Sankt Petersburg



Im Jahr 1703 ließ Zar Peter I. an der Newa eine neue Stadt gründen: **Sankt Petersburg**. *Sie sollte Russlands „Fenster nach Europa“ werden und entwickelte sich rasch zu einem Zentrum von Politik, Handel und Kultur. Die in dieser Zeit entstandenen Paläste, Kirchen und Verwaltungsbauten prägen das Stadtbild bis heute.*

In **Sankt Petersburg** *spielt ihr diese historische Epoche nach: Ihr stellt fähige Handwerksleute ein, errichtet prachtvolle Gebäude und gewinnt mit euren mühsam erwirtschafteten Rubeln schlussendlich Einfluss beim mächtigen Adel.*

Neuauflage

Diese grafisch komplett überarbeitete Neuauflage basiert auf der zweiten Edition von *Sankt Petersburg* aus dem Jahr 2014. Sie enthält das **Grundspiel** sowie die neu zusammengestellte **Erweiterung** *In allerbester Gesellschaft*.

Wir haben uns als Verlag intensiv mit der Frage beschäftigt, ob wir das Thema des Spiels vor dem Hintergrund der aktuellen politischen Entwicklungen in Russland für die Neuauflage ändern sollten. Da sich *Sankt Petersburg* jedoch auf das historische Russland des 18. Jahrhunderts bezieht, haben wir uns entschieden, das Thema beizubehalten.

Gleichzeitig distanzieren wir uns klar von den Handlungen der aktuellen russischen Regierung. Deshalb spendet Hans im Glück den **gesamten Gewinn** aus diesem Projekt an **Hilfsprojekte für die Ukraine**. Mehr Informationen findest du hier: **www.hans-im-glueck.de/game/st-petersburg**.

Material

Grundspiel

1 Spielplan 

8 Holzfiguren (je 2 pro Farbe) 

4 Startmarker 

116 Karten:

- 31 Handwerk
- 28 Gebäude
- 27 Adelige
- 30 Austausch



60 Rubel-Scheine (14×1, 14×2, 12×5, 12×10, 8×20)


Vorderseite


Rückseite

3 Faltschachteln



Faltschachteln

In den drei Faltschachteln kannst du das übrige Material verstauen. Was hineingehört, ist auf den Schachteln abgebildet.

Erweiterung „In allerbester Gesellschaft“

Die Karten der Erweiterung sind mit diesem ♛ Symbol gekennzeichnet. Mehr zur Erweiterung auf S. 15.

14 Karten:

- 5 Gebäude
- 1 Adeliger
- 8 Austausch

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls Spielmaterial fehlt oder beschädigt ist, kannst du hier Ersatz anfragen: **service@cundco.de**.

Aufbau

Wir zeigen dir hier den Aufbau für 3 Personen (siehe Abbildung rechts).

Für die **erste Partie** empfehlen wir, nur mit dem **Grundspiel** zu spielen. Lege die 14 Karten der **Erweiterung** (mit ♛ Symbol unten rechts) zurück in die Schachtel.



1. Lege den **Spielplan** in die Tischmitte.

2. Sortiere die **Karten** nach ihrer Kartenrückseite in **4 Stapel**. Mische die Stapel jeweils und lege sie verdeckt auf die passenden Felder auf dem Spielplan.

3. Sortiere die **Rubel-Scheine** nach Wert und lege sie offen als Vorrat neben dem Spielplan bereit. Alle nehmen sich Scheine im Wert von **25 Rubel** und legen diese verdeckt vor sich ab. Euer persönlicher Vorrat an Rubeln ist **geheim**. Legt eure Rubel daher mit der Rückseite nach oben als Stapel vor euch ab. Ihr dürft euren eigenen Vorrat jederzeit ansehen.



4 Alle wählen eine Farbe. Nimm die beiden **Holzfiguren** deiner Farbe. Stelle eine davon auf das **Feld 0 der Punkteleiste** und stelle die andere als Erinnerung an deine Farbe vor dich.



5 Verteile die **4 Startmarker**.

4 Personen: gib jeder Person 1 zufälligen Startmarker.

3 Personen: gib jeder Person 1 zufälligen Startmarker. Gib der Person, die zuletzt etwas gebaut hat, **zusätzlich** den übrigen Startmarker.

