

## SANKT PETERBURGAS

Žaidimas Skiras 2-4 žaidėjams.

### ŽAIDIMO SUDĖTIS

- Taškų skaičiavimo lentelė už žaidimo gale vertinamus aristokratus;
- 116 žaidimo kortelių (4 skirtingų grupių):
  - 31 žalia darbininkų kortelė;
  - 28 mėlynos pastatų kortelės;
  - 27 raudonos aristokratų kortelės;
  - 30 baltų mainų kortelių (po 10 darbininkų, pastatų ir aristokratų mainų kortelių).
- 4 pradedančiojo žaidėjo kortelės;
- 4 turą pradedančiojo žaidėjo žymekliai;
- Taškų skaičiavimo prietaisas;
- 382 pinigai (1, 2, 5, 10 ir 20 vertės).

### PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Surūšiuokite pinigus ir padėkite į bendrą banką.

Gera išmaišykite **atskirai** kiekvieną kortelių grupę – darbininkus, pastatus, aristokratus ir mainų korteles. Tada kiekvienos grupės korteles užverstos padedamos atskirai sekančia tvarka: darbininkų, pastatų, aristokratų ir mainų.

Kiekvienas žaidėjas gauna **25** pinigus.

Žaidėjai, žaidimo metu, laiko pinigus uždengę. Nerekomenduojama varžovams rodyti ar pasakyti savo turimų pinigų kiekio.

Vienas žaidėjas, viso žaidimo metu, yra paskiriamas žaidimo administratoriumi. Administratorius žaidimo metu prižiūri pinigų banką, renka pinigus už žaidėjų pirktas korteles, išdalina žaidėjams uždirbtus pinigus, padeda naujas korteles, žymi žaidėjų taškus taškų skaičiavimo prietaise. Žaidimo pradžioje administratorius sumaišo **4** pradedančiojo žaidėjo korteles ir duoda traukti kiekvienam žaidėjui:

- **4** žaidėjai – kiekvienas žaidėjas gauna po **1** kortelę;
- **3** žaidėjai – administratorius gauna **2** korteles, visi kiti žaidėjai po **1** kortelę;
- **2** žaidėjai – abu žaidėjai gauna po **2** korteles.

Kai visi žaidėjai gauna pradedančiojo žaidėjo korteles, jie atverