

Bernd Brunnhofer & Karl-Heinz Schmiel



SAINT ETERSBURG

THE MODULES



2-5 players

10 and up

Approx. 60 minutes

ÖSSZEKÉSZ

Az **ÚJ SAINT PETERSBURG** játék kiegészítő moduljainak részletes leírása található itt. Azt javasoljuk, hogy ne használják egyszerre az összes modult, hanem csak 1-3 darabot közülük. Egyébként túl hosszúvá válhat a játék.

1. modul: A bankett

2. oldal

2. modul: Jó társaságban

3. oldal

3. modul: A segédek (csak a Piaccal együtt játszható)

3-4. oldal

4. modul: Az események (csak a Piaccal együtt játszható)

4. oldal

5. modul: A megbízások (csak a Piaccal együtt játszható)

4-5. oldal

6. modul: Az akadályok (csak a Piaccal együtt játszható)

5-6. oldal

1. MODUL: A BANKETT

JÁTÉKELEMEK ÉS FUNKCIÓK

1 kerek zseton és **15 kártya**: 3 normál kártya és 9 különleges kártya.

Minden kártyát a hátoldalának megfelelő pakliba kell belekeverni. A különleges kártyák (lila háttérűek) általában ingyenesek. Először kézbe kell venni, és ott tartani, ahol egy helyet foglal, mint a normális kártyák, azaz a játékosnak kell legyen hely a kezében. Ahhoz, hogy a játékos egy különleges kártya funkcióját használja, egy későbbi körben ki kell majd játszania. Különleges kártya csak akkor játszható ki, ha a különleges funkciója végrehajtható. Tehát nem lehet egyszerűen csak eldobni, azonban a játék végén **nem számít mínuszpontnak**. A különleges kártya kijátszása után **kikerül a játékból. Nem a dobópaklira kerül, vissza kell tenni a dobozba.**



Czar - Superstar (1×): Ez a kártya csak „Cár és asztalos” lecserélésére játszható ki. A játékos a kézműves-értékeléskor 3 rubelt kap érte. Minden piros és kék kártyáért (a cserekártyákat is beleértve), amit a játék további részében megvásárol a játékos, 1 rubellel kevesebbet kell fizetnie.



Patyomkin-falu (1/4 és 3/8): Mindkét Patyomkin-falu kártyát ugyanúgy kell használni, mint az alapjáték megfelelő kártyáját.



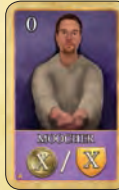
Pénzbehajtó (1×): Ha a tulajdonosa kijátssza, akkor egy kártya árának csak a felét kell fizetnie. Rá kell tennie ezt a korongot a kártyára. Ez a kártya nem ad győzelmi pontokat és nem lehet lecserélni.



Feketepiac (3×): Ha a tulajdonosa kijátssza a feketepiacot, akkor 1 kártyát kell választania a dobópakliból. A kiválasztott kártyát rögtön megveheti, vagy a kezébe veheti, vagy visszateheti a dobópaklira.



Duplamenet (1×): Ha a tulajdonosa kijátssza a duplamenetet, akkor további két akciót kell azonnal végrehajtania. Mindkét akció esetén választhat, hogy vagy vásárol egy kártyát, vagy a kezébe vesz egy lapot vagy a kezéből játszik ki egyet, vagy passzol.



Csavargó (1×): Kijátszásakor a játékosnak választania kell egy ellenfelet, és annak egy kijátszott kártyáját. A játékos **azonnal** megkapja a kártya rubel- **vagy** győzelmi pont-értékét.



Udvari bolond (1×): Ha a tulajdonosa kijátssza az udvari bolondot, akkor egy, már letett kártyájához kell tennie. A már letett kártyának pénz és pontértékkel is kell rendelkeznie. A kártya következő értékelésekor a kártya pénz- és pontértéke felcserélődik. Azaz a játékos annyi rubelt kap, amennyi a kártya győzelmi pont-értéke, és annyi pontot, amennyi a kártya pénzértéke. Az értékelés után az Udvari Bolond kikerül a játékból.



Arany számár (1×): A kártya kijátszásakor azonnal 5 rubelt kap a játékosa a bankból.



