur** bei einer **Wertung des Marktplatzes**. Auch wenn ein Spieler mit anderen, nicht gelben Karten, im Markt voranrückt, erhält der Spieler Siegpunkte erst am **Ende der Markt-Runde** bei der Wertung. Die Holzmarker bleiben nach der Wertung liegen! (Ausnahme die orangen Sonderkarten, siehe Seite 18.)

Beachte: Rückt ein Spieler seinen Holzmarker in einer Sorte **über das Feld 10** am Marktplatz, so beginnt er erneut bei Feld 1. Allerdings legt er den entsprechenden **10er Marker**  vor sich ab. Dies zeigt an, dass der Spieler mehr als 10 Marktsymbole der entsprechenden Sorte besitzt.

Beachte: Ersetzt ein Spieler eine Karte mit einem Marktsymbol durch eine **Austauschkarte**, muss auch sein Holzmarker entsprechend **zurückgesetzt** werden. So ist jeder Zeit anhand der ausliegenden Karten ersichtlich, an welcher Position der Holzmarker auf dem Marktplatz liegen sollte.

Die Markt-Runde

Der Verwalter legt so viele Marktkarten aus bis **insgesamt 10 Karten** auf dem Spielplan liegen.




In unserem Beispiel legt der Verwalter 10 Karten aus, diese sind **Küken** (1×), **Feld** (1×), **Getreidesack** (1×), **Sonderkarte Sack** (1×), **Apfelkiste** (2×), **Apfel** (1×), **Fisch** (1×), **Gemüsefeld** (1×) und **Gemüsekorb** (1×).

Anschließend dreht der Verwalter den Marktstapel um 90° um anzuzeigen, dass sich das Spiel jetzt in der Markt-Runde befindet.

Zur besseren Übersicht kann der Verwalter die einzelnen

Karten nach Marktsymbolen und aufsteigend nach ihren Kosten sortieren.

Startspieler in dieser Runde ist **Peter**, da er den Holzstein Sack  vor sich liegen hat. Er muss 1 Aktion ausführen. Er kann 1 Karte kaufen, 1 Karte auf die Hand nehmen oder 1 Karte, die er bereits auf der Hand hat, auslegen oder passen. **Peter** kauft das Küken für 5 Rubel. Der Verwalter rückt **Peters** Holzmarker um 1 Feld bei den Hühnern nach vorne.

So sind die Spieler reihum am Zug, bis alle Spieler hintereinander gepasst haben. Dann folgt die Wertung der Marktkarten und des Marktplatzes.



Wertung am Ende der Markt-Runde

Am Ende der Markt-Runde finden immer **2 Wertungen** statt. Zuerst werden von allen Spielern nacheinander die **Marktkarten** gewertet. Wenn das geschehen ist, wird für alle Spieler der **Marktplatz** gewertet.

1. Wertung der einzelnen Marktkarten

Die Marktkarten bringen Erträge zwischen 0 und 2 Rubel. Die Spieler erhalten entsprechend ihrer ausliegenden Karten die Rubel aus dem Vorrat.

2. Wertung des Marktplatzes

Bei der Wertung des Marktplatzes wird immer der **aktuelle Marktwert** berücksichtigt. Der Marktwert erhöht sich mit jedem Durchgang. Das heißt, im ersten Durchgang erhalten die Spieler am wenigsten Siegpunkte. Diese steigern sich aber von Durchgang zu Durchgang. Der aktuelle Marktwert ist immer oberhalb des Marktplatzes zu sehen.

Jede Sorte, die auf dem Marktplatz angeboten wird, wird einzeln gewertet. Der Spieler, dessen Holzmarker in der jeweiligen Sorte am weitesten vorne steht, erhält den höheren Wert der auf den Marktwertplättchen abgebildeten Siegpunkte. Der Zweitplatzierte bekommt den niedrigeren Wert in Siegpunkten. Alle anderen Spieler bekommen für die entsprechende Sorte keine Siegpunkte.

Gleichstand: Haben 2 Spieler ihre Holzmarker in einer Sorte an derselben Position, so bekommen beide den höheren Wert. Einen Zweitplatzierten gibt es dann nicht.

Herrscht ein Gleichstand beim Zweitplatzierten, bekommen beide den niedrigen Wert. Der Erstplatzierte bekommt regulär die volle Punktzahl.

Konkret: Am Ende der Markt-Runde sieht der Marktplatz beispielsweise so aus. Der aktuelle Marktwert ist:



Holger's Holzmarker steht an Position 3, er ist damit Erstplatzierte und erhält nach dem aktuellen Marktwert 3 Siegpunkte. **Chiye** und **Konrad** erhalten je 1 Siegpunkt, wegen des Gleichstands beim Zweitplatzierten.

Konrad erhält 3 Siegpunkte. Einen Zweitplatzierten gibt es nicht.

Giuliano erhält 3 Siegpunkte. Einen Zweitplatzierten gibt es nicht.

Peter erhält 3 Siegpunkte. Einen Zweitplatzierten gibt es nicht.

Chiye erhält 3 Siegpunkte und **Peter** 1 Siegpunkt. **Konrad** geht leer aus.

Insgesamt erhalten **Konrad**, **Chiye** und **Peter** 4 Siegpunkte und **Holger** und **Giuliano** 3 Siegpunkte.

Am **Ende eines Durchgangs** wird der Marktwert erhöht. Das heißt, das oberste Marktwertplättchen wird in die Schachtel zurückgelegt und der nächsthöhere Marktwert gilt für den nächsten Durchgang.

Hat eine Spielerunde das letzte Marktwertplättchen erreicht, so ändert sich der Marktwert bis zum Ende des Spiels nicht mehr.

Ausnahme: das ?-Symbol

Kauft ein Spieler 1 Karte mit einem ?-Symbol, so sucht er sich 1 der runden Marktsortenplättchen aus dem Vorrat aus:

Er kann nur zwischen denen wählen, die sich noch im Vorrat befinden. Hat ein Mitspieler zum Beispiel schon den Fisch bei sich liegen, so kann diesen kein Anderer mehr nehmen. Der Spieler legt das gewählte Marktsortenplättchen auf das „?“ Die Karte wird so einer Marktsorte zugeordnet. Der Verwalter rückt den entsprechenden Holzmarker am Marktplatz um 1 Feld in der entsprechenden Sorte nach oben.

Ausnahme: die orange Marktkarten im gelben Stapel

Zu jeder der 5 Sorten der Marktkarten gehört **1 orange Sonderkarte**. Diese ist eine Ausnahme. Die Karte kann regulär auf die Hand genommen werden. Kauft ein Spieler allerdings eine dieser Sonderkarten und legt sie vor sich aus, so bezahlt er zunächst 1 Rubel und rückt seinen Holzmarker der entsprechenden Sorte um **4 Felder** nach vorne. **Vor der Wertung des Marktplatzes** muss der Spieler diese Karte allerdings bestätigen. **Bestätigen** heißt: Der Spieler muss den höheren Wert des aktuellen Marktwertes in Rubel bezahlen.

Entweder der Spieler bezahlt den Wert in Rubel: Der Spieler bezahlt die entsprechenden Rubel in den Vorrat, hier 3 Rubel. Sein Holzmarker bleibt an der momentanen Stelle liegen und wird entsprechend gewertet. Die orange Karte bleibt weiterhin vor dem Spieler liegen und muss bei der nächsten Wertung wieder mit dem aktuellen Marktwert bestätigt werden.

Oder der Spieler bezahlt den Wert nicht: Der Spieler muss mit seinem Holzmarker wieder 4 Felder zurückgehen. Er wird dann entsprechend nach seiner neuen Position gewertet. Die orange Karte muss der Spieler in die **Schachtel** zurücklegen, nicht auf den Ablagestapel.



Beachte: Der Spieler muss jede orange Karte, die er in seiner Auslage behalten möchte, nach der Wertung der einzelnen Marktkarten (Auszahlung der Rubel) bestätigen und zwar **jedesmal** vor der Wertung des Marktplatzes. Er muss für orange Karten den aktuellen Marktwert (den höheren von beiden) bezahlen und zwar für **jede einzeln**. Jede Karte, die er nicht bestätigen möchte, muss er in die Schachtel zurücklegen und entsprechend auf dem Marktplatz mit seinem Holzmarker zurückgehen.

Beachte: Wird eine orange Sonderkarte am Ende eines Durchgangs aus der **2. Reihe entfernt**, da sie kein Spieler kaufen wollte, so kommt sie in die **Schachtel zurück** und nicht auf den Ablagestapel.

DIE BESONDEREN KARTEN

Die Handwerker



Zar und Zimmermann (1×): Kosten 8 Rubel, Ertrag 3 Rubel. Diese Karte hat alle Handwerkersymbole abgebildet und kann daher durch **jede grüne Austauschkarte** ersetzt werden.



Potemkinsches Dorf (1×): Kosten 2 Rubel. Wenn der Spieler das Potemkinsche Dorf gegen eine Austauschkarte ersetzen möchte, so ist es **6 Rubel wert**. Das heißt, der Spieler bezahlt weniger als normal.



Sternwarte (2×): Kosten 7 Rubel. Der Spieler erhält bei der Wertung der Gebäude **1 Siegpunkt**, wenn er die Sternwarte **nicht** folgendermaßen nutzt: Der Spieler kann 1-mal pro Durchgang während der Gebäude-Runde anstatt seines regulären Zuges die oberste Karte eines Stapels seiner Wahl ansehen. Das kann sowohl der Handwerker-, der Markt-, der Gebäude-, der Adligen- als auch der Austauschstapel sein. Es darf nur nicht die allerletzte Karte eines Stapels sein. **Diese Karte muss der Spieler nun entweder sofort bezahlen und auslegen, auf die Hand nehmen oder auf den Ablagestapel legen. In jedem Fall dreht er die Sternwarte um und erhält keinen Siegpunkt** bei der Wertung. Eine umgedrehte Karte kann nicht ausgetauscht werden. Zu Beginn des nächsten Durchgangs dreht er die Sternwarte wieder auf die Vorderseite. Die Sternwarte steht dann wieder zur Verfügung.

Die Gebäude



Lagerhaus (1×): Kosten 2 Rubel. Der Spieler kann **bis zu 4 Karten auf der Hand** halten. Wenn er das Lagerhaus austauscht, darf er seine Kartenhand nicht von 4 auf 3 Karten reduzieren. Will der Spieler später wieder Karten auf die Hand nehmen, so gilt das reguläre Handkartenlimit von 3 Karten.



Schenke (2×): Kosten 1 Rubel. Sofort **nach** jeder Wertung der Gebäude, kann der Spieler **bis zu 5 Siegpunkte** kaufen. Jeder Siegpunkt **kostet 2 Rubel**. Der Spieler darf nicht umgekehrt für 1 Siegpunkt 2 Rubel eintauschen!

