

Saint Petersburg

Un gioco di Michael Tummelhofer

Traduzione e adattamento di Michele Lo Mundo (michelelomundo@libero.it)

STORIA E SCOPO DEL GIOCO

Nel 1703, lo Zar Pietro I Il Grande fondò la città di San Pietroburgo, chiamata in breve tempo la “Parigi dell’Est”. Il Palazzo d’Inverno, il Museo dell’Hermitage, la Chiesa della Resurrezione, e tanti altri monumenti sono, ancora ai nostri giorni, delle mete turistiche molto visitate. Ma San Pietroburgo fu solo uno degli obiettivi nella vita di Pietro il Grande. Egli riformò l’impero di Russia e lo condusse fuori dal Medioevo per innalzarlo ai livelli dell’Europa. Fece un gran numero di riforme amministrative e mantenne i nobili sotto il proprio comando. Fu anche l’epoca d’oro degli artigiani le cui competenze servirono a trasformare e costruire la nuova Russia.

I giocatori assumono il ruolo delle persone che svolsero i compiti più importanti al tempo della costruzione di San Pietroburgo. I giocatori assumono aristocratici, artigiani, costruiscono palazzi, e li dispongono davanti a sé, nella propria area di gioco. Questi faranno guadagnare loro, durante la partita, del denaro e/o punti vittoria (PV), inoltre gli aristocratici, al termine della partita, faranno guadagnare dei punti bonus. Solo il giocatore che saprà gestire al meglio il suo patrimonio e che saprà acquistare le carte migliori al momento giusto sarà il vincitore.

CONTENUTI

- 382 Rubli: 14x 1, 14x 2, 12x 5, 12x 10, 8x 20
- 120 Carte:
 - 31 Artigiani (dorso verde)
 - 28 Palazzi (dorso blu)
 - 27 Aristocratici (dorso arancione)
 - 30 carte Scambio (dorso multicolore): 10 Artigiani, 10 Palazzi, 10 Aristocratici
 - 4 carte Primo Giocatore:



- 4 Indicatori Primo Giocatore:



- 8 Segnalini: 2 rossi, 2 blu, 2 verdi, 2 gialli
- 1 Piano di gioco

PREPARAZIONE

- Disponete il piano di gioco in mezzo al tavolo.
- Un giocatore mescola separatamente ogni mazzo di carte (carte Artigiano, Palazzo, Aristocratico, Scambio).
- Ogni mazzo viene piazzato a faccia in giù nella posizione corrispondente sulla mappa.
- Ogni giocatore riceve 25 Rubli – il denaro dei giocatori viene tenuto segreto durante la partita. I Rubli rimanenti – separati per taglio – si piazzano accanto al piano di gioco e formano la Banca.
- Ogni giocatore riceve due segnalini dello stesso colore. Ogni giocatore mette un segnalino nella posizione 0 sul percorso del punteggio ai bordi della mappa, e mette l’altro davanti a sé ad indicare il proprio colore.
- Un giocatore mescola le quattro carte Primo Giocatore, a faccia in giù, e le distribuisce casualmente:
 - Partita a 4 giocatori:** ogni giocatore riceve 1 carta Primo Giocatore.
 - Partita a 3 giocatori:** ogni giocatore riceve 1 carta Primo Giocatore, mentre il giocatore più giovane riceve 2 carte Primo Giocatore.
 - Partita a 2 giocatori:** ogni giocatore riceve 2 carte Primo Giocatore.
- Tutti i giocatori scoprono le carte Primo Giocatore ricevute, prendono i corrispondenti indicatori Primo Giocatore e li piazzano di fronte a sé. Le carte Primo Giocatore vengono rimosse dal gioco, non verranno più utilizzate.