2 Personen: gib beiden Personen je 2 zufällige Startmarker.



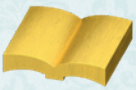
Handwerk



Gebäude



Adelige

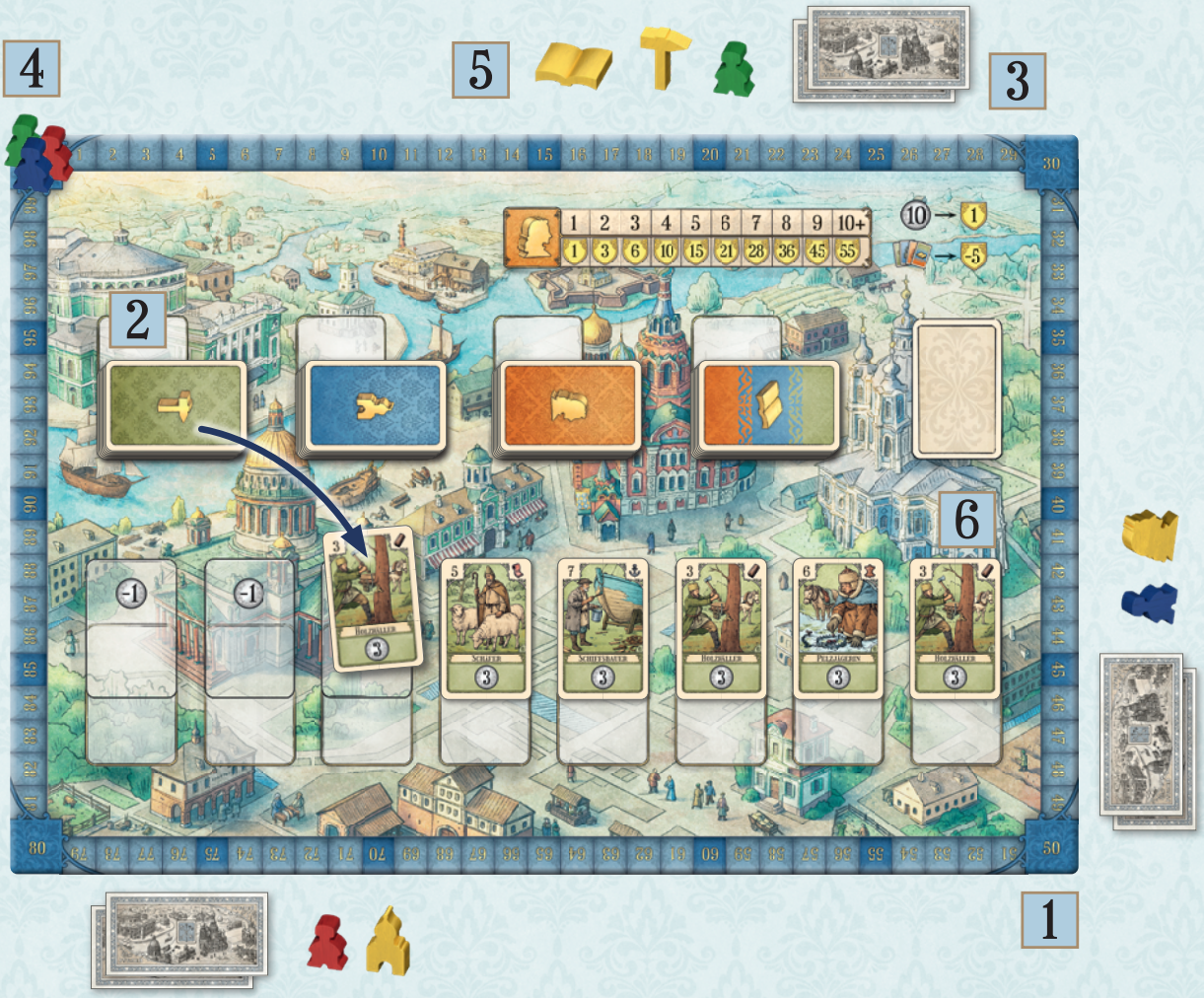


Austausch

6 Lege nun je nach Personenanzahl Karten vom **Handwerks-Stapel** **offen** auf die freien Felder des Spielplans. Beginne mit dem Feld ganz rechts und lege die Karten so auf die Felder, dass die -1 Symbole verdeckt sind.
Diese Karten bilden die **Auslage**.

