

SANKT PETERSBURG

The New Society

Preparazione

Prima di iniziare, rimuovere le seguenti 7 carte dal mazzo originale: Czar e Carpenter (lavoratori), 2 x Observatory (edifici), Academy (edifici), 2 x Mistress of Ceremonies (aristocratici), e Marinskij Theater (scambio).

Queste carte sono rimpiazzate da queste dell'espansione. Non usare entrambe le copie delle carte nel gioco.

Separare le carte dell'espansione per tipo e mischiarle con quelle del gioco base divise per tipo (aggiungendo queste 35 carte dell'espansione).

Partita a 5 giocatori

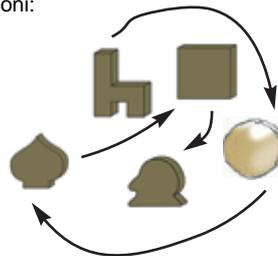
Mischiare le carte di partenza dei 5 giocatori e distribuirle, 1 per ogni giocatore. Usare il segnalino disco e la carta disco + 2 moneta

Il giocatore che riceve il segnalino disco guadagna 2 extra rubli (27 totale) all'inizio del gioco e tiene il segnalino disco per il primo round.

Non esiste una fase disco. Invece, all'inizio di ogni round (prima della fase lavoratore), il giocatore con il segnalino disco riceve 2 punti vittoria (il giocatore con il segnalino disco riceve 2 extra solamente all'inizio del gioco, non ai successivi rounds).

Procedere nel gioco normalmente con 5 giocatori con 2 eccezioni:

- ° Nella prima fase dei lavoratori (solamente), mettere sul tabellone 10 carte lavoratore. In tutte le altre fasi (incluse le altre fasi lavoratori), riempire il tabellone con le solite 8 carte.
- ° Importante: dopo la fase di scambio, i giocatori passano ogni segnalino 2 giocatori più avanti in senso orario, invece di uno come di consueto.



Fine partita e punteggio

Per ogni distinto aristocratico superiore a 10 che il giocatore possiede alla fine del gioco, egli riceve +10 punti vittoria.

Nuove carte in dettaglio

Czar e Carpenter:

è più economica (3) ma da solamente 2 rubli durante la chiusura della fase lavoratori.



Coffee House:

da un rublo per ogni carta aristocratico e aristocratico di scambio posseduto (non in mano), durante la fine della fase edifici.



Debtor's Prison:

vale un punto vittoria, oppure abilita un'azione durante la fase edifici, è possibile pescare una carta dal mazzo degli scarti, questa carta può essere riscattata o presa in mano (scartata se il limite di carte in mano è al massimo). Girare la carta Debtor's Prison a faccia in giù dopo aver pescato una carta; non può essere scambiata fino a quando non è rigirata a faccia in su alla successiva fase edifici.



Trading House:

durante la fase punteggio degli edifici, è possibile pagare 3 rubli per ricevere due punti vittoria. Questa abilità può essere usata solo una volta per fase edifici, non si possono accumulare punti.



Sycophant:

questo nuovo aristocratico costa solamente un rublo, ma dopo le entrate delle carte aristocratico scalare un rublo dal totale (scartarlo se non si ricevono rubli durante questa fase).



Obshchina Commune:

questo nuovo lavoratore di scambio (con il simbolo del grano) consente di pagare un rublo in meno una carta lavoratore o lavoratore di scambio (ma non la carta stessa).



New Society:

è una carta di scambio che può essere scambiata con qualsiasi carta lavoratore.

**Textile Factory:**

questo edificio di scambio da 2 punti vittoria per ogni carta con il simbolo tessuto nella sua facciata (tranne la carta stessa).

**Guild Hall:**

questo edificio di scambio è flessibile, da rubli o punti vittoria per un massimo di 4 unità in qualsiasi combinazione (3 rubli e un punto vittoria, o no rubli e 4 punti vittoria) alla fine della fase edifici.

**Mariinskij Theatre:**

da un punto vittoria per ogni carta aristocratico e aristocratico di scambio posseduto sul tavolo (anche doppione) alla fine della fase edifici.

**Mayor:**

questo aristocratico di scambio da un rublo per ogni carta edificio o edificio di scambio posseduto (non in mano), durante la fine della fase aristocratici.



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.