Die Austauschkarten



Schreinerei (1×): Kosten 4 Rubel. Ertrag 3 Rubel. Die Kosten **jeder blauen** Karte reduzieren sich um **1 Rubel**. Gilt auch für Austauschkarten.



Goldschmiede (1×): Kosten 6 Rubel. Ertrag 3 Rubel. Die Kosten **jeder roten** Karte reduzieren sich um **1 Rubel**. Gilt auch für Austauschkarten.



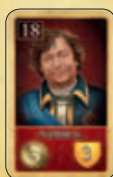
Mariinski Theater (1×): Kosten 15 Rubel. Bei einer **Wertung der Gebäude** erhält der Spieler für jede rote Karte (**Adelige**), die er vor sich liegen hat, **1 Siegpunkt**.



Steuereintreiber (1×): Kosten 17 Rubel. Bei einer **Wertung der Adligen** erhält der Spieler für jede grüne Karte (**Handwerker**), die er vor sich liegen hat, **1 Rubel**.

DIE MOTIVE DER AUSTAUSCHKARTEN

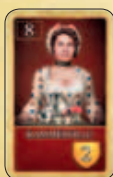
Auf allen roten Austauschkarten findet ihr Berühmtheiten aus der Szene. Ihr wundert euch vielleicht, warum wir gerade diesen Personen einen Platz auf einer der Karten eingeräumt haben. **SANKT PETERSBURG** in dieser neuen Form hätte es ohne das Crowdfundingprojekt nicht gegeben. Wir haben das Projekt zusammen mit der **Spieleschmiede** (www.spieleschmiede.de) und 1262 Unterstützern verwirklichen können. Im Vorfeld dieses Projekts haben wir unter anderem eine Umfrage zu besagten Austauschkarten gestartet. Die Berühmtheiten, die ihr hier seht, waren das Ergebnis dieser Umfrage. Gewählt wurden:



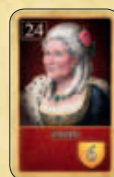
Vlaada Chvátíl



Stefan Feld



Ketty Galleguillos



Doris Matthäus



Uwe Rosenberg



Tom Vassel



Franz Vohwinkel



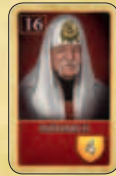
Knut Michael Wolf

An dieser Stelle ein großes Danke an unsere „Promis“, dass sie ihre Gesichter für die Adligen zur Verfügung gestellt haben.

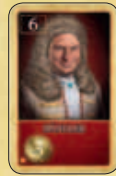
Außerdem findet ihr ein paar Gesichter von Personen, die eng mit dem Hans im Glück Verlag verbunden sind, und zwar haben wir den beiden Autoren **Bernd Brunnhofer** und **Karl-Heinz Schmiel** jeweils eine Karte gewidmet. Auch **Tom Lehmann**, der die Erweiterung „In bester Gesellschaft“ des ursprünglichen Spiels entwickelt hat, bekommt hier eine Karte. Wir wollen uns hier ganz herzlich bei ihm bedanken, dass wir 12 Karten (siehe Modul 2 im Beiheft) aus dieser Erweiterung weiterhin nutzen dürfen. Wir widmen **Axel Kaldenhoven**, Geschäftsführer von Schmidt Spiele, eine Karte, da wir uns freuen, auch weiterhin viele Jahre mit ihm und seinen Kollegen zusammenzuarbeiten, und wir wollen uns für die bisherige sehr gute Zusammenarbeit bedanken. Zu guter Letzt bekommt **Dieter Hornung** einen Platz unter unseren Adeligen. Er unterstützt uns bei jeder Spieleentwicklung. Mit dieser Karte wollen wir uns auch bei ihm bedanken.



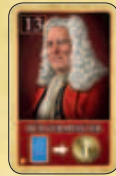
**Bernd
Brunnhofer**



**Dieter
Hornung**



**Axel
Kaldenhoven**



**Tom
Lehmann**



**Karl-Heinz
Schmiel**

DANKSAGUNGEN

Wir, der gesamte Hans im Glück Verlag und die Autoren Bernd Brunnhofer und Karl-Heinz Schmiel, bedanken uns bei den 1262 Unterstützern, die es möglich gemacht haben, dem Spiel Sankt Petersburg eine 2. Chance zu geben und mit ihrer Unterstützung eine Wiederauflage erwirkt haben. Ganz besonders bedanken wir uns bei folgenden Personen:

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 und 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 und 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 Heping, Madeleine und 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 Konertz, Antti Koskinen, Martin „Superobelix“ Kosub, Scott Kovatch, Wolfgang Kreder, Karsten Krone, Andrea Krutsche, Gary Kruse, Constantin Krüger, Hardy Krüger, Sven M. Kübler, Mia Zoé und Mara Sophie L., Helfried Lackinger, Frank Langenfeld, Giuliano Lasandro, Christian Latka, Ingo Laubvogel, Hartmut Lipp, Yu-ting Lo, Uwe Lohse, Caro und Tommy Lorber, Arnas Lucassen, Hartmut Madlener, Cornelia Mahnke, Tobias Matysiak, Sepp Mayer, Michael Meier-Bachl, Jennifer Menze, Ramona und Carsten Meteling, Wilfred Meyboom, Jörg und 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, Chunbeng 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“ und 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 und 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 und 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 und 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

Außerdem bedanken sich Verlag und Autoren für viele Testrunden bei Gregor Abraham, Klaus Knechtstern, Andreas Trieb und wie immer auch ganz besonders bei Dieter Hornung.