Bankett (1×): Ha a tulajdonosa kijátssza a bankettet, akkor egy, már letett kártyájához kell tennie. A már letett kártyának pénz- és pontértékkel is kell rendelkeznie. A kártya következő értékelésekor a kártya mindkét értéke **megduplázódik**. Értékelés után a Bankett kikerül a játékból.



El vele! (2×): A játékos válasszon 1 lapot a kezéből és tegye a dobópaklira.



Zsebtolvaj (1×): Ha a játékos ki akarja játszani a zsebtolvajt, akkor azt egy fázis elején kell megtennie (azaz miután az új lapok már ki lettek téve a táblára). A zsebtolvaj kijátszása nem kerül akcióba. Ha kijátszotta a zsebtolvajt, akkor a játékos vagy megveheti vagy a kezébe veheti egy kártyát a tábláról **a kezdőjátékos előtt**. A fázis ezután a szokásos módon folytatódik, a fázis kezdőjátékosával kezdve, és sorban haladva. Minden faelem marad az aktuális tulajdonosánál.

Megjegyzés: Ez a modul használható **csak** az alapjátékkal is (azaz piac nélkül). Ez esetben tegyék vissza a három **sárga hátlapú** kártyát a dobozba: **feketepiacot, pénzbehajtót és csavargót**.

2. MODUL: JÓ TÁRSASÁGBAN

tervező: Tom Lehmann

Ez a modul 12 plusz kártyát tartalmaz, amiket a hátlapjuknak megfelelő paklikba kell belekeverni. Használhatjátok csak azokat a lapokat a kiegészítőből, amiket szeretnétek, a többit pedig tegyétek vissza a dobozba.

JÁTÉKELEMELK ÉS FUNKCIÓK

3 épület:



Kávéház (1×): A játékos 1 rubelt kap minden lehelyezett nemes után az épületértékelés során.



Kereskedőház (1×): Az épületek értékelése után a játékos vehet 3 rubelért 2 pontot. A Kocsmával ellentétben ezt a képességet **csak egyszer lehet körönként** használni (Azaz csak 2 pontot lehet venni).



Adósok börtöne (1×): Az épületértékeléskor 1 pontot ad a játékosnak, ha nem használta a kártya képességét: Az épületfázis során egyszer a játékos átnézheti a dobópaklit, és választhat egy lapot. Ezt a kártyát vagy azonnal megveszi és leteszi vagy a kézbe veszi vagy vissza teszi a dobópaklira.

Ha használta a játékos a lapot, akkor le kell fordítania. A lefordított kártyát nem lehet lecserélni cserekártyával és nem jár érte pont értékeléskor.

A következő forduló kezdetén a lapot vissza kell fordítani és a játékos újra használhatja a következő épületfázisban.

2 nemes:



Széllhám (2×): Ennek a „nemesnek” az ára 1 rubel. Minden **nemesértékeléskor** a játékosnak vagy 1 rubelt kell fizetnie vagy a kártyát el kell dobnia.

7 cserekártya:



Októberi forradalom (1×): A játékos ezzel a kártyával bármelyik kézművest lecserélheti. Minden kézműves-értékeléskor **6 rubelt és 2 győzelmi pontot** ad.



Textilgyár (1×): Az **épületek értékelésekor** a játékos minden letett **szőnyeg** szimbólumos zöld kártyája után a kap 2 pontot.



Kereskedőcéh (1×): Az épületértékeléskor a játékosnak 4 rubelt vagy pontot hoz az általa választott kombinációban. Például a játékos választhat 3 rubelt és 1 pontot, vagy 4 pontot és 0 rubelt, stb.



Egyetem (1×): Ennek a cserekártyának az ára 18 rubel. A játékos 6 győzelmi pontot kap érte minden épületértékeléskor.



Kereskedő (1×): Ennek a cserekártyának az ára 6 rubel. A játékos 3 rubelt kap érte minden nemesértékeléskor.



Kijé hadnagy (1×): Ennek a cserekártyának az ára 12 rubel. A játékos 3 győzelmi pontot kap érte minden nemesértékeléskor.



Polgármester (1×): A nemesértékeléskor a játékos minden kijátszott kék kártyájáért kap 1-1 rubelt.

Megjegyzés: Amennyiben az 1. és 2. modult is használjátok, akkor **ne** tegyétek be a játékba az **adósok börtönét**.