4 Personen: 8 Karten
3 Personen: 6 Karten
2 Personen: 4 Karten





Ziel des Spiels

In *Sankt Petersburg* dreht sich alles um Geld und Einfluss. Stellt Handwerksleute ein, um euer Einkommen zu steigern. Nehmt ihr ausreichend Rubel ein, könnt ihr Gebäude errichten und Adelige auf eure Seite ziehen, um euch Siegpunkte zu sichern.
Wer zum Schluss die **meisten Siegpunkte** gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Aufbau der Karten

Die Karten gehören jeweils zu 1 der 4 Stapel, wie durch das Symbol auf der Rückseite angezeigt.



Die Vorderseite der Karten ist jeweils gleich aufgebaut:



Kosten

Anzahl gleicher Karten

Name

Einkommen
Das sind Rubel und/oder Siegpunkte. Einige Karten zeigen an dieser Stelle eine **Fähigkeit**.



Handwerks-Symbol
Handwerks-Karten zeigen 1 von 5 Symbolen.
Sie sind später für die Regeln der Austausch-Karten relevant (S. 10).

Ablauf des Spiels

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

1. Handwerks-Runde

2. Gebäude-Runde

3. Adeligen-Runde

4. Austausch-Runde

Jede Runde beginnt jeweils die Person mit dem entsprechenden **Startmarker**. Danach seid ihr bis zum Rundenende reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

Ihr spielt so viele Durchgänge, bis 1 der 4 **Kartenstapel** auf dem Spielplan **leer** ist und damit das Spielende eingeleitet wird (S. 12).
Dann spielt ihr den aktuellen Durchgang bis zum Ende.
Wer nach der **Schlusswertung** die **meisten Siegpunkte** hat, gewinnt.

Ablauf einer Runde

Jede Runde läuft gleich ab, mit **Ausnahme** der **ersten Handwerks-Runde** (siehe unten).

Jede Runde gliedert sich in 3 Phasen:

I Auslage auffüllen II Aktionen III Einkommen

Erste Handwerks-Runde

Im Aufbau habt ihr schon Handwerks-Karten in die Auslage gelegt. Dreht deswegen nur den Handwerks-Stapel um 90° und **überspringt** den Rest von *Phase I: Auslage auffüllen*. Beginnt direkt mit *Phase II: Aktionen* (siehe unten).

Hinweis: Bei weniger als 4 Personen ist die Auslage in der ersten Handwerks-Runde also nicht vollständig aufgefüllt.

I Auslage auffüllen



Dreht zuerst den **Stapel der aktuellen Runde** um 90°, um anzuzeigen, in welcher Runde ihr euch befindet.

Verschiebt alle gegebenenfalls in der Auslage verbliebenen Karten **nach rechts**, so dass keine Lücken zwischen den Karten bleiben.

Füllt dann die **Auslage** mit Karten vom Stapel der aktuellen Runde **auf**. Legt die Karten von rechts beginnend offen so auf alle freien Felder, dass die -1 Symbole verdeckt werden. Nun sollten **genau 8 Karten** in der Auslage liegen.

Sonderfall: Ist die Auslage zu Beginn einer Runde voll, legt ihr keine neuen Karten aus und setzt die Runde wie üblich fort.



Zu Beginn dieser Gebäude-Runde ist die Auslage leer. Ihr dreht den Gebäude-Stapel und füllt die Auslage mit 8 Gebäude-Karten vom Gebäude-Stapel auf.

II Aktionen

Ihr seid nun so lange reihum am Zug, bis alle Personen gepasst haben.
Die Person mit dem **Startmarker** der **aktuellen Runde** beginnt.

In deinem Zug **musst** du genau eine der folgenden 4 Aktionen ausführen:

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

1 Karte kaufen



Kaufe 1 beliebige Karte aus der **Auslage**, indem du die oben links auf der Karte angegebenen **Kosten** bezahlst. Lege die Rubel dafür zurück in den Vorrat und die Karte offen vor dir in deinen **persönlichen Bereich**.

Die Kosten einer Karte können sich im Laufe des Spiels verringern, siehe *Kostenreduktion* auf S. 9.