Regellektorat: Gregor Abraham und Hanna & Alex Weiß

© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an
Hans im Glück Verlag
Birnaauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.cundco.de




Bernd Brunnhofer & Karl-Heinz Schmiel





SANKT PETERSBURG

DIE MODULE



 2-5 Spieler

 Ab 10 Jahren

 ca. 60 Minuten




ÜBERSICHT

Hier werden die einzelnen Module vorgestellt, die zusammen mit dem neuen **SANKT PETERSBURG** gespielt werden können. Wir empfehlen mit 1–3 Modulen zu spielen und nicht alle Module zusammen zu verwenden, da sich das Spiel dann eher zeitlich verlängert.

Modul 1: Das Bankett		Seite 2
Modul 2: In bester Gesellschaft		Seite 3
Modul 3: Die Helfer	(nur mit dem neuen Sankt Petersburg - Der Markt spielbar)	Seite 3–4
Modul 4: Die Ereignisse	(nur mit dem neuen Sankt Petersburg - Der Markt spielbar)	Seite 4
Modul 5: Die Aufträge	(nur mit dem neuen Sankt Petersburg - Der Markt spielbar)	Seite 4–5
Modul 6: Die Hürden	(nur mit dem neuen Sankt Petersburg - Der Markt spielbar)	Seite 5–6

MODUL 1: DAS BANKETT

MATERIAL UND FUNKTION

1 runder lila Chip  und **15 Karten**: Davon 3 normale Karten und 12 lila Sonderkarten.

Alle Karten werden entsprechend ihrer Rückseiten in die Stapel eingemischt. Die lila Sonderkarten sind generell kostenlos. Der Spieler **muss** diese Karten zuerst auf die Hand nehmen. Das heißt, der Spieler muss dafür auch einen Platz auf der Hand frei haben. Wenn der Spieler die Funktion einer Sonderkarte nutzen will, so muss er diese in einer weiteren Aktion ausspielen. Der Spieler kann eine lila Sonderkarte nur ausspielen, wenn deren Funktion auch genutzt werden kann. Hat ein Spieler eine lila Sonderkarte erst einmal auf der Hand, so kann diese also **nicht einfach abgeworfen** werden. Sie zählen jedoch bei **Spielende keine Minuspunkte**.

Beachte: Nach dem Ausspielen einer lila Sonderkarte wird diese in die **Schachtel** zurückgelegt. Sie kommt **nicht** auf den **Ablagestapel**.




Zar-Superstar (1×): Diese Austauschkarte kann nur die Karte „Zar und Zimmermann“ ersetzen. Bei der Handwerker-Wertung bekommt der Spieler weiterhin 3 Rubel. Außerdem zahlt der Spieler für jede rote und für jede blaue Karte, die er im weiteren Verlauf des Spiels kauft, 1 Rubel weniger.



Potemkinsches Dorf (1/4 und 3/8) (je 1×): Die beiden Potemkinschen Dörfer werden wie die entsprechende Karte des Grundspiels behandelt (Grundregel Seite 19).



Geldeintreiber (1×): Der Spieler zahlt nur die Hälfte der Kosten (abgerundet) einer Karte und legt sie aus. Er muss die Siegpunkte mit diesem Chip  abdecken. Er erhält für diese Karte niemals Siegpunkte und darf die Karte auch nicht austauschen.



Schwarzmarkt (3×): Der Spieler muss 1 Karte aus dem Ablagestapel auswählen. Die gewählte Karte kann der Spieler sofort kaufen und auslegen oder auf die Hand nehmen oder zurück auf den Ablagestapel legen.



Doppelzug (1×): Der Spieler muss sofort 2 Aktionen hintereinander durchführen. Er hat in beiden Aktionen die Möglichkeit, 1 Karte zu kaufen, 1 Karte auf die Hand zu nehmen, 1 Karte aus der Hand auszulegen oder zu passen.



Schmarotzer (1×): Der Spieler wählt 1 beliebige Karte, die ein Mitspieler vor sich ausliegen hat. Der Spieler erhält **entweder sofort** die Rubel **oder** die Siegpunkte dieser Karte, niemals beides.



Hofnarr (1×): Der Spieler muss den Hofnarr einer eigenen ausliegenden Karte zuordnen. Die ausliegende Karte muss einen Geld- und Punktwert haben. Bei der nächsten Wertung dieser Karte werden deren Geld- und Punktwert **vertauscht**. Das heißt, der Spieler erhält Rubel in Höhe des Punktwertes der Karte und Siegpunkte in Höhe des Geldwertes. Nach der Wertung kommt der Hofnarr aus dem Spiel.



Goldesel (1×): Der Spieler erhält sofort 5 Rubel aus dem Vorrat.



Bankett (1×): Der Spieler muss das Bankett einer eigenen ausliegenden Karte zuordnen. Die ausliegende Karte muss einen Geld- und Punktwert haben. Bei der nächsten Wertung dieser Karte werden deren Geld- und Punktwert **verdoppelt**. Nach der Wertung kommt das Bankett aus dem Spiel.



Weg damit! (2×): Der Spieler muss 1 Karte aus seiner Hand auf den Ablagestapel legen.



