

SANKT PETERSBURG

Ambientazione storica e Scopo del gioco

Nel 1703, lo Zar Pietro il Grande fonda la città di San Pietroburgo, soprannominata la Parigi dell'est. Il palazzo d'Inverno, il museo Ermitage, la chiesa della Resurrezione di Cristo e molti altri edifici molto pittoreschi e affascinanti ancora ai nostri giorni. Ma San Pietroburgo non fu che una tappa nella via di Pietro il Grande. Egli compirà la riforma dell'impero di Russia e lo farà uscire dal Medio Evo proiettandolo nell'Europa del suo tempo. Fece molte riforme e amministrative e legò a se la nobiltà. Questo fu un periodo d'oro anche per artigiani le cui capacità e talenti serviranno a restaurare e ricostruire la nuova Russia. I giocatori impersonificheranno chi ha giocato un ruolo importante all'epoca della costruzione di San Pietroburgo.

I giocatori acquisteranno artigiani edifici e nobili piazzandoli sulla loro area di gioco. Raccoglieranno così soldi e punti vittoria nel corso della partita, i nobili daranno anche alla fine del gioco dei punti bonus. Solo il giocatore che saprà gestire al meglio il suo magro patrimonio e che riuscirà ad acquistare le carte migliori al momento migliore, sarà il vincitore.

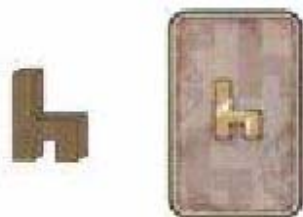
Componenti:

382 RUBLI



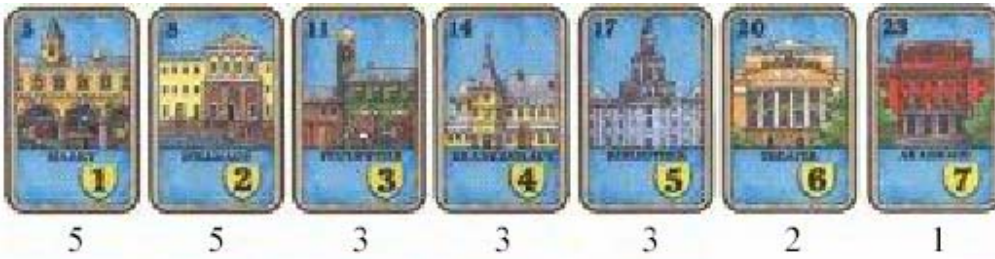
120 CARTE:

31 artigiani



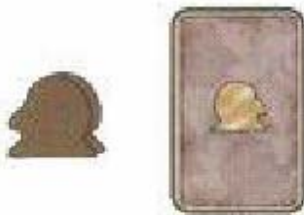
Indicatore Primo giocatore e Carta Primo giocatore

28 Edifici



Indicatore Primo
Giocatore
e
Carta Primo
Giocatore

27 Nobili

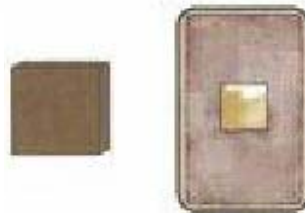


Indicatore Primo giocatore e Carta Primo giocatore

30 Carte Scambio

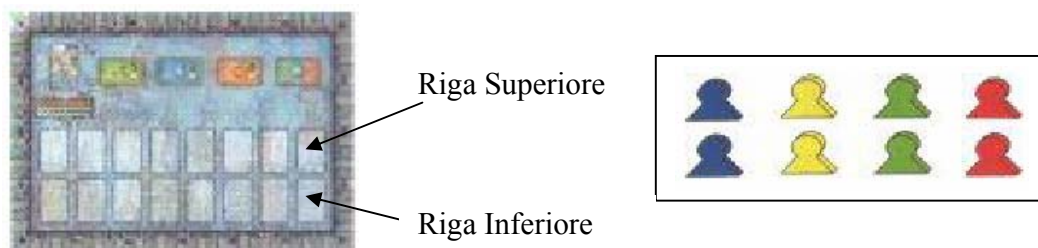


10 Artigiani
10 Edifici
10 Nobili



Indicatore Primo
Giocatore
e
Carta Primo
Giocatore

Tabellone e Indicatori dei giocatori in 4 colori (2 per colore):



Preparazione

Piazzate il tabellone di gioco sul centro del tavolo.