3. MODUL: A SEGÉDEK

JÁTÉKELEMELK ÉS FUNKCIÓK

5 segédkártya: Minden segédnek egyedi képessége van.



Kézművesmester
Zöld kártya vásárlása: -1 rubel
Ha a játékos ez a segéd, akkor 1 rubellel kevesebbet kell fizetnie, ha zöld kártyát vesz. Beleértendők a zöld cserekártyák is.



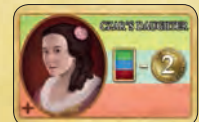
A földesúr szeretője
Sárga kártya vásárlása: -1 rubel
Ha a játékos ez a segéd, akkor 1 rubellel kevesebbet kell fizetnie, ha sárga kártyát vesz.



Építész
Kék kártya vásárlása: -1 rubel
Ha a játékos ez a segéd, akkor 1 rubellel kevesebbet kell fizetnie, ha kék kártyát vesz. Beleértendők a kék cserekártyák is.



Ügyvéd
Piros kártya vásárlása: -1 rubel
Ha a játékos ez a segéd, akkor 1 rubellel kevesebbet kell fizetnie, ha piros kártyát vesz. Beleértendők a piros cserekártyák is.



A cár lánya
Cserekártya vásárlása: -2 rubel
Ha a játékos ez a segéd, akkor 2 rubellel kevesebbet kell fizetnie, ha cserekártyát vesz.

Megjegyzés: Az összes alap költségcsökkentés is érvényes, és összeadódnak. De minden kártya ára minimum 1 rubel.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játék elején minden játékos kap 1 segédet. Az után kerülnek kiosztásra, hogy minden fázis kezdőjátékosa meg lett határozva. A játékosok számától függenek a kiosztásra kerülő segédek, a nem használt segédek visszakérülnek a dobozba:

2 játékos esetén: Csak az építészt (kék) és az ügyvédet (piros) használjátok. Véletlenszerűen osszatok egyet minden játékosnak.

3 játékos esetén: Az építészt (kék), az ügyvédet (piros) és a cár lányát (sokszínű) használjátok. Véletlenszerűen osszatok egyet minden játékosnak.

4 játékos esetén: Az építészt (kék), az ügyvédet (piros), a cár lányát (sokszínű) és a földesúr szeretőjét (sárga) használjátok. Csak a kézművesmester kerül vissza a dobozba. A földesúr szeretőjét a zsákos játékos jobbán ülőnek adjátok. A többi segédet véletlenszerűen osszatok ki.

5 játékos esetén: Mind az 5 segédet használjátok. A földesúr szeretőjét a zsákos játékos jobbán ülőnek adjátok. A kézművesmestert a kalapácsos játékos jobbán ülőnek adjátok. A többi segédet véletlenszerűen osszatok ki.

A segédek hogy cserélődnek?

A forduló végén, a cserefázis után, az óramutató járásával ellentétesen adjátok tovább a segédeket, azaz a töledek jobbra ülőnek.

4. MODUL: AZ ESEMÉNYEK

JÁTÉKELEMEK ÉS FUNKCIÓIK

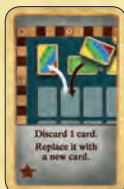
6 eseménykártya:



Iker: Tegyel egy **második** a tábla felső sorának bal szélső mezőjére az aktuális pakliból (egy kártyának már kell ott lennie). Így most 2 lap lesz a mezőn. Egyszerre **kell** elvenned mindkettőt. Megveheted mindkettőt, vagy csak az egyiket és a másikat kézbe, vagy mindkettőt kézbe veheted. Ha ezt nem tudod megtenni, mindkettőt dobnod kell.



Szponzor: 6 rubelt kapsz a banktól. A többi játékos 2-2 rubelt kap a banktól.



Szellem: Vegyél el egy kártyát a tábláról, és tedd a dobópaklira. Húzz a helyére egy új lapot az aktuális fázis húzópaklijából.

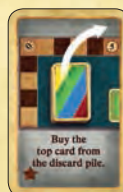


Új szerencse: Tegyel le annyi lapot az aktuális fázis húzópaklijából a táblára, **amennyien játszottok**. Csak akkor választhatod ezt az eseményt, ha van elég üres hely a táblán! Mint rendesen, csak az első sorba teheted le az új kártyákat.