Langfinger (1×): Der Spieler muss die Karte zu Beginn einer Runde ausspielen, das heißt dann, wenn die neuen Karten gerade ausgelegt wurden. Die Langfinger-Karte kostet keine Aktion. Der Spieler, der den Langfinger ausgespielt hat, darf **vor dem Startspieler** eine Karte von der Karten-Auslage kaufen oder auf die Hand nehmen. Danach folgt der Spieler mit dem passenden Holzstein für die Runde. Dann sind alle Spieler regulär reihum am Zug. Alle Holzsteine bleiben bei den jeweiligen Spielern.

Beachte: Wenn dieses Modul nur mit dem Grundspiel (ohne Markt) gespielt werden soll, dann müssen aus dem Bankett folgende 3 Karten mit **gelbem Hintergrund** in die Schachtel zurückgelegt werden: **Schwarzmarkt, Geldeintreiber, Schmarotzer**.

MODUL 2: IN BESTER GESELLSCHAFT

von Tom Lehmann



MATERIAL UND FUNKTION

Hierbei handelt es sich um 12 Extrakarten, die entsprechend ihrer Rückseiten in die Stapel eingemischt werden. Es können nach Belieben auch nur einzelne Karten aus diesem Modul verwendet werden.

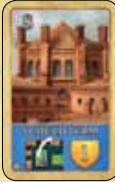
3 Gebäude:



Kaffeehaus (1×): Kosten 6 Rubel. Bei der Wertung der Gebäude erhält der Spieler für jede ausliegende Adeligenkarte 1 Rubel.



Handelshaus (1×): Kosten 2 Rubel. Der Spieler kann sofort nach jeder Wertung der Gebäude 3 Rubel zurück in den Vorrat legen und dafür 2 Siegpunkte erhalten. Diese Fähigkeit kann, im Gegensatz zur Schenke, nur **1-mal pro Runde** eingesetzt werden



Schuldturm (1×): Kosten 8 Rubel. Bei der Wertung der Gebäude erhält der Spieler 1 Siegpunkt, wenn er den Schuldturm nicht folgendermaßen benutzt: In der Gebäude-Runde kann der Spieler den Ablagestapel durchsuchen und 1 Karte auswählen. Die ausgewählte Karte kann der Spieler kaufen und auslegen, auf die Hand nehmen oder zurück auf den Ablagestapel legen.

Der Spieler dreht den Schuldturm um, nachdem er genutzt wurde. Umgedrehte Karten können nicht ausgetauscht werden und bringen bei der Wertung keine Siegpunkte ein.

Zu Beginn des nächsten Durchgangs dreht der Spieler den Schuldturm wieder auf die Vorderseite. Er steht in der nächsten Gebäude-Runde wieder zur Verfügung.

2 Adelige:




Hochstapler (2×): Dieser Adelige kostet beim Kauf nur 1 Rubel. Bei jeder **Wertung der Adligen** am Ende der Adligen-Runde muss der Spieler 1 Rubel abgeben oder den Hochstapler auf den Ablagestapel legen.

7 Austausch:



Oktoberrevolution (1×): Kosten 15 Rubel. Jeder Handwerker kann durch diese Karte ausgetauscht werden. Bei der **Wertung der Handwerker: 6 Rubel** und **3 Siegpunkte**.



Textilfabrik (1×): Kosten 16 Rubel. Der Spieler erhält bei der **Wertung der Gebäude** für jede grüne Karte mit dem Handwerkersymbol **Teppich** , die er vor sich liegen hat, 2 Siegpunkte.



Handelsgilde (1×): Kosten 13 Rubel. Bei der **Wertung der Gebäude** bringt sie dem Spieler bis zu 4 Rubel oder Siegpunkte in beliebiger Kombination. Das heißt, der Spieler erhält z.B. 3 Rubel und 1 Siegpunkt oder 0 Rubel und 4 Siegpunkte usw.



Universität (1×): Kosten 18 Rubel. Sie bringt bei jeder **Wertung der Gebäude** 6 Siegpunkte ein.



Händler (1×): Diese Austauschkarte kostet 6 Rubel. Sie bringt bei jeder **Wertung der Adligen** 3 Rubel ein.



Leutnant Kije (1×): Diese Austauschkarte kostet 12 Rubel. Sie bringt bei jeder **Wertung der Adligen** 3 Siegpunkte ein.



Bürgermeister (1×): Diese Austauschkarte kostet 13 Rubel. Sie bringt bei jeder **Wertung der Adligen** 1 Rubel für jede blaue Karte in der Auslage des Spielers ein.

Hinweis: Wird mit **Modul 1 und 2** gespielt, kommt der **Schuldturm** aus dem Spiel und wird **nicht** verwendet.

MODUL 3: DIE HELFER

MATERIAL UND FUNKTION

5 Helfer-Karten: Jeder Helfer hat eine eigene Eigenschaft.



Handwerksmeister
Kauf von grünen Karten: -1 Rubel.
Der Spieler, der diesen Helfer besitzt, muss beim Kauf von Handwerkerkarten 1 Rubel weniger bezahlen. Dies gilt auch für grüne Austauschkarten.



Lehensherrin
Kauf von gelben Karten: -1 Rubel.
Der Spieler, der diesen Helfer besitzt, muss beim Kauf von Marktkarten 1 Rubel weniger bezahlen.



Architekt
Kauf von blauen Karten: -1 Rubel.
Der Spieler, der diesen Helfer besitzt, muss beim Kauf von Gebäudekarten 1 Rubel weniger bezahlen. Dies gilt auch für blaue Austauschkarten.



Anwalt
Kauf von roten Karten: -1 Rubel.
Der Spieler, der diesen Helfer besitzt, muss beim Kauf von Adligenkarten 1 Rubel weniger bezahlen. Dies gilt auch für rote Austauschkarten.