- Il giocatore più anziano dispone le carte. Egli pesca le carte dal mazzo di carte Artigiano e le dispone scoperte **nella riga superiore** del piano di gioco:

8 carte nella partita a 4 giocatori

6 carte nella partita a 3 giocatori

4 carte nella partita a 2 giocatori

Quindi il giocatore ruota il mazzo di carte Artigiano di 90 gradi. Il giocatore che ha pescato le carte si occuperà anche della Banca, pescherà le carte di rimpiazzo quando necessario e registrerà i punteggi dei giocatori utilizzando i segnalini sulla linea del punteggio.

- La partita inizia con la Fase degli Artigiani.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

In una partita a Saint Petersburg ogni giocatore compra delle carte e le piazza davanti a sé: carte Artigiano, carte Palazzo e carte Aristocratico. Tutte le carte hanno un costo in denaro. Queste carte tuttavia faranno guadagnare al giocatore, in seguito, del denaro (soprattutto gli Artigiani) o Punti Vittoria (soprattutto i Palazzi) o faranno guadagnare entrambe le cose (come alcuni Aristocratici). Il denaro guadagnato serve al giocatore per comprare altre carte. I Punti Vittoria sono necessari per vincere la partita.

Una partita a Saint Petersburg ha una durata di diversi round di gioco (generalmente tra 7 e 10). Ogni round di gioco è diviso in 4 Fasi che si svolgono sempre nello stesso ordine:

1. Fase Artigiani
2. Fase Costruzione
3. Fase Aristocratici
4. Fase Scambio Carte

Non appena terminano le 4 Fasi inizia un nuovo round di gioco con la Fase Artigiani.

Ogni Fase è inoltre divisa in 3 parti (eseguite sempre nello stesso ordine):

1. Azioni: i giocatori comprano delle carte e le piazzano davanti a sé, o aggiungono delle carte alla propria mano, o giocano delle carte dalla propria mano disponendole davanti a sé, o passano. Le Azioni costituiscono l'attività principale di una Fase di gioco.
2. Punteggio: a seconda della Fase in cui ci si trova, si calcolano i punti ed il denaro prodotti delle carte Artigiano, Palazzo, Aristocratico. Questa parte non è eseguita durante la 4° Fase (Scambio Carte).
3. Disporre le nuove Carte: Il giocatore incaricato sposta le carte sul piano di gioco e aggiunge le nuove carte come indicato dalle regole.

1. AZIONI

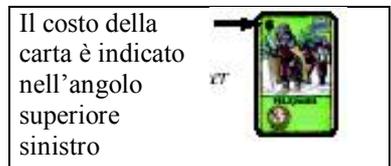
Durante il proprio turno, un giocatore può eseguire **UNA** delle seguenti azioni:

- Comprare una carta (Artigiano, Palazzo, Aristocratico) **Oppure**
- Aggiungere una carta (Artigiano, Palazzo, Aristocratico) alla propria mano **Oppure**
- Giocare una carta (Artigiano, Palazzo, Aristocratico) dalla propria mano **Oppure**
- Passare

Come si eseguono le Azioni nel dettaglio?

- COMPRARE UNA CARTA

Il giocatore acquista una carta (Artigiano, Palazzo, Aristocratico). Il giocatore può comprare la carta scegliendola da una delle due righe sul piano di gioco. Quando il giocatore acquista una carta, egli ne deve pagare subito il costo alla Banca piazzando la carta di fronte a sé. I giocatori dovrebbero raggruppare per tipo la carte piazzate di fronte a sé (cioè gli Artigiani insieme, i Palazzi insieme, ecc.)



Nota: Chiaramente, durante la prima fase del primo turno di gioco, i giocatori possono comprare soltanto carte Artigiano, poiché è solo disponibile questo tipo di carte. Nelle Fase successive saranno anche disponibili i Palazzi e gli Aristocratici.

- AGGIUNGERE UNA CARTA ALLA PROPRIA MANO

Il giocatore prende una carta da una delle due righe sul piano di gioco e l'aggiunge alla propria mano. Non deve pagare nulla! Ogni giocatore può tenere un massimo di tre carte – tutte le carte in mano sono tenute nascoste agli avversari. Al termine della partita ogni carta ancora in mano sottrae 5 PV al punteggio del giocatore!