Raktár: Tedd a kártyát magad elé. A kézlimited azonnal megnő 1-gyel.

Megjegyzés: EZ a raktár nem egy kék kártya. Nem lehet lecserélni, és nem csökkenti a többi kártya árát. Ha a játékosnál van a kék raktárkártya is, akkor 5 lap lehet a kezében.



Halmozó: Megveheted a dobópakli legfelső lapját. Azonnal ki kell fizetned. Ez után következik a normál köröd.

Az intéző a játék kezdetén tegye a 6 eseménykártyát a tábla mellé. Mindegyik esemény kártyát egyszer lehet használni a játék során.

Az események csak a **második fordulótól kezdve** érhetőek el.

Minden játékos csak egy eseményt hajthat végre. A játékos, amikor rákerül a sor, a normál köre előtt elvehet 1 eseménykártyát és végrehajtja az eseményt. Minden esemény más. Az eseménykártyát végrehajtáskor a játékos tegye **maga elé**. Ez jelzi, hogy már végrehajtott egy eseményt. Ezt követi a játékos **normál köre**.

Megjegyzés: Ha használjátok az esemény modult, akkor fontos, hogy a kártyák a forduló végén milyen sorrendbe kerülnek a dobópaklira. A tábla második sorának megtisztítása balról jobbra zajlik, ami azt jelenti, hogy a jobb szélső kártya lesz a dobópakli felső lapja.

Ha a játékos 1-nél több lapot tesz a dobópaklira a játék folyamán, akkor eldöntheti, melyiket teszi felülre.

5. MODUL: A MEGBÍZÁSOK

JÁTÉKELEMEK ÉS FUNKCIÓIK

15 megbízáskártya: Minden kártyából 1 db van.



2 **győzelmi pontot** kapsz minden egyes **piros** kártyádért.



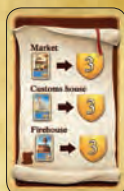
Kapsz **10 győzelmi pontot** és **1-1 győzelmi pontot** mindegyik **zöld** kártyádért. Két játékos esetén ez a kártya **nem** kerül játékba!



2 **győzelmi pontot** kapsz mindegyik, a piacon lévő fajlódért. Plusz megkapod **egyik** piaci jelződ pozíciójának megfelelő pontot.



Megkapod 2 fajلزöd (te választasz) **piaci** pozíciója szerint járó győzelmi pontok összegét.



3-3 győzelmi pontot kapsz minden egyes piac, vámház és tűzoltóság épületedért.



Kapsz **10 győzelmi pontot**. Kapsz másik **10 győzelmi pontot**, ha neked van a játék végén a legtöbb rubeled (mielőtt a játékosok a pénzüik pontja váltják).



3 győzelmi pontot kapsz minden egyes **különbözö zöld kártyáért**.



2 győzelmi pontot minden egyes **azonos kártyáért**. A 2. kártyától számít. Azaz az első kártyáért nem jár semmi. Két játékos esetén ez a kártya **nem kerül játékba!**



2 győzelmi pontot kapsz minden egyes **cserekártyáért**.



A **legjobb piros kártyád győzelmi pontjainak négyszeresét** kapod.



A **legjobb kék kártyád győzelmi pontjainak háromszorosát** kapod.



Kapsz **5 győzelmi pontot**, és még kapsz a játékoszámtól függően is pontot:
2 játékos: 1 GyP-t minden 4 kártyáért
3 játékos: 1 GyP-t minden 3 kártyáért
4-5 játékos: 1 GyP-t minden kártyapárhozért



2 győzelmi pontot kapsz minden egyes **sárga kártyáért**.



2 győzelmi pontot kapsz minden egyes **különbözö kék kártyáért**.



Minden egyes **kék cserekártyád győzelmi pontjainak a kétszeresét** kapod. Két játékos esetén ez a kártya **nem kerül játékba!**

A játék kezdetén osszatok minden játékosnak 3 megbízaskártyát. A játék folyamán a játékosoknak el kell dobniuk 2 megbízásukat. Amikor egy játékos pontozóbábujja eléri a 20 győzelmi pontot, akkor ki kell válassza egyik megbízását, és el kell dobja, Amint a pontozóbábujja eléri a 35 győzelmi pontot egy másik megbízását kell eldobnia. A megmaradt megbízás a játék végéig nála marad. A végső értékeléskor megkapja ezen megbízásért járó győzelmi pontokat.