Zarentochter
Kauf von Austauschkarten: -2 Rubel.
Der Spieler, der diesen Helfer besitzt, muss beim Kauf von Austauschkarten 2 Rubel weniger bezahlen.

Beachte: Alle regulären **Kostensenkungen** bleiben bestehen. Jede Karte kostet jedoch **mindestens 1 Rubel**.

VERTEILUNG

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 1 Helfer. Sie werden verteilt, nachdem die Startspieler für die jeweiligen Runden feststehen. Die Verteilung ist von der Spielerzahl abhängig. Alle jeweils nicht genannten Helfer kommen in die Schachtel zurück und werden für das entsprechende Spiel nicht benötigt!

2-Personenspiel: Nur Architekt (blau) und Anwalt (rot) spielen mit. Sie werden zufällig an die beiden Spieler verteilt.

3-Personenspiel: Architekt (blau), Anwalt (rot) und Zarentochter (mehrfarbig) spielen mit und werden zufällig an die Spieler verteilt.

4-Personenspiel: Lehensherrin (gelb), Architekt (blau), Anwalt (rot) und Zarentochter (mehrfarbig) spielen mit, das heißt nur der Handwerksmeister (grün) kommt in die Schachtel zurück. Der Spieler, der rechts neben dem Spieler mit dem Sack sitzt, bekommt die Lehensherrin. Alle anderen Helfer werden zufällig verteilt.

5-Personenspiel: Alle 5 Helfer spielen mit. Der Spieler, der rechts neben dem Spieler mit dem Holzstein Sack sitzt, bekommt die Lehensherrin. Der Spieler, der rechts neben dem Spieler mit dem Holzstein Hammer sitzt, bekommt den Handwerksmeister. Alle anderen Helfer werden zufällig verteilt.

Wie werden die Helfer weitergegeben?

Am Ende eines Durchgangs, nach der Austausch-Runde, werden die Helfer gegen den Uhrzeigersinn, also an den nächsten Spieler nach rechts weitergegeben.

MODUL 4: DIE EREIGNISSE



MATERIAL UND FUNKTION

Der Verwalter legt die 6 Ereignis-Karten zu Beginn des Spiels offen aus. Jedes Ereignis kann nur ein einziges Mal im Spiel verwendet werden.

Die Ereignisse können erst ab dem **2. Durchgang** ausgelöst werden!

Jeder Spieler kann nur 1 Ereignis auslösen. Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er **vor** seinem **regulären Zug** 1 Ereignis-Karte nehmen und ausführen. Jedes Ereignis hat eine andere Eigenschaft. Anschließend legt der Spieler die Karte vor sich ab. Dies zeigt an, dass dieser Spieler bereits 1 Ereignis ausgelöst hat. Danach führt der Spieler seinen regulären Zug durch.

Hinweis: Wenn ihr mit dem Modul 4: Die Ereignisse spielt, dann ist es wichtig, wie ihr die Karten am Ende eines Durchgangs auf den Ablagestapel legt. Die 2. Kartenreihe wird von links nach rechts abgeräumt, das heißt, die am weitesten rechts liegende Karte liegt dann oben als erste Karte auf dem Ablagestapel.

Legt ein Spieler mehr als 1 Karte auf den Ablagestapel, so entscheidet dieser Spieler die Reihenfolge.

6 Ereignis-Karten:



Auf das **1. Feld** der Karten-Auslage wird **eine weitere Karte** vom aktuellen Stapel gelegt. Allerdings nur wenn dort noch eine Karte liegt. Das heißt, es liegen nun 2 Karten auf diesem 1. Feld. Der Spieler **muss** beide Karten entweder kaufen oder auf die Hand nehmen. Er kann auch nur 1 Karte kaufen und die andere auf die Hand nehmen. Kann er beides nicht kommen die 2 Karten auf den Ablagestapel.



Der Spieler erhält **6 Rubel** aus dem Vorrat. Alle anderen Spieler erhalten **2 Rubel** aus dem Vorrat.



Der Spieler legt **1 Karte** aus der Auslage auf den **Ablagestapel** und legt **1 Karte** vom aktuellen Stapel der Runde **nach**.



Es werden neue Karten vom aktuellen Stapel nachgelegt und zwar **genau entsprechend der Spieleranzahl**. Dieses Ereignis kann nur gewählt werden, wenn genug freie Plätze in der Auslage vorhanden sind! Neue Karten werden entsprechend der Spieleranzahl in der 1. Reihe ausgelegt.



Der Spieler legt diese Karte offen vor sich aus. Er darf ab sofort **1 Karte mehr** auf der **Hand** halten. **Beachte:** Dieses Lagerhaus ist keine blaue Karte. Sie kann nicht ersetzt werden und verbilligt keine anderen Karten. Hat der Spieler auch noch die Gebäudekarte Lagerhaus, so kann er bis zu 5 Karten auf der Hand halten.



Der Spieler kann die **oberste Karte** vom **Ablagestapel** kaufen und auslegen. Er muss diese direkt bezahlen. Er ist danach regulär am Zug.

MODUL 5: DIE AUFTRÄGE



MATERIAL UND FUNKTION

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler verdeckt 3 Auftragskarten. Am Ende des Spiels sucht sich der Spieler 1 der 3 Auftragskarten aus. Der Spieler erhält nur Siegpunkte für die gewählte Auftragskarte.