- GIOCARE UNA CARTA DALLA PROPRIA MANO

Il giocatore dispone di fronte a sé, nella propria area di gioco, una carta, prendendola dalla propria mano di carte. Il giocatore deve pagare il costo della carta alla Banca. Egli può giocare una carta aggiunta alla propria mano durante le Fasi di gioco precedenti o durante la stessa Fase di gioco.

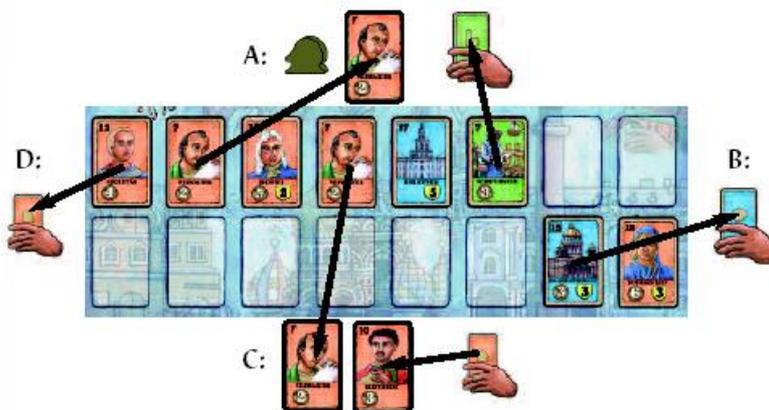
- PASSARE

Un giocatore passa quando non può o non vuole eseguire alcun'azione.

Nota: Il giocatore che decide di passare può, quando arriverà nuovamente il suo turno, passare di nuovo o eseguire un'Azione.

Il giocatore con il corrispondente indicatore Primo Giocatore è il giocatore che esegue la prima Azione di quella Fase. (ad esempio, il giocatore con l'indicatore Artigiano esegue la prima Azione durante la Fase degli Artigiani, il giocatore con l'indicatore Aristocratico esegue la prima Azione durante la Fase degli Aristocratici, ecc.). Dopo, il successivo giocatore in senso orario esegue una delle quattro Azioni sopra indicate, proprio come il primo giocatore. Seguono tutti gli altri giocatori, finché non è nuovamente il turno del Primo Giocatore. Egli deve eseguire un'altra Azione. Questa può essere la stessa Azione eseguita prima, o un'Azione diversa. Solo quando tutti i giocatori, di seguito, passano (sceglono l'Azione Passare), la parte Azioni termina e si procede al calcolo del punteggio.

Esempio di Azioni: E' la Fase Aristocratico. "A" è il Primo Giocatore poiché possiede l'indicatore Aristocratico. Egli compra una carta Aristocratico (pagandone il costo). "B" non ha abbastanza denaro, per cui passa. "C" compra un'altra carta Aristocratico. "D" una carta Aristocratico alla propria mano (gratuitamente). "A" aggiunge una carta Artigiano alla propria mano. "B" ora decide di eseguire un'Azione ed aggiunge un Palazzo alla propria mano, prendendolo dalla seconda riga. "C" gioca una carta Aristocratico dalla sua mano (pagandone il costo). "D" passa. "A" passa. "B" passa. "C" passa. Poiché tutti i giocatori hanno passato, la parte Azioni della Fase termina.



ALTRE REGOLE:

- Un giocatore può solo comprare una carta o aggiungere una carta alla propria mano o giocare una carta dalla propria mano o Passare.
- Un giocatore può comprare o aggiungere alla propria mano qualsiasi carta si trovi sul piano di gioco (nella riga superiore ed in quella inferiore) durante qualsiasi Fase (ad esempio, durante la Fase Costruzione egli può comprare una carta Artigiano, se lo vuole e la carta è disponibile).
- Un giocatore può giocare dalla propria mano qualsiasi tipo di carta durante qualsiasi Fase (ad esempio, egli può giocare una carta Artigiano – pagandone il costo – durante la Fase degli Aristocratici).