Mescolate le carte di ogni categoria separatamente (quindi fate un mazzo artigiani, uno edifici, uno nobili, uno carte scambio). Piazzate ogni mazzo coperto sullo spazio appropriato del tabellone.

Ogni giocatore riceve 25 rubli. I rubli restanti vengono divisi per valore e piazzati vicino al tabellone, questa riserva di soldi sarà la banca. Rubli dei giocatori devono rimanere sempre segreti.

Ogni giocatore prende i due indicatori del suo colore. Uno lo piazza sulla casella 0 del percorso dei punti e l'altro davanti a lui per indicare appunto il colore con cui sta giocando.

Un giocatore poi mescola le 4 carte primo giocatore e le distribuisce a caso:

In una partita a 4 giocatori, ognuno riceve una carta.

In una partita a 3 giocatori, il più giovane riceve 2 carte e gli altri 1 ciascuno.

In una partita a 2 giocatori, ognuno riceve 2 carte.

Quando tutti i giocatori hanno ricevuto la/le loro carte primo giocatore, ognuno prende lo/gli indicatori corrispondenti alla/alle carte ricevute e lo/li piazza davanti a se. Quindi riponete pure le carte primo giocatore nella scatola non serviranno più.

Il giocatore più vecchio è l'intendente. Prende il mazzo degli artigiani e piazza scoperte delle carte posizionandole nella riga più in alto del tabellone tra le due sotto i mazzi. Gira 8 carte se si gioca in quattro, 6 carte se si gioca in tre e 4 carte se si gioca in due. Poi ripone il mazzo artigiani nell'apposito spazio ma girandolo di 90 gradi rispetto al disegno sul tabellone. L'intendente ha anche altri compiti: gestione della banca, piazzamento delle nuove carte e spostamento degli indicatori sul percorso dei punti.

Il gioco comincia con la prima fase dell'Artigiano.

Svolgimento del Gioco

Una partita a San Pietroburgo si sviluppa in più manche (da 7 a 10).

Ogni manche consta di 4 fasi che si giocano sempre nello stesso ordine:

1. la fase dell'**Artigiano**;
2. la fase della **Costruzione**;
3. la fase della **Nobiltà**;
4. la fase delle **Carte Scambio**.

I giocatori cominciano sempre una nuova manche con la fase dell'Artigiano.

Ogni fase è divisa in 3 parti (sempre nello stesso ordine):

1. Le azioni: i giocatori acquistano artigiani, edifici e nobili. Li piazzano nella propria area di gioco (ossia la porzione di tavolo davanti a loro) o li prendono in mano oppure ne giocano dalla propria mano sulla propria area di gioco. Questo è il fulcro di una fase.

2. Il conteggio: i giocatori segnano i propri punti vittoria per i propri artigiani, edifici, nobili.

3. Rinnovo delle carte: l'intendente piazza ora delle nuove carte sul tabellone.

1. Le Azioni

Al proprio turno, un giocatore **deve** effettuare una delle 4 azioni seguenti:

- **comprare:** 1 artigiano, 1 edificio o 1 nobile, **OPPURE**
- **aggiungere una carta alla propria mano:** 1 artigiano, 1 edificio o 1 nobile, **OPPURE**
- **giocare una carta dalla propria mano:** 1 artigiano, 1 edificio o 1 nobile, **OPPURE**
- **passare.**

Comprare:

Il giocatore compra una carta: può comprare artigiani, edifici o nobili. Gli artigiani fanno guadagnare del denaro, gli edifici punti vittoria, i nobili entrambi.

Un giocatore può comprare una carta posizionata in una delle due righe sul tabellone. Quando un giocatore compra una carta, paga il costo alla banca e la piazza immediatamente scoperta sulla sua area di gioco. I giocatori devono raggruppare i tipi di carte identiche che hanno sulla propria area di gioco (quindi tutti gli artigiani, tutti gli edifici....ect.).

Nota: è ovvio, i giocatori non possono comprare che carte artigiano durante la prima fase del gioco (visto che c'è solo quel tipo di carte).

Aggiungere una carta alla propria mano

Il giocatore prende una carta da una delle due righe del tabellone e l'aggiunge alla sua mano. Non paga niente per aver preso la carta. Un giocatore può avere al massimo **3 carte** in mano e devono essere segrete (ma non il numero di carte). Alla fine del gioco, ogni carta ancora in mano fa **perdere 5 punti**.