Megjegyzés: A játék végén az értékelés sorrendje fontos, lásd 6. oldal.

6. MODUL: AZ AKADÁLYOK

JÁTÉKELEMEK ÉS FUNKCIÓIK

10 akadály, 2 kategóriára osztva. Vannak bónusz akadályok és vannak igazi akadályok.

A játékban 5 akadályt kell használni. A játék kezdetén véletlenszerűen válasszatok ki 3 bónusz és 2 igazi akadályt. A megmaradt akadályokat tegyék vissza a dobozba. Az akadályokat tegyék a pontozósávra. A két igazi akadályt tegyék a 20-as és a 35-ös mezőre (véletlenszerűen). A 3 bónusz akadályt pedig a 10-es, 50-es és 70-es mezőkre tegyék (véletlenszerűen).

Az 5 bónusz akadály:

Amint a játékos pontozójelzője rálép vagy túlhalad egy olyan mezőn, amin bónusz akadály van, megkapja a megfelelő bónuszt.



Kapsz **1 győzelmi pontot** minden egyes kijátszott (megvett) **piros kártyáért**.



Kapsz **1 rubelt** minden egyes kijátszott (megvett) **kék kártyáért**.



Választhatsz, hogy **1 rubelt** vagy **1 győzelmi pontot** kapsz minden egyes, a piacon lévő fajلزödért. Ha nincs jelzöd a piacon, nem kapsz semmit.



Kapsz **1 győzelmi pontot** és **1 rubelt** minden egyes kijátszott (megvett) **cserekártyáért**.



Választanod kell, hogy egy kijátszott kártyád **pénzértékét** kapod meg rubelben vagy a **pontértékét** győzelmi pontban. Ha például az Udvarmesternőt választod akkor vagy a 6 rubelt, vagy a 3 győzelmi pontot választhatod.



Az 5 igazi akadály:

Amikor a játékos pontozójelzője elér egy igazi akadály előtti mezőt, és tovább haladna, akkor a játékosnak ellenőriznie kell, hogy megfelel-e az akadály követelményeinek:

Megfelel: A játékos átmehet az akadályon. Valamint megkapja az akadály bónuszát, ha van neki. A kapott győzelmi pontokat, mint rendesen, lelépi a pontozójelzőjével.

Nem felel meg: A játékos bábuja az akadály előtti mezőn marad (a plusz győzelmi pontok elvesznek). A játékos csak akkor kaphat újabb győzelmi pontot(ka)t, ha megfelel az akadály feltételeinek.



Adott számú **különböző zöld kártyával** kell rendelkezned.

A pontozósáv 10-es mezőjén: Minimum 3 **különböző zöld kártyával**.

20-as mező: min. 4; **35-ös mező:** min. 5;
50-es mező: min. 5; **70-es mező:** min. 6

Bónusz: Nincs



Adott számú **különböző fajlzóval** kell rendelkezned a **piac**on.

A pontozósáv 10-es mezőjén: Minimum 2 fajlzó legyen a piacon, abból legalább az egyik a **3-as, vagy magasabb pozícióban**.

20-as mező: Minimum 3 fajlzó legyen a piacon, abból legalább az egyik a **4-es, vagy magasabb pozícióban**.

35-ös mező: Minimum 4 fajlzó legyen a piacon, abból legalább az egyik a **5-ös, vagy magasabb pozícióban**.

50-es mező: Minimum 5 fajlzó legyen a piacon, abból legalább az egyik a **6-os, vagy magasabb pozícióban**.

70-es mező: Minimum 5 fajlzó legyen a piacon, abból legalább az egyik a **7-es, vagy magasabb pozícióban**.

Bónusz: Kapsz 1-1 **győzelmi pontot** minden egyes piacon lévő fajlzóért, és ezek egyikének **pozíciójáért rubelt** kapsz.



Adott számú **kék kártyával** kell rendelkezned.

A pontozósáv 10-es mezőjén: Minimum 1 **kék kártyával**.