2. PUNTEGGIO

Cosa si calcola ai fini del punteggio? I giocatori conteggiano i punti prodotti dalle carte Artigiano, Palazzo, Aristocratico, disposte scoperte davanti a sé. Queste carte quando producono Punti Vittoria? **Nel Round degli Artigiani vengono conteggiate soltanto le carte Artigiano, nel Round della Costruzione vengono conteggiate soltanto le carte Palazzo, nel Round degli Aristocratici vengono conteggiate soltanto le carte Aristocratico.** Si conteggiano tutte le carte del tipo in questione, sia le carte giocate (e disposte davanti a sé) nel round attuale, sia le carte giocate nei round precedenti.

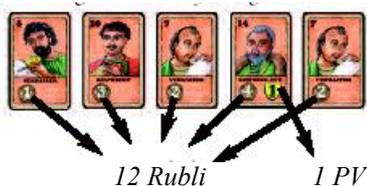
Cosa ricevono i giocatori quando si procede al calcolo del punteggio? Essi ricevono denaro, Punti Vittoria, o entrambe le cose (o nulla, se un giocatore non possiede davanti a sé le carte del tipo appropriato). I giocatori ricevono il denaro dalla Banca. I Punti Vittoria vengono segnati facendo avanzare i segnalini sulla linea del punteggio ai margini della mappa. Queste azioni vengono effettuate dal banchiere.

Nota: Ogni conteggio viene sempre effettuato iniziando dal Primo Giocatore del round in questione, e procedendo in senso orario.



Oro Punti Vittoria Oro e Punti Vittoria

Esempio di punteggio durante la Fase degli Aristocratici: "A" possiede 5 Artigiani, 4 Palazzi e 5 Aristocratici di fronte a sé. Si conteggiano solo gli Aristocratici, per cui egli ottiene 12 Rubli e 1 PV.



3. DISPORRE LE NUOVE CARTE

Durante le Azioni i giocatori prendono delle carte dal piano di gioco. Alla fine di ogni Fase il Banchiere aggiunge delle nuove carte sul piano di gioco fino ad un totale di 8 carte (incluse le carte rimaste) sul piano di gioco. Ricorda che il totale delle carte è sempre di 8, indipendentemente dal numero dei giocatori!

Il Banchiere pesca le carte dal mazzo successivo e le piazza **soltanto** sulla riga superiore. Il totale delle nuove carte e di quelle rimaste (se ne sono rimaste) dalle Fasi precedenti deve essere 8. Prima di aggiungere le nuove carte egli sposta le carte rimaste sugli spazi a destra, senza cambiare la riga in cui si trovano. Infine egli ruota sia il mazzo attuale che il mazzo successivo di 90°, ad indicare la fine di questa Fase e l'inizio della prossima.

Esempio: Prima dell'inizio della Fase di Scambio Carte il Banchiere deve aggiungere 5 carte sul piano di gioco.

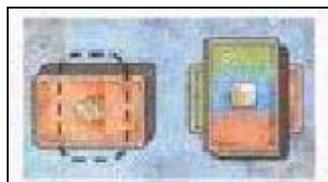


Le carte delle Fasi precedenti.

Si spostano verso destra le carte delle Fasi precedenti, senza cambiarne la riga. Dopo si pescano 5 carte dal mazzo di carte Scambio e si piazzano sulla riga superiore.



Le carte rimaste si spostano sulla destra.