Giocare una carta dalla propria mano

Il giocatore pone una carta dalla sua mano alla sua area di gioco scoperta. Deve per fare questo pagare il costo della carta alla banca. Si può posare sulla propria area di gioco qualunque carte in mano anche una presa durante la fase in corso.

Passare

Un giocatore passa, quando non vuole o non può svolgere alcuna azione.

Nota: un giocatore che ha già passato può al turno seguente passare di nuovo o effettuare normalmente una qualunque azione possibile.

Il giocatore che possiede il corrispettivo indicatore primo giocatore effettua per primo quella azione, quindi se un giocatore ha l'indicatore primo giocatore della fase artigiano effettuerà per primo l'azione nella fase artigiano.

Poi, gli altri giocatori effettuano una azione secondo l'ordine di gioco. Dopo che tutti i giocatori hanno fatto le loro azioni, nuovamente è il turno del primo giocatore che sceglierà ed effettuerà una azione tra quelle disponibili (comprare, aggiungere, giocare, passare). Quando tutti i giocatori hanno passato **consecutivamente** (il primo giocatore non è forzatamente il primo giocatore a passare), termina la fase e si contano i punti vittoria.

Esempio della prima parte di una fase:

I giocatori sono nella fase della Nobiltà. A è il primo giocatore. Comincia comprando una carta Amministratore. Poi tocca a B che è senza denaro quindi preferisce passare. C compra anche lui un Amministratore. D invece prende dal tabellone una carta Segretario (quindi non paga). Si ricomincia : A prende in mano un architetto navale. B, che prima aveva passato ora può giocare normalmente e prende in mano la Cattedrale San Isacco. C ha in mano (presa in una precedente fase) una carta Capo del Porto: la pone nella sua area di gioco e ne paga il costo. D passa, A passa, B passa, C passa. I giocatori hanno tutti passato consecutivamente e quindi la prima parte di questa fase termina.

ATTENZIONE:

- Un giocatore può comprare una carta O aggiungerla alla propria mano O giocarla dalla propria mano O passare.
- Un giocatore può comprare o aggiungere alla sua mano qualunque carta sul tabellone (riga superiore o riga inferiore). Può per esempio prenderne una dalla riga superiore e poi in un turno successivo una dalla riga inferiore.
- Un giocatore può giocare qualunque carta dalla sua mano presa in qualunque momento del gioco.

2. Il Calcolo del Punteggio

Un giocatore guadagna punti vittoria per i suoi artigiani **OPPURE** per i suoi edifici **OPPURE** per i suoi nobili presenti sulla sua area di gioco.

Gli artigiani danno punti solo nella fase degli Artigiani.

Gli edifici danno punti solo nella fase degli Edifici.

I nobili danno punti solo nella fase dei Nobili.

Vengono conteggiate tutte le carte del gruppo in questione ivi comprese quelle giocate nella parte precedente.

Cosa si guadagna?

I giocatori guadagnano denaro, punti vittoria o entrambi (o niente se il giocatore non ha carte appropriate della fase in corso). Il denaro guadagnato viene preso dalla banca. Se si guadagnano punti vittoria si avanza con l'indicatore dei punti vittoria di tanti punti vittoria quanti se ne sono guadagnati.



RUBLI



**PUNTI
VITTORIA**

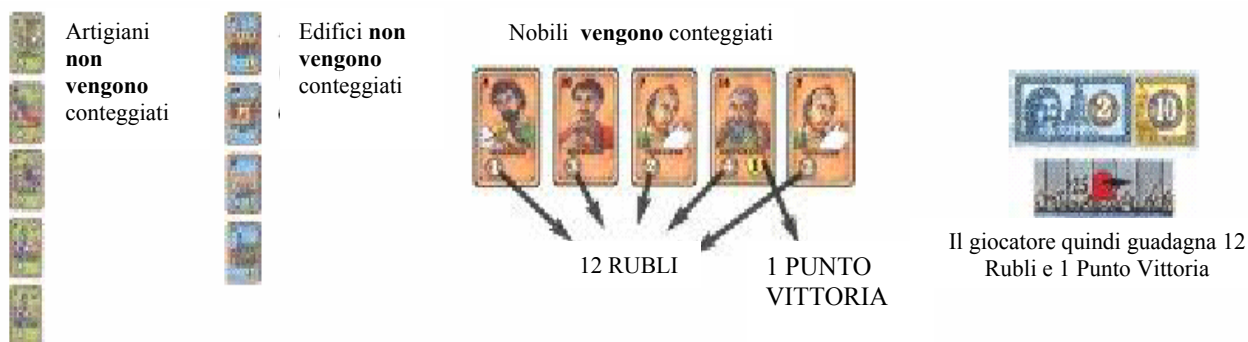


RUBLI

**PUNTI
VITTORIA**

Nota: per semplificare il conteggio, cominciate dal primo giocatore della fase e seguite l'ordine del turno.

Esempio conteggio alla fine di una fase Nobiltà:



3. Rinnovo delle Carte

Durante il gioco i giocatori possono prendere carte dal tabellone (comprarle o aggiungerle alla propria mano). Alla fine di ogni fase l'intendente aggiunge carte sul tabellone fino a che non ce ne siano 8 (**non importa il numero dei giocatori, 8 carte**). Ecco come procedere:

l'intendente prende le nuove carte dal mazzo della fase successiva (quindi se si è conclusa la fase degli artigiani, l'intendente prende le carte dal mazzo degli edifici);

l'intendente piazza le nuove carte unicamente nella riga superiore;

l'intendente piazza tante carte quante ne servono affinché la somma delle carte presenti nella riga superiore e quella inferiore del tabellone sia 8.

Poi, l'intendente gira il mazzo della nuova fase in corso di 90 gradi rispetto al disegno sul tabellone. Inizia il giocatore che ha l'indicatore di primo giocatore per quella fase e poi secondo ordine di gioco.

Il tabellone dopo una fase di gioco:



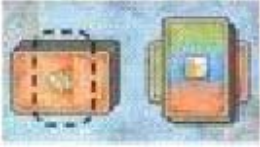
L'intendente deve quindi girare 5 carte (3 sono ancora presenti nelle due righe).

Quindi ne pesca 5 dal mazzo della fase successiva e le pone sulla riga superiore.

Nota: quando i giocatori durante la fase in corso comprano oppure aggiungono carte alla propria mano, possono liberamente scegliere da quale riga prelevarle.

L'intende al fine di far meglio vedere le carte appena pescate farà scivolare verso destra tutte le carte presenti sulla riga superiore (ma senza cambiare rango!) e quindi posizionare le nuove in fila.





Dopo aver piazzato le nuove carte, l'intendente ripone il mazzo delle carte da cui ha preso le nuove carte e lo posiziona girato di 90 gradi rispetto al disegno sul tabellone.

Nota: è così semplice capire in che fase ci si trova.

La fase delle Carte Scambio e la fine di una Manche

La fase delle carte Scambio si svolge in maniera diversa dalle altre. Non c'è un conteggio finale di fase. I giocatori non guadagnano dunque nè denaro nè punti vittoria. Per questo nello spazio Carte Scambio del tabellone non c'è alcun simbolo di denaro o punto vittoria. Le azioni nella fase delle Carte scambio si effettuano normalmente con tutte le regole sopra descritte. Una volta conclusasi la parte delle azioni della fase delle Carte Scambio, l'intendente prende tutte le carte nella riga inferiore e le piazza nello spazio del tabellone « Scarti ». Queste non saranno più utilizzate durante la partita.

Nota: dopo la prima manche, può accadere che non ci sia alcuna carta nella riga inferiore, ce ne saranno sicuramente nelle manche successive.

L'intendente trasferisce quindi le carte restanti nella riga superiore verso la riga inferiore. Piazza tante carte Artigiano (dopo una fase Carte Scambio c'è sempre una fase Artigiano) quante ne servono per arrivare a 8 (da regole sopra descritte).



Esempio: ci sono 3 carte nella riga superiore che quindi passano alla riga inferiore, raggruppandole rispettando però il rango.

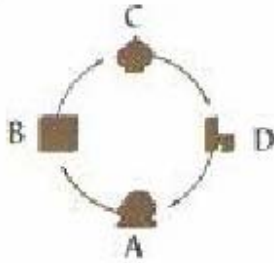
Esempio (segue): ora sempre l'intendente prende 5 carte artigiano e le posiziona nella riga superiore del tabellone facendo attenzione a rispettare i ranghi.



I giocatori a questo punto passano il/i loro indicatori primo giocatore al giocatore che si trova alla loro sinistra.