20-as mező: minimum 2; **35-ös mező:** min. 3;
50-es mező: min. 4; **70-es mező:** min. 5

Bónusz: Kapsz 1-1 **rubelt** minden egyes kijátszott **kék kártyáért** ÉS 1 tetszőleges, kijátszott **kék kártyáért** járó **győzelmi pontokat** is megkapod.



Adott számú **piros kártyával** kell rendelkezned.

A pontozósáv 10-es mezőjén: Minimum 1 **piros kártyával**.

20-as mező: minimum 2; **35-ös mező:** min. 3;
50-es mező: min. 4; **70-es mező:** min. 5

Bónusz: Kapsz 1-1 **győzelmi pontot** minden egyes kijátszott **piros kártyáért** ÉS 1 tetszőleges, kijátszott **piros kártyáért** járó **rubelt** is megkapod.



Adott számú **cserekártyával** kell rendelkezned.

A pontozósáv 10-es mezőjén: Minimum 1 **cserekártyával**.

20-as mező: minimum 2;
35-ös mező: min. 3;
50-es mező: min. 1 **zöld, 1 piros és 1 kék cserekártyával**;
70-es mező: min. 4

Bónusz: Kapsz 2-2 **győzelmi pontot** minden egyes kijátszott **cserekártyáért**.

Megjegyzés: Az akadályok a végső pontozáskor is érvényben vannak! Más szavakkal az akadályok a játék végéig folytatják a pontozás blokkolását. Ha egy játékos elad egy akadályt a játék során, és nem tudja legyőzni a játék vége előtt, akkor nem fog egy pontot sem kapni a végső pontozáskor!

Megjegyzés: A végső pontozás sorrendje fontos, lásd alább.

VARIÁCIÓ

A tapasztalt játékosok azt is választhatják, hogy az igazi és a bónusz akadályok egy tetszőleges másik kombinációjával játszanak. Dönthettek úgy, hogy 0-5 igazi akadályt használtak, és hozzáadtok 0-5 bónusz akadályt. Megváltoztathatjátok azt is, hogy melyik akadályt melyik megadott mezőhöz (10, 20, 35, 50, 70) rendelitek. Az akadályokat képpel lefelé keverjétek meg, és véletlenszerűen rendeljétek hozzá az egyes mezőkhöz ezeket.

Megjegyzés: A játékosoknak kiemelt figyelmet kell fordítaniuk az igazi akadályokra a játék kezdetén, mivel nagy befolyással vannak a játékra, attól függően, hogy hol helyezkednek el a pontozósávon. Minél később jönnek, annál nehezebb legyőzni őket. Ez különösen igaz a zöld, a sárga és a csere akadályra. Az igazi akadályok célja, hogy a tapasztalt játékosokat kihívások elé állítsa, mivel a taktikai döntéseik meghozatalában rákényszeríti őket a feltételek figyelembe vételére.

Nagyobb játékoszámmal (4 vagy 5 játékos), elképzelhető, hogy a játékos önhibáján kívül nem tudja legyőzni az akadályokat. Ez általában attól függ, hogy mennyi cserekártya és mikor kerül játékba.

A VÉGSŐ PONTOZÁS SORRENDJE

A játék végi végső pontozás sorrendje nagyon fontos, ha több modult kombinálnak a játékosok. A végső pontozást a következő sorrendben hajtsátok végre:

1. A játékosok a tábla alapján megkapják a különböző nemeseikért járó győzelmi pontokat.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
1	3	6	10	15	21	28	36	45	55

2. A játékosok megkapják a megbízásért járó pontokat. Ez csak akkor történik meg, ha az **5. modul** játékban volt.



Megjegyzés: ezt a megbízáskártyát kell először értékelni:



3. A játékosok 1 győzelmi pontot kapnak minden 10 rubeljüért.



4. A játékosok 5 győzelmi pontot veszítenek minden kézben maradt kártyájukért.



Megjegyzés: Ha a **6. modul** játékban van, akkor az akadályok a végső értékelésre is hatnak. Ha egy pontozóbabu elérne vagy átlépne egy akadályon, akkor ugyanúgy kell kezelni azt, mint a játék során. Az akadályok a végső pontozás részei, és ezért hatásuk a játék végéig érvényesül. Ha a játékos nem tudja teljesíteni egy akadály feltételeit, akkor helyben marad és nem kap több győzelmi pontot.