Austausch-Karten kannst du nur unter bestimmten Voraussetzungen kaufen, siehe *Austausch-Karten* auf S. 10.

Hinweis: Du kannst jede beliebige Karte aus der Auslage kaufen, also zum Beispiel ein Gebäude in der Adeligen-Runde.



Es ist die erste Handwerks-Runde und du bist zum zweiten Mal am Zug.
Du kaufst den Schäfer *für 5 Rubel und legst die Karte offen in deinem persönlichen Bereich vor dir ab.*

Erste Handwerks-Runde

Tipp: Wir empfehlen, in der ersten Handwerks-Runde **2 Handwerks-Karten** zu kaufen.

1 Karte auf die Hand nehmen

Wähle 1 beliebige Karte aus der **Auslage** und nimm sie verdeckt auf die **Hand**.
Du musst die Kosten der Karte dafür **nicht** bezahlen.

Du kannst **maximal 3 Karten** auf der Hand haben. Hast du bereits 3 Karten auf der Hand, kannst du diese Aktion nicht wählen.

Sonderfall: Mit der Karte Lagerhaus *darfst du bis zu 4 Karten auf der Hand haben (siehe S. 14).*



In der ersten Gebäude-Runde nimmst du die Karte Markt *aus der Auslage auf die Hand. Dafür bezahlst du keine Rubel.*

1 Karte aus der Hand ausspielen

Wähle 1 beliebige Karte aus **deiner Hand** und kaufe sie, als würdest du sie aus der Auslage kaufen.

Die Kosten beim Ausspielen einer Karte können ebenfalls reduziert werden, siehe *Kostenreduktion*, S. 9.

Hinweis: Du darfst unabhängig von der aktuellen Runde jeden Kartentyp aus deiner Hand ausspielen, also zum Beispiel auch eine Handwerks-Karte in der Gebäude-Runde.



Du spielst den Markt *aus deiner Hand aus. Dafür bezahlst du 5 Rubel und legst die Karte in deinen persönlichen Bereich.*

Passen

Du passt und machst damit nichts weiter in deinem Zug. Bist du später in der selben Runde wieder am Zug, musst du erneut eine beliebige der 4 Aktionen ausführen.

Haben **alle** Personen **nacheinander gepasst**, endet die Aktionsphase und die Einkommensphase beginnt (siehe nächste Seite).

III Einkommen

In dieser Phase erhaltet ihr alle gleichzeitig Einkommen.
Du erhältst Rubel und/oder Siegpunkte für jede Karte in deinem **persönlichen Bereich**, deren **Kartentyp zur aktuellen Runde** passt.

Austausch-Karten gehören immer zu 1 der 3 anderen Kartentypen (S. 10).
Daher erhältst du am Ende der Austausch-Runde **kein** Einkommen.



Hinweis: Eine Erinnerung an das Einkommen wird auf dem Spielplan sichtbar, wenn der entsprechende Stapel gedreht wird.



Zähle die abgebildeten **Rubel** auf allen **passenden Karten** in deinem persönlichen Bereich zusammen und nimm sie dir aus dem Vorrat.



Zähle dann die abgebildeten **Siegpunkte** auf allen **passenden Karten** in deinem persönlichen Bereich zusammen und bewege deine Figur entsprechend weit auf der Punkteleiste vor.

Dreht am Ende der Einkommensphase den **Stapel der aktuellen Runde** zurück auf die Ausgangsposition.

Wichtig: Du erhältst Einkommen für **alle Karten**, die zur **aktuellen Runde** passen, unabhängig davon, wann du sie in deinem persönlichen Bereich abgelegt hast.



Am Ende dieser Handwerks-Runde hast du 2 Holzfäller und 1 Schäfer in deinem persönlichen Bereich.

Du erhältst 9 Rubel Einkommen und nimmst sie dir aus dem Vorrat.



Am Ende dieser Gebäude-Runde erhältst du 2 Siegpunkte für dein Zollhaus und 1 Siegpunkt für deinen Markt.

Du bewegst deine Figur insgesamt um 3 Schritte auf der Punkteleiste vor.

Hinweis: Handwerks-Karten bringen vor allem Rubel, Gebäude vorwiegend Siegpunkte. Ohne ausreichend Handwerksleute hast du später im Spiel vielleicht zu wenig Rubel.