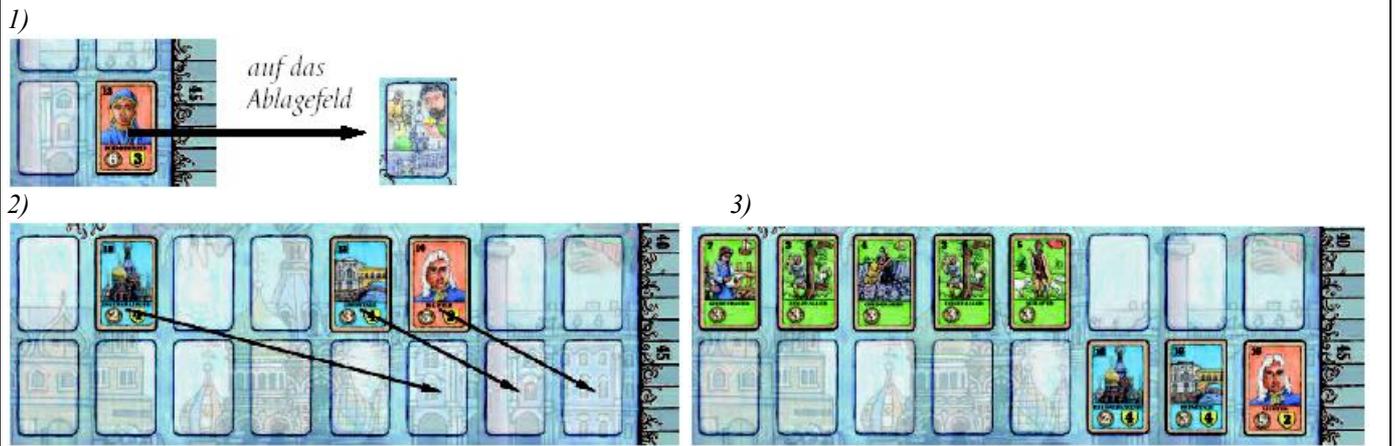
Infine si ruota il mazzo delle carte Aristocratico nella sua posizione iniziale e si ruota il mazzo di carte Scambio di 90°. Questo rende più facile ricordare la fase attuale.

FASE DI SCAMBIO CARTE

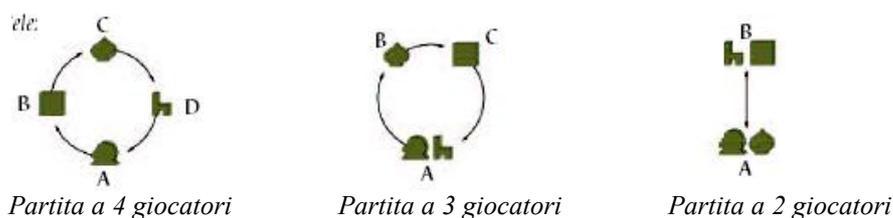
La Fase di Scambio Carte si svolge in qualche modo diversamente: in questa Fase non si calcola il punteggio. I giocatori non ricevono denaro né Punti Vittoria. La parte delle Azioni si svolge tuttavia con le stesse modalità delle Fasi precedenti.

- Dopo le Azioni, il Banchiere scarta tutte le carte rimaste nella riga inferiore, mettendole nello spazio appropriato nella parte superiore sinistra del piano di gioco. Queste carte sono eliminate dal gioco.
Nota: questo passaggio non si esegue nel primo Round di gioco, poiché non ci sono carte nella riga inferiore del piano di gioco.
- Successivamente il Banchiere sposta tutte le carte che si trovano nella riga superiore, disponendole nella riga inferiore. Si consiglia di spostare queste carte negli spazi a destra della riga inferiore.
- Infine egli pesca delle carte dal mazzo di carte Artigiano e le dispone nella riga superiore, in modo tale che il totale delle carte disposte sulle due righe sia 8.

Esempio: 1) L'unica carta rimasta nella riga inferiore viene messa nel mazzo degli scarti. 2) Sono rimaste 3 carte nella riga superiore alla fine della Fase di Scambio Carte. Le 3 carte vengono spostate nella riga inferiore, a destra. 3) Il Banchiere dispone 5 nuove carte Artigiano in modo che sul piano di gioco ci siano complessivamente 8 carte.



- Il Round di gioco è terminato. Ogni giocatore passa l'indicatore (o gli indicatori) Primo Giocatore al giocatore alla propria sinistra, come indicato dal seguente diagramma:



FINE DEL GIOCO

Non appena il Banchiere dispone l'ultima carta di un mazzo sul piano di gioco (cioè l'ultimo Artigiano, o l'ultimo Palazzo ecc.), il gioco procede fino alla fine della Fase di Scambio Carte. Dopo la Fase di Scambio Carte il gioco termina. Segue il Punteggio Finale.

Nota: Ogni giocatore può, in qualsiasi momento, contare le carte rimaste nei vari mazzi.

Nota: Se durante l'ultimo round di gioco il Banchiere non può disporre carte a sufficienza, egli piazza su piano di gioco solo quelle disponibili.

IL PUNTEGGIO FINALE

Durante l'assegnazione finale dei punti i giocatori ricevono dei PV dalle carte Aristocratico e dal denaro in loro possesso.

- Si contano solo le carte Aristocratico diverse. Consultate la tabella sul piano di gioco per i PV guadagnati dalle carte Aristocratico.
- Ogni giocatore riceve 1PV per ogni 10 Rubli in suo possesso.
- Ogni giocatore perde 5 PV per ogni carta ancora in mano.

Il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore con più denaro.

Esempio di punteggio finale: il giocatore rosso possiede, nella sua area di gioco, 6 carte Aristocratico differenti. Egli guadagna 21 PV. Il 7° Aristocratico non fa guadagnare PV. Egli possiede inoltre 17 Rubli. Per questi guadagna 1 PV.

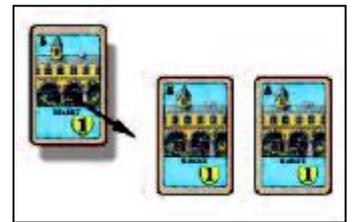


RIDUZIONE DEL COSTO DELLE CARTE

Esistono 4 modi diversi per ridurre il costo delle carte acquistate:

1. Se un giocatore possiede già, nella sua area di gioco, una o più carte uguali, egli paga un Rublo in meno per ogni carta uguale (a quella acquistata) in suo possesso.

Esempio: Il giocatore compra una carta dal costo di 5 Rubli. Egli possiede già, davanti a sé, due carte uguali. Il giocatore deve pagare soltanto 3 Rubli.



2. Se un giocatore compra una carta situata nella riga inferiore egli paga 1 Rublo in meno.

Esempio: Una carta dal costo di 20 Rubli viene acquistata, se presa dalla riga inferiore, per 19 Rubli.

3. Il giocatore che possiede una carta **Goldsmith (Goldschmiede)** paga ogni carta Aristocratico 1 Rublo in meno.
4. Il giocatore che possiede una carta **Carpenter (Schreinerei)** paga ogni carta Palazzo 1 Rublo in meno.



Tutti i bonus al costo delle carte sono cumulativi.

esempio: Un giocatore paga un Palazzo (costo 20 Rubli) prendendolo dalla riga inferiore (-1 Rublo). Egli possiede già, davanti a sé, un Palazzo uguale (-1 Rublo) e una carta Carpenter (-1 Rublo per tutti i Palazzi). Il giocatore deve pagare 17 Rubli.

NOTA: I giocatori devono sempre pagare, per una carta, un minimo di 1 Rublo, anche se il suo costo scende sotto zero. Un giocatore non può mai ottenere del denaro se il costo di una carta diventa negativo.

Esempio: Un giocatore vuole comprare un Palazzo (costo 3 Rubli). Egli possiede già, davanti a sé, 3 Palazzi uguali. Il giocatore deve pagare sempre 1 Rublo.

CARTE SCAMBIO

Quando un giocatore compra una carta Scambio, o gioca una carta Scambio dalla propria mano, egli deve:

Scartare una carta dello stesso colore che il giocatore possiede davanti a sé. Egli non può aggiungere una carta Scambio nella sua area di gioco. Una carta Scambio blu sostituisce un Palazzo, una carta Scambio arancione sostituisce un Aristocratico.

