



# ISANKT ETERSBURG Die Elemente des Spiels


## Spielerfiguren

 Jeder Spieler erhält zwei Figuren einer Farbe. Eine Figur dient als Zählstein, die andere legt der Spieler vor sich ab.

## Startspielersteine

 zeigen an, welcher Spieler in der entsprechenden Runde mit den Aktionen beginnt.

## Startspielerkarten

 Damit werden den Spielern zu Beginn des Spiels die Startspielersteine zugewiesen.

## Rubel

 zum Bezahlen der Karten.

## Handwerker

 Die grünen Karten mit dem Stuhlsymbol auf der Rückseite liefern den Großteil des Einkommens. In der linken oberen Ecke jeder Karte steht der Kaufpreis. Die Zahl in der Münze gibt den Ertrag der Karte an.


**Ablagestapel**  
für nicht mehr benutzte Karten

**Punktestaffelung**  
für die Schlusswertung der Adligen

**Kartenreihen**  
Am Ende jeder Runde legt der Verwalter die neuen Karten in die obere Reihe. Er ergänzt immer auf insgesamt 8 Karten. Am Ende der Austauschrunde schiebt er nicht verkaufte Karten in die untere Reihe.



## Bauwerke

 Die blauen Karten mit dem Turmsymbol liefern ausschließlich Punkte. Die Zahl im Wappen in der rechten unteren Ecke gibt die Anzahl der Punkte an, welche die Karte bei der Wertung liefert.


## Austauschkarten

 Die Karten mit dem Quadrat auf der Rückseite und einem Rahmen um den Kaufpreis ermöglichen das Ausbauen der übrigen Karten.


## Adlige

 Die orangenen Karten mit dem Kopf liefern eine Kombination aus Einkommen und Punkten. Sie bringen bei der Schlusswertung Extrapunkte entsprechend der Punktestaffelung.

**Nachlegen neuer Karten, Beispiel 1:** Aus den Vorrunden liegen noch 4 Karten aus. Der Verwalter legt 4 neue Karten vom nächsten Stapel nach. Die Auslage hat damit wieder insgesamt 8 Karten.



**Nachlegen neuer Karten, Beispiel 2:** Aus den Vorrunden liegen noch 3 Karten in der oberen und 2 Karten in der unteren Reihe. Um die Auslage wieder auf insgesamt 8 Karten aufzufüllen, legt der Verwalter 3 neue Karten nach.



# SAINT PETERSBURG Austausch- und Sonderkarten

Die **Austauschkarten** ersetzen Karten gleicher Farbe. Es muss bereits eine passende Karte ausliegen. Die Kosten der Austauschkarten entsprechen der Differenz zwischen dem Preis der Karte, die ausgetauscht werden soll und dem Preis der Austauschkarte\*, mindestens jedoch 1 Rubel. Die ausgetauschte Karte wird auf das Ablagefeld gelegt.

Bei den **Handwerkern** muss zusätzlich das **Warensymbol** in der rechten oberen Ecke übereinstimmen. (Aus naheliegenden Gründen kann der Holzfäller nicht zur Weberei werden.)



Die Schreinerei (1 mal im Spiel) senkt den Preis für jede blaue Karte, die der Spieler künftig kauft, um 1 Rubel.



Die Goldschmiede (1 mal im Spiel) senkt den Preis für jede rote Karte, die der Spieler künftig kauft, um 1 Rubel.



Die Weberei (2 mal im Spiel) erhöht das Einkommen des Spielers auf 6 Rubel.



Die Kürschnerei (3 mal im Spiel) bringt zusätzlich zum Einkommen noch 2 Punkte.



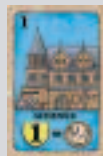
Die Werft (3 mal im Spiel) erhöht das Einkommen des Spielers auf 6 Rubel **und** bringt zusätzlich noch 1 Punkt.

\* Die Schreinerei kostet 1 Rubel (4 minus 3).  
Die Goldschmiede kostet 2 Rubel (6 minus 4).  
Die Weberei kostet 3 Rubel (8 minus 5).  
Die Kürschnerei kostet 4 Rubel (10 minus 6).  
Die Werft kostet 5 Rubel (12 minus 7).

Die 10 **Gebäude**-Austauschkarten zeigen berühmte und einzigartige Bauwerke in St. Petersburg. Jedes Bauwerk ist einmal vorhanden.

Ähnlich ist es bei den 10 **Adligen**-Austauschkarten. Jede Karte repräsentiert eine spezielle Position im Zarentum. Jede Position ist einmal vorhanden.

## Erklärung der Sonderkarten



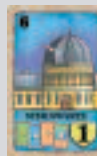
Sofort **nach** jeder Wertung der Bauwerke kann der Spieler **bis zu 5 Punkte kaufen**. Jeder Punkt **kostet 2 Rubel**. (Der Spieler kann nicht umgekehrt für 1 Punkt 2 Rubel "kaufen".)



Der Spieler kann bis zu **4 Karten auf der Hand** halten. Beim Austausch des Lagerhauses darf der Spieler seine Kartenhand nicht von 4 auf 3 reduzieren.



Der Spieler **bezahlt 2 Rubel**, wenn er die Karte auslegt. Ersetzt er sie durch eine Austauschkarte, ist das Potemkinsche Dorf **6 Rubel wert**.



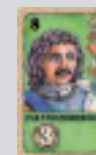
Die Sternwarte bringt bei der Wertung **1 Punkt**, wenn der Spieler sie **nicht** folgendermaßen benutzt: Er nimmt einmal während der blauen Aktionsphase die oberste Karte eines Stapels seiner Wahl (es darf nicht die allerletzte Karte eines Stapels sein). **Diese Karte muss er nun entweder sofort auslegen oder auf die Hand nehmen oder auf das Ablagefeld legen**. In jedem Fall dreht er die Sternwarte um und erhält keinen Punkt. Eine umgedrehte Sternwarte kann nicht ausgetauscht werden. Zu Beginn der nächsten Runde dreht er sie auf die Vorderseite und danach steht sie wieder zur Verfügung.



Bei der **Wertung der Bauwerke** erhält der Spieler für jede **rote Karte**, die er ausliegen hat, **1 Rubel**.



Bei der **Wertung der Adligen** erhält der Spieler für jede **grüne Karte**, die er ausliegen hat, **1 Rubel**.



Peter der Grosse - Zar, Zimmermann und Universalgenie - kann alles und darf durch **jede Handwerker-Austauschkarte** ersetzt werden.