Zusätzliche Regeln

Kostenreduktion

Die Kosten einer Karte können auf **3 Arten** reduziert werden.
Treffen mehrere Kostenreduktionen zu, werden diese **addiert**.
Die Kosten einer Karte können jedoch nie auf weniger als **1 Rubel** reduziert werden.

A) Gleichnamige Karten

Liegt bereits mindestens eine Karte mit **gleichem Namen** in deinem persönlichen Bereich, kostet die neue Karte **pro Karte** mit gleichem Namen **1 Rubel weniger**.

Hinweis: Du kannst Karten mit gleichem Namen leicht versetzt übereinanderlegen, um einen besseren Überblick zu behalten.



Du kaufst einen Holzfäller. *Da schon ein* Holzfäller *in deinem persönlichen Bereich liegt, kostet er dich 1 Rubel weniger, also nur 2 Rubel.*

B) Vergünstigte Karten



Am Ende eines Durchgangs werden **übrige Karten** in der Auslage vergünstigt (siehe S. 11).

Vergünstigte Karten kosten **beim Kauf 1 Rubel weniger**.

Nimmst du eine vergünstigte Karte **auf die Hand**, verfällt die Vergünstigung.



Da der Verwalter *in der Auslage um 1 Rubel vergünstigt ist, kostet er beim Kauf nur 6 Rubel.*

C) Kartenfähigkeiten

Manche Fähigkeiten von Karten in deinem persönlichen Bereich reduzieren Kosten zusätzlich (siehe *Besondere Karten*, S. 14).

Erinnerung: Eine Karte kostet immer **mindestens 1 Rubel**.

Austausch-Karten



Austausch-Karten unterscheiden sich von anderen Karten auf 2 Arten: durch ihren Kartentyp und dadurch, wie du sie kaufst und ausspielst.

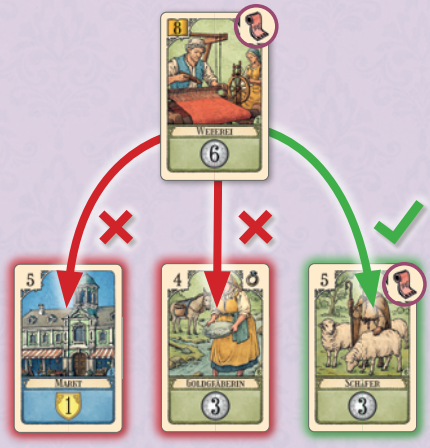
Kartentyp

Alle Austausch-Karten haben die gleiche Rückseite, zählen jedoch **nicht** als eigener Kartentyp. Stattdessen gehören sie jeweils zu 1 der **3 anderen Kartentypen**: Handwerk, Gebäude, Adelige. Der Kartentyp ist durch die Farbe auf der **Vorderseite** der Karte festgelegt.

Du erhältst das Einkommen für Austausch-Karten also in der **passenden Runde** und **nicht** in der Austausch-Runde.

Kaufen und Ausspielen

Um eine Austausch-Karte zu kaufen oder auszuspielen, musst du Rubel bezahlen und eine Karte des **gleichen Kartentyps** in deinem Bereich **ersetzen**.



Bei Handwerks-Austauschkarten muss zusätzlich das **Handwerks-Symbol** der Austausch-Karte mit dem Handwerks-Symbol der ersetzten Karte **übereinstimmen**.

Sonderfall: Die Karte Zar & Zimmermann *zeigt alle 5 Handwerks-Symbole (siehe S. 14).*

Wichtig: Du darfst **niemals** eine Austausch-Karte durch eine andere Austausch-Karte ersetzen.



Wenn du eine Austausch-Karte kaufst oder ausspielst, musst du nicht die gesamten Kosten bezahlen, die oben links ? auf der Karte abgebildet sind. Stattdessen bezahlst du die **Differenz** zwischen den Kosten der Austausch-Karte und den abgebildeten Kosten der ersetzten Karte.

Hinweis: Es zählen immer die abgebildeten Kosten der ersetzten Karte, auch wenn du sie mit Kostenreduktion gekauft oder ausgespielt hast.