15 Auftragskarten: Jede Auftragskarte gibt es 1×.



Auftrag 1: Der Spieler erhält **2 Siegpunkte** für jede seiner **roten Karten**.



Auftrag 2: Der Spieler erhält **10 Siegpunkte** und **1 Siegpunkt pro grüner Karte** (auch für gleiche). **Im 2-Personenspiel aussortieren!**



Auftrag 3: Der Spieler erhält **2 Siegpunkte** pro Chip am Marktplatz und Siegpunkte entsprechend der Position eines seiner **Chips am Marktplatz**.



Auftrag 4: Der Spieler erhält die **Summe von 2 seiner Chips** am Marktplatz entsprechend ihrer Position in Siegpunkten.



Auftrag 5: Der Spieler erhält **3 Siegpunkte** für jede **Marktstand-, Zollhaus- und Feuerwachekarte**.



Auftrag 6: Der Spieler erhält **10 Siegpunkte** und weitere **10 Siegpunkte**, wenn er die meisten Rubel vorweisen kann. Er muss die Rubel dafür nicht abgeben.



Auftrag 7: Der Spieler erhält **3 Siegpunkte** für jede **verschiedene grüne Karte**.



Auftrag 8: Der Spieler erhält **2 Siegpunkte** für jede **gleiche Karte**. Dies gilt ab der 2. Karte.
Im 2-Personenspiel aussortieren!



Auftrag 9: Der Spieler erhält **2 Siegpunkte** für jede **Austauschkarte**.



Auftrag 10: Der Spieler erhält für seine **beste rote Karte: 4× die Siegpunkte**.



Auftrag 11: Der Spieler erhält für seine **beste blaue Karte: 3× die Siegpunkte**.



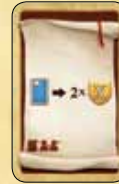
Auftrag 12: Der Spieler erhält **5 Siegpunkte** und weitere Siegpunkte spielerzahlabhängig:
2 Spieler: 1 Siegpunkt für je 4 Karten
3 Spieler: 1 Siegpunkt für je 3 Karten
4 und 5 Spieler: 1 Siegpunkt für je 2 Karten.



Auftrag 13: Der Spieler erhält **2 Siegpunkte** für jede **gelbe Karte** (auch für gleiche).




Auftrag 14: Der Spieler erhält **2 Siegpunkte** für jede **verschiedene blaue Karte**.



Auftrag 15: Der Spieler erhält **2× die Siegpunkte** aller seiner **blauen Austauschkarten**.
Im 2-Personenspiel aussortieren!

Beachte: Die Reihenfolge der Schlusswertung am Ende des Spiels ist wichtig, siehe Seite 6.

Beachte: Im 2-Personenspiel werden 3 Karten aussortiert, diese sind auf den Karten so  gekennzeichnet.

MODUL 6: DIE HÜRDEN

MATERIAL UND FUNKTION

10 Hürden, wobei diese in 2 Kategorien aufgeteilt werden. Es gibt Bonushürden und echte Hürden.

In einem Spiel werden 5 Hürden benötigt. Zu Beginn des Spiels werden 3 Bonushürden und 2 echte Hürden zufällig ausgewählt. Alle anderen werden in die Schachtel zurückgelegt. Anschließend werden die 5 Hürden offen an der Zählleiste platziert. Die beiden echten Hürden kommen zum Feld 20 und Feld 35 der Zählleiste (zufällige Verteilung). Die 3 Bonushürden zum Feld 10, 50 und 70 (zufällige Verteilung). In der Variante werden alle 5 Hürden zufällig verteilt, siehe Seite 6.

Die 5 Bonushürden:

Sobald ein Spieler mit seiner Zählfigur ein Feld mit einer Bonushürde erreicht oder überschreitet, wird der entsprechende Bonus für den Spieler ausgeschüttet.



Der Spieler erhält **1 Siegpunkt** für jede **rote Karte** in seiner Auslage.



Der Spieler erhält **1 Rubel** für jede **blaue Karte** in seiner Auslage.




Der Spieler muss sich entscheiden und erhält entweder **1 Rubel** oder **1 Siegpunkt** für jeden **eigenen Chip** am Marktplatz.



Der Spieler erhält **1 Rubel** und **1 Siegpunkt** für jede **Austauschkarte** in seiner Auslage.



Der Spieler muss sich entscheiden und erhält entweder den Geldwert einer Karte in **Rubel** oder den Punktwert einer Karte in **Siegpunkten**. Mischungen sind nicht erlaubt. Wählt er z.B. die Hofmeisterin, so kann er entweder 6 Rubel oder 3 Siegpunkte erhalten .

Die 5 echten Hürden:

Sobald ein Spieler mit seiner Zählfigur das Feld **vor** einer echten Hürde erreicht, wird überprüft, ob der Spieler die Voraussetzung der Hürde erfüllt:

Erfüllt: Der Spieler darf über die Hürde hinwegziehen. Der Spieler erhält zusätzlich den Bonus der Hürde, falls diese einen besitzt. Erhält der Spieler erneut Siegpunkte, so kann er, wie üblich, weiterziehen.

Nicht erfüllt: Die Zählfigur bleibt vor der Hürde stehen (übrige Siegpunkte verfallen). Der Spieler bekommt erst wieder Siegpunkte gutgeschrieben, wenn er die Voraussetzungen der Hürde erfüllt.



Der Spieler benötigt **unterschiedliche grüne Karten**.