Le carte Scambio verdi sono diverse: queste carte hanno un simbolo nell'angolo superiore destro. Una carta Scambio verde può sostituire soltanto una carta verde (Artigiano) con lo stesso simbolo.

NOTA: Una carta Scambio non può sostituire un'altra carta Scambio.

COSTO DELLE CARTE SCAMBIO

Se il costo della carta Scambio è più alto del costo della carta che va a sostituire, il giocatore deve pagarne la differenza.

Se il costo della carta Scambio è uguale o inferiore rispetto al costo della carta che va a sostituire, il giocatore deve pagare 1 Rublo. Le normali riduzioni bonus del costo si applicano anche alle carte Scambio.

Esempio: Un giocatore scarta una carta Market per piazzare una carta Cathedral. La differenza di prezzo è di 10 Rubli. Il giocatore acquista la carta Cathedral dalla riga inferiore (-1 Rublo). Egli possiede inoltre la carta Carpenter (-1 Rublo per i Palazzi). Il giocatore deve pagare 8 Rubli.

CARTE SPECIALI



Durante il calcolo del punteggio della Fase Costruzione, il proprietario della carta ottiene 1 Rublo per ogni Aristocratico presente nella sua area di gioco.



Il proprietario di questa carta può tenere in mano un massimo di 4 carte, invece di 3.



Il giocatore paga 2 Rubli per comprare/giocare questa carta. Se egli scarta questa carta per sostituirla con una carta Scambio, il costo di questa carta è 6 Rubli.



Immediatamente dopo il calcolo del punteggio della Fase di Costruzione, il proprietario di questa carta può comprare fino a 5 PV al costo di 2 Rubli per PV. Nota: il giocatore non può vendere PV per ottenere Rubli.



Durante il calcolo del punteggio della Fase degli Aristocratici, il proprietario della carta ottiene 1 Rublo per ogni carta Artigiano presente nella sua area di gioco.



Questa carta può essere sostituita con qualsiasi carta Scambio di colore verde.



L'Osservatorio vale 1 PV se non si sta utilizzando la sua abilità speciale: Durante le Azioni della Fase Costruzione, il proprietario dell'Osservatorio può prendere la carta in cima ad un mazzo qualsiasi (Artigiano, Palazzo, Aristocratico, carte Scambio). Egli deve comprare questa carta, o aggiungerla alla propria mano, oppure scartarla. Dopo il giocatore gira a faccia in giù l'Osservatorio e non riceve il PV della carta. All'inizio della Fase successiva l'Osservatorio viene nuovamente girato a faccia in su in modo da poter essere usato nuovamente. L'utilizzo dell'Osservatorio si considera come un'Azione.

Nota: Il proprietario dell'Osservatorio non può prendere l'ultima carta di un mazzo.

SAINT PETERSBURG PER 2-3 GIOCATORI

I gioco si svolge secondo le regole normali, tranne che per le seguenti modifiche:

All'inizio del primo Round di gioco e prima della Fase degli Artigiani, il Banchiere pesca e dispone sul piano di gioco 6 carte, nella partita a 3 giocatori, o 4 carte, nella partita a 2 giocatori. Durante il gioco il Banchiere dispone sempre un numero di carte in modo che il loro totale, sul piano di gioco, sia di 8 carte.

TATTICHE

1. E' consigliabile comprare 2 Artigiani durante la prima Fase degli Artigiani.
2. Le carte costose solo molto utili.
3. I Palazzi costosi fanno guadagnare molti PV.
4. Le carte Scambio sono molto interessanti.

SITUAZIONE SPECIALE

E' possibile (sebbene raro) che nessun giocatore sia in grado di comprare o giocare una carta durante una Fase. In questo caso il Banchiere non aggiunge nuove carte sul piano di gioco. Durante il calcolo del punteggio, i giocatori riceveranno del denaro che permetterà loro di comprare o acquistare delle carte durante la Fase successiva.