Kostenreduktionen gelten auch für Austausch-Karten, du musst jedoch wie üblich **mindestens 1 Rubel** bezahlen.

Nach dem Bezahlen legst du die Austausch-Karte in deinen persönlichen Bereich und die **ersetzte Karte** offen auf den **Ablagestapel**.

Austausch-Karten kannst du wie üblich auf die Hand nehmen.



Du spielst die Austausch-Karte Weberei *mit diesem Handwerks-Symbol aus deiner Hand aus und ersetzt damit deinen Schäfer mit dem gleichen Symbol. Die* Weberei *kostet 8 Rubel, der* Schäfer *5 Rubel. Du bezahlst die Differenz von 3 Rubel und legst die* Weberei *in deinem persönlichen Bereich ab. Den* Schäfer *legst du auf den Ablagestapel auf dem Spielplan.*

Ende eines Durchgangs

Ein Durchgang endet **nach der Austausch-Runde**. Führt dann folgende Schritte aus, bevor ihr den nächsten Durchgang erneut mit der Handwerks-Runde beginnt.

I Vergünstigte Karten entfernen II Karten vergünstigen III Startmarker weitergeben

I Vergünstigte Karten entfernen

Entfernt alle **vergünstigten Karten** (siehe unten) aus der Auslage und legt diese offen auf den **Ablagestapel**.



II Karten vergünstigen



Verschiebt alle in der Auslage **verbliebenen Karten** auf die Felder am weitesten rechts, so dass **keine Lücken** zwischen den Karten bleiben. Versetzt dann alle Karten etwas nach unten, so dass jeweils das -1 Symbol **sichtbar** ist.
Im nächsten Durchgang kosten diese Karten beim Kauf **1 Rubel weniger**.





III Startmarker weitergeben

Gebt eure Startmarker an die **nächste Person im Uhrzeigersinn** weiter und beginnt den nächsten Durchgang mit der Handwerks-Runde.

2 - 3 Personen: Hast du 2 Startmarker, gib beide an die nächste Person weiter.

Spielende

Sobald beim Auffüllen der Auslage die **letzte Karte** eines **Kartenstapels** gelegt wird, ist das Spielende ausgelöst. Solltet ihr dadurch die Auslage nicht vollständig auffüllen können, lasst ihr die übrigen Felder für die aktuelle Runde leer.

Spielt dann den aktuellen Durchgang wie üblich bis zum **Ende der Austausch-Runde** fertig. Führt danach die **Schlusswertung** durch.

Hinweis: Ihr dürft jederzeit nachzählen, wie viele Karten noch in den einzelnen Stapeln sind.



Beim Auffüllen der Auslage in der Handwerks-Runde wird der Handwerks-Stapel leer. Damit ist das Spielende ausgelöst.

Ihr füllt die Auslage so weit wie möglich auf und spielt den aktuellen Durchgang zu Ende.

Schlusswertung

In der Schlusswertung erhältst du:

- Siegpunkte für **Adelige**
- Siegpunkte für **Rubel**
- Minuspunkte für **Handkarten**



Hinweis: Eine Erinnerung an die Schlusswertung und die Siegpunktetabelle für die Adeligen ist auf dem Spielplan abgebildet.

Adelige

Du erhältst Siegpunkte je nach Anzahl der **unterschiedlichen Adeligen-Karten** in deinem persönlichen Bereich. Hast du mehrere Adelige mit gleichem Namen, zählen diese also nur einfach.
Hinweis: Adelige auf deiner Hand sind nicht in deinem persönlichen Bereich und zählen deshalb nicht dazu.



Rubel

Für jeweils **10 Rubel** erhältst du **1 Siegpunkt**.
Lege die eingetauschten Rubel in den Vorrat zurück, übrige behältst du.

Handkarten

Für jede übrige Handkarte **verlierst** du **5 Siegpunkte**.

Die Person mit den **meisten Siegpunkten** gewinnt das Spiel.
Gibt es einen Gleichstand, gewinnt die Person, die mehr Rubel übrig hat. Gibt es einen erneuten Gleichstand, gewinnen alle Beteiligten.



Zu Beginn der Schlusswertung hast du 45 Siegpunkte aus vorherigen Einkommensphasen.