Feld 10 der Zählleiste: mindestens 3 **unterschiedliche grüne Karten**,
Feld 20: min. 4 **Feld 35:** min. 5
Feld 50: min. 5 **Feld 70:** min. 6
Bonus: keiner



Der Spieler muss mit **entsprechend vielen Chips am Marktplatz vertreten** sein.

Feld 10 der Zählleiste: mindestens 2 **Chips am Marktplatz** und davon **mindestens 1 Chip mindestens auf Position 3**,
Feld 20: min. 3 Chips und davon min. 1 auf min. **Position 4**
Feld 35: min. 4 Chips und davon min. 1 auf min. **Position 5**
Feld 50: min. 5 Chips und davon min. 1 auf min. **Position 6**
Feld 70: min. 5 Chips und davon min. 1 auf min. **Position 7**
Bonus: Der Spieler erhält **1 Siegpunkt pro Chip** und **Rubel** entsprechend der **Position 1 eigenen Chips am Marktplatz**.



Der Spieler benötigt **blaue Karten**.

Feld 10 der Zählleiste: min. 1 **blaue Karte**,
Feld 20: min. 2 **Feld 35:** min. 3
Feld 50: min. 4 **Feld 70:** min. 5
Bonus: Der Spieler erhält **1 Rubel** für **jede blaue Karte** in seiner Auslage **und die Siegpunkte** für 1 beliebige blaue Karte der eigenen Auslage.



Der Spieler benötigt **rote Karten**.

Feld 10 der Zählleiste: min. 1 **rote Karte**,
Feld 20: min. 2 **Feld 35:** min. 3
Feld 50: min. 4 **Feld 70:** min. 5
Bonus: Der Spieler erhält **1 Siegpunkt** für **jede rote Karte** in seiner Auslage **und die Rubel** für 1 beliebige rote Karte der eigenen Auslage.



Der Spieler benötigt **Austauschkarten**.

Feld 10 der Zählleiste: min. 1 **Austauschkarte**,
Feld 20: min. 2
Feld 35: min. 3
Feld 50: min. 1 **grüne, 1 rote und 1 blaue Austauschkarte**
Feld 70: min. 4
Bonus: Der Spieler erhält **2 Siegpunkte** für jede **Austauschkarte**, die er vor sich liegen hat.

Beachte: Hürden gelten auch noch in der Schlusswertung! Das heißt, die Hürden blockieren bis zum Ende des Spiels. Bleibt ein Spieler an einer Hürde hängen und schafft es nicht, diese noch vor der Schlusswertung zu überwinden, so erhält er auch in der Schlusswertung keine Siegpunkte! Hürden, die ein Spieler bereits gemeistert hat, braucht er im weiteren Spiel nicht mehr zu beachten.

Beachte: Die Reihenfolge der Wertung am Ende des Spiels ist wichtig, siehe unten.

VARIANTE

Geübte Spieler können auch eine andere Verteilung oder Zusammensetzung der Bonushürden und der echten Hürden wählen. Es kann mit 0–5 echten Hürden gespielt werden. Entsprechend werden dann 0–5 Bonushürden hinzugenommen. Auch die Verteilung der Hürden auf die 5 Felder (10, 20, 35, 50, 70) der Zählleiste ist variabel. Die Hürden werden dabei verdeckt gemischt und zufällig den 5 Feldern zugeordnet.

Beachte: Die echten Hürden sollten die Spieler von Spielbeginn an im Auge haben. Sie haben großen Einfluss auf das Spielgeschehen, je nachdem an welcher Position der Zählleiste sie sich befinden. Je weiter hinten sie platziert sind, desto schwerer sind sie zu erfüllen. Dies gilt im Besonderen für die grüne Hürde, die gelbe Hürde und die Austausch-Hürde. Die echten Hürden sind eine Herausforderung für geübte Spieler, da die Spieler sich taktisch darauf einstellen müssen.

Bei hoher Spielerzahl (4–5 Spieler) kann es durchaus vorkommen, dass ein Spieler unverschuldet eine Hürde nicht erfüllen kann. Das hängt meist davon ab, wie viele und welche Austauschkarten ins Spiel kommen.

REIHENFOLGE DER SCHLUSSWERTUNG

Die Reihenfolge, in der die Schlusswertung durchgeführt wird kann in einigen Fällen wichtig sein. Besonders dann, wenn die Spieler mehrere Module miteinander kombinieren.

Die Schlusswertung muss in dieser Reihenfolge abgehandelt werden:

1. Die Spieler erhalten Siegpunkte für unterschiedliche Adlige gemäß der Tabelle auf dem Spielplan.

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

2. Nur wenn **Modul 5: Die Auftragskarten** im Spiel ist: Die Spieler erhalten Siegpunkte für ihre Auftragskarte.



Beachte: Diese Auftragskarte (Auftrag 6)  muss dabei als erstes abgerechnet werden.

3. Die Spieler erhalten 1 Siegpunkt für je 10 Rubel.



4. Die Spieler erhalten 5 Minuspunkte für jede übrige Handkarte.



Beachte: Wenn **Modul 6: Die Hürden** im Spiel ist, wird eine Hürde auch in der Schlusswertung ausgelöst. Wenn ein Spieler eine Hürde erreicht oder überschreitet, wird diese ausgelöst und genauso behandelt wie im laufenden Spiel. Die Hürden sind Teil der Schlusswertung und gelten daher bis zum Ende. Erfüllt ein Spieler eine Hürde nicht, so bleibt er daran hängen und kann keine weiteren Siegpunkte erhalten.