La manche è ora terminata. La seguente comincia sempre con la fase dell'Artigiano. E così il gioco si sviluppa fino alla fine.

Esempio:



Partita in 4 giocatori



Partita in 3 giocatori



Partita in 2 giocatori

Fine del Gioco e Conteggio Finale

Quando l'intendente piazza l'ultima carta di un qualunque tipo (artigiano, edificio, nobile, carte scambio) sul tabellone, si completano tutte le fasi della manche in corso. Alla fine di questa manche, la partita si conclude e si effettua un ultimo conteggio dei punti. Se non ci sono abbastanza carte per arrivare a 8 durante un rinnovo carte, si aggiungono solo quelle disponibili.

Il Conteggio Finale

Nel conteggio dei punti finale i giocatori conteggiano anche i loro nobili e il denaro che rimane loro.

Punti per i Nobili:

Solo i **nobili differenti** danno punti (i doppioni non ne fanno guadagnare e non vengono presi in considerazione).

Quanti punti guadagna un giocatore coi nobili?

I giocatori possono leggere il numero di punti che guadagnano coi nobili sul tabellone. Si contano solo i nobili differenti non anche quelli uguali.

Punti per il denaro che si ha:

Un giocatori guadagna 1 punto vittoria ogni 10 rubli che possiede alla fine del gioco.

Punti malus:

Per ogni carta che ha ancora in mano, un giocatore perde 5 punti vittoria (quindi una carta -5, due carte -10 punti, etc.).

Esempio di conteggio finale(giocatore rosso):



Il Rosso ha 6 nobili differenti nella sua area di gioco. Guadagna quindi 21 punti. Il suo secondo Capo del Porto non gli fa guadagnare nessun punto visto che è identico a un altro nobili che possiede. Poi guadagna 1 punto vittoria per i suoi 17 rubli. Nessuna carta in mano quindi nessun malus.

Il giocatore che possiede più punti vittoria è il vincitore. In caso di parità vince chi tra i giocatori coinvolti ha più denaro.

Dettagli Importanti: riduzione dei costi

Esistono 4 modi per ridurre i costi di una carta:

- Quando un giocatore ha una o più carte identiche nella sua area di gioco, paga 1 rublo in meno per carta identica.

Esempio: un loggiato costa normalmente 5 rubli ma poiché il giocatore ne possiede già due nella sua area di gioco gli costa solo 3.

- Quando un giocatore compra una carta nella riga inferiore paga quella carta 1 rublo in meno.

Esempio: un teatro costa normalmente 20 rubli ma poiché il giocatore compra la carta dalla riga inferiore lo pagherà solo 19 rubli.

- Quando un giocatore possiede una fonderia sulla sua area di gioco, paga 1 rublo in meno per ogni carta rossa (nobili) già giocata nella sua area di gioco.
- Quando un giocatore possiede una falegnameria sulla sua area di gioco, paga 1 rublo in meno per ogni carta blu (edificio) già giocata nella sua area di gioco.

Tutte le riduzioni sono **cumulative**:

Esempio: Un giocatore compra il teatro presente nella riga inferiore (-1 rublo), ma ha anche nella sua area di gioco una falegnameria (-1 rublo per ogni carte edificio che ha nella sua area di gioco), avendo 2 edifici lo sconto finale è di 3 rubli, quindi pagherà il teatro 17 rubli e non 20.

ATTENZIONE:

Un giocatore non riceve denaro se la carta ha un costo sotto lo zero. Una carta non può neanche essere pagata zero. Una carta quindi costerà al minimo 1 qualunque sia lo sconto.

Esempio: Un giocatore ha già 3 taglialegna. Per il primo lui ha pagato 3 rubli, poi per il secondo ha pagato 2 rubli, per il terzo ha pagato 1 rublo. Se vorrà acquistare altri taglialegna comunque dovrà pagare 1 rublo per ogni taglialegna.

Le Carte Scambio

Il mazzo delle carte Scambio contiene 10 artigiani, 10 edifici e 10 nobili. Per distinguerle, il dorso di queste carte è tricolore e il fondo della carta è del colore del tipo cui si rifà (il costo della carta appare dentro un quadrato dai bordi neri). Quando un giocatore compra una carta Scambio o la gioca dalla sua mano, procedere nel modo seguente:

Il giocatore deve scartare una carta dello stesso tipo (Artigiano, Edificio, Nobile) presente nella area di gioco.

Non può quindi posare semplicemente la carta Scambio nella sua area di gioco.

Esempio: il giocatore scarta un taglialegna e piazza un falegname.

Una carta di Scambio blu rimpiazza qualunque carta edificio giocata nella propria area di gioco.
Una carta di Scambio rosso rimpiazza qualunque carta nobile giocata nella propria area di gioco..

Le carte verdi: un **falegname** può rimpiazzare solo un **taglialegna**; un **fonderia** può rimpiazzare solo una **miniera d'oro**; un **ovile** può rimpiazzare solo un **pastore**; un **magazzino di pellame** può rimpiazzare solo un **trapper**; un **molo** può solo rimpiazzare un **architetto navale**.

I giocatori possono identificare facilmente questi legami grazie a dei simboli identici in alto a destra in ciascuna carta.

Una carta Scambio **non** può rimpiazzare un'altra carta Scambio.

Quanto costa una Carta Scambio?

Quando il costo di una Carta Scambio è superiore a quello della carta che va a rimpiazzare, il giocatore deve pagare la differenza. Quando invece il costo della Carta Scambio è uguale o inferiore a quello della carta che va a rimpiazzare, il giocatore deve comunque pagare 1 rublo. Tutte le riduzioni di costo si applicano anche alle Carte Scambio.

Esempio: il giocatore scarta la loggia e posa la Cattedrale di San Isacco. La differenza di costo tra i due edifici è 10 rubli. Il giocatore prende la carta Scambio Cattedrale di San Isacco dalla riga inferiore (-1 rublo), possiede la falegnameria che gli riduce il costo di un ulteriore rublo. Dunque lo sconto è di 2 rubli, quindi pagherà 8 rubli. La Loggia viene scartata nella pila degli scarti.

Le carte speciali

Le carte seguenti offrono dei vantaggi ai giocatori che le possiedono giocate nella loro area di gioco:

TEATRO



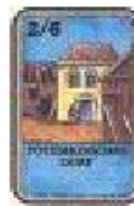
Durante il conteggio nella fase degli edifici il giocatore riceve 1 rublo per ogni nobile giocato.

GUARDIA



Durante il conteggio nella fase dei nobili il giocatore riceve 1 rublo per ogni artigiano giocato.

VILLAGGIO



Per comprare questa carta si pagano 2 rubli, ma quando si scarta in seguito all'aver giocato una Carta Scambio il suo valore è 6.

Queste carte sono utili ma anche pericolose:

PIETRO IL GRANDE



Il giocatore può tenere fino a 4 carte in mano



Subito dopo il conteggio della fase degli Edifici, il giocatore può comprare fino a 5 punti vittoria al costo di 2 rubli per punto. (attenzione non è permesso in contrario)



Può essere rimpiazzata da qualunque Carta Scambio.

OSSERVATORIO



L'osservatorio dà un punto vittoria durante un conteggio di una fase degli edifici, a condizione che il suo potere speciale non sia stato utilizzato:

durante le azioni della fase degli Edifici, il giocatore può pescare la prima carta di un mazzo a sua scelta. Il giocatore a questo punto deve immediatamente comprare quella carta, aggiungerla alla sua mano o scartarla.

Ogni volta che si usa questo potere la carta osservatorio viene girata a indicare che per quella fase Edifici non darà il suo punto vittoria.

All'inizio della manche successiva l'osservatorio viene scoperto di nuovo e quindi alla fase degli Edifici, il suo potere potrà ancora essere utilizzato, oppure potrà far guadagnare 1 punto vittoria.

San Pietroburgo 2 o 3 giocatori:

Il gioco si svolge normalmente come in 4 giocatori con i seguenti cambiamenti :

prima della fase dell'Artigiano, l'intendente piazza sulla riga superiore 6 carte se si gioca in tre o 4 carte se si gioca in due. In seguito il rinnovo delle carte è sempre fino a 8.

Caso speciale: nessuna carta viene comprata o presa in mano

Può accadere che nel corso di una fase nessun giocatore compri carte o ne prende in mano. I giocatori quindi o passeranno o giocheranno carte dalla propria mano. Questo non cambia il corso del gioco.

Quando tutti hanno passato conteggiate come da regole e quindi passate alla fase successiva. Anche se non si aggiungono carte comunque girate di 90 il mazzo per indicare quale sia la nuova fase.

La partita continua con la fase seguente finché tutti i giocatori non hanno passato consecutivamente.