Du hast 6 unterschiedliche Adelige und erhältst dafür 21 Siegpunkte.
Du hast 13 Rubel und tauscht 10 Rubel in 1 Siegpunkt ein.
Du hast zudem noch 1 Handkarte übrig und verlierst deswegen 5 Siegpunkte.

Damit hast du insgesamt 62 Siegpunkte (45 + 21 + 1 - 5 = 62).



Los geht's!

Ihr könnt nun mit dem ersten Spiel beginnen! Einige der Karten haben Fähigkeiten, lest sie bei Bedarf unter *Besondere Karten* auf der nächsten Seite nach.



Besondere Karten

Das Einkommen und die Fähigkeiten der Karten gelten jeweils nur, solange sie in deinem persönlichen Bereich liegen.



Goldschmiede: Reduziere die Kosten für jede **Adeligen-Karte**, die du kaufst oder ausspielst, um 1 Rubel. Das gilt auch für Adeligen-Austauschkarten.



Mariinski–Theater: In der Einkommensphase der Gebäude-Runde erhältst du 1 Siegpunkt für jede Adeligen-Karte in deinem persönlichen Bereich.



Potemkinsches Dorf: Das Potemkinsche Dorf kostet **2 Rubel**. Beim Ersetzen durch eine Austausch-Karte zählen jedoch die abgebildeten Kosten von **6 Rubel**.



Schreinerei: Reduziere die Kosten für jede **Gebäude-Karte,** die du kaufst oder ausspielst, um 1 Rubel. Das gilt auch für Gebäude-Austauschkarten.



Lagerhaus: Du kannst bis zu **4 Karten** auf der Hand haben. Ersetzt du das Lagerhaus später durch eine Austausch-Karte, reduzierst du deine Handkarten nicht sofort auf 3 Karten. Du darfst jedoch erst wieder Karten auf die Hand nehmen, wenn du weniger als 3 Handkarten hast.



Schenke: Direkt nach der Einkommsphase jeder Gebäude-Runde kannst du bis zu **5 Mal** je 2 Rubel in 1 Siegpunkt eintauschen.

Haben mehrere Personen eine Schenke oder ein Handelshaus (S. 15), führen sie ihre Fähigkeit im Uhrzeigersinn aus, beginnend bei der Person mit dem Gebäude-Startmarker.



Sternwarte: Einmal pro Durchgang während der Gebäude-Runde darfst du die Sternwarte in deinem Zug nutzen, **anstatt** eine Aktion auszuführen. Dann siehst du dir die **oberste Karte** eines beliebigen **verdeckten Kartenstapels** geheim an. *Sonderfall: Hat ein Stapel nur noch eine Karte, darfst du diesen Stapel nicht wählen.*

Du musst diese Karte entweder sofort kaufen, sie auf die Hand nehmen oder sie offen auf den Ablagestapel legen. Drehe die Sternwarte anschließend um. Solange sie umgedreht ist, bringt sie dir kein Einkommen und kann nicht durch eine Austausch-Karte ersetzt werden.
Zu Beginn des nächsten Durchgangs drehst du sie wieder auf die Vorderseite.



Steuereintreiber: Beim Einkommen der Adeligen-Runde erhältst du 1 Rubel für jede **Handwerks-Karte** in deinem persönlichen Bereich.



Zar & Zimmermann: Diese Karte hat jedes Handwerks-Symbol. Du kannst sie also durch jede Handwerks-Austauschkarte ersetzen.

Erweiterung: In allerbester Gesellschaft

Die Karten der Erweiterung bringen Abwechslung und neue Fähigkeiten ins Spiel. Sie enthält Karten aus diesen Erweiterungen der 2. Edition: *In bester Gesellschaft* sowie *Das Bankett*.

Spielt ihr mit der Erweiterung, sortiert beim Aufbau die Karten der Erweiterung nach ihrer Kartenrückseite. Mischt sie dann in die entsprechenden Stapel des Grundspiels mit der **gleichen Rückseite**. Die Regeln des Grundspiels bleiben unverändert.

Besondere Karten



Bürgermeisterin: In der Einkommensphase der Adeligen-Runde erhältst du 1 Rubel für jede **Gebäude-Karte** in deinem persönlichen Bereich.



Handelsgilde: Beim Einkommen der Gebäude-Runde erhältst du insgesamt 4 Rubel oder Siegpunkte in **beliebiger Kombination**.



Handelshaus: Direkt nach der Einkommensphase jeder Gebäude-Runde darfst du genau **einmal** 3 Rubel bezahlen, um 2 Siegpunkte zu erhalten.



Hochstapler: In der Einkommensphase der Adeligen-Runde musst du **1 Rubel bezahlen**, um den Hochstapler zu behalten. Bezahlst du nicht, lege den Hochstapler auf den Ablagestapel.



Kaffeehaus: Beim Einkommen der Gebäude-Runde erhältst du 1 Rubel für jede **Adeligen-Karte** in deinem persönlichen Bereich.





Potemkinsches Dorf: Diese Karten funktionieren wie das Potemkinsche Dorf aus dem Grundspiel. Sie haben jedoch andere Kosten und einen anderen Wert, wenn du sie mit einer Austausch-Karte ersetzt. Die Kostenreduktion *Gleichnamige Karten (S. 9)* gilt für alle 3 Karten.



Schuldturm: Einmal pro Durchgang während der Gebäude-Runde darfst du den Schuldturm in deinem Zug nutzen, **anstatt** eine Aktion auszuführen. Durchsuche den **Ablagestapel** und wähle daraus **1 beliebige Karte**. Du musst diese Karte entweder sofort kaufen, sie auf die Hand nehmen oder sie offen auf den Ablagestapel legen. Drehe den Schuldturm anschließend um. Solange er umgedreht ist, bringt er dir kein Einkommen und kann nicht durch eine Austausch-Karte ersetzt werden. Zu Beginn des nächsten Durchgangs drehst du ihn wieder auf die Vorderseite.



Textilfabrik: In der Einkommensphase der Gebäude-Runde erhältst du 2 Siegpunkte für jede andere Karte mit diesem **Handwerk-Symbol** in deinem persönlichen Bereich.



Zar Superstar: Kann **nur** Zar & Zimmermann ersetzen. Reduziere die Kosten für jede **Adeligen-** und **Gebäude-Karte**, die du kaufst oder ausspielst, um 1 Rubel. Das gilt auch für Austausch-Karten.

Sankt Petersburg

Spielhilfe

Aufbau

Handwerks-Karten in der Auslage:
Personenanzahl × 2

Ablauf eines Durchgangs

4 Runden: Handwerk, Gebäude, Adelige, Austausch

Ablauf einer Runde

I Auslage auffüllen

- Mit Karten der aktuellen Runde
- Auf **8 Karten** insgesamt

II Aktionen:

- Person mit **Startmarker** beginnt
- 1 von 4 Aktionen:
  - Karte **kaufen**
  - Karte **auf die Hand** nehmen
  - Karte aus der Hand **ausspielen**
  - **Passen**
- Alle passen nacheinander
  → Einkommen

III Einkommen

- Für Karten passend zur **aktuellen Runde**
- Kein Einkommen in der Austausch-Runde

Ende eines Durchgangs

1. Vergünstigte Karten **entfernen**
2. Übrige Karten **vergünstigen**
3. Alle Startmarker **weitergeben**

Kostenreduktion

- **Gleichnamige** Karten: -1 Rubel pro Karte
- **Vergünstigte** Karten -1: -1 Rubel
- **Kartenfähigkeiten**: wie angegeben
- Karten kosten mindestens **1 Rubel**

Austausch-Karten

- Ersetzt Karte des **gleichen Typs**
- Kosten sind um die abgebildeten Kosten der ersetzten Karte **reduziert**
- **Handwerks-Symbole** müssen übereinstimmen

Spielende

- Wenn 1 Stapel beim Auffüllen der Auslage **leer** wird
- Durchgang abschließen
- Schlusswertung

FAIR TOYS
SOZIALE & ÖKOLOGISCHE VERANTWORTUNG

© 2026 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
Autor: Bernd Brunnhofer
Illustrator: David Schneider

Grafik: Franz-Georg Stämmele
Art Direction & Layout: Alena Rolinski
Realisation: Willi Fabienke, Julius Körner, Alena Rolinski
Lektorat: Gregor Abraham, Hans im Glück

Ersatzteile, Fanartikel, Mini-Erweiterungen
& vieles mehr findet ihr auf: **www.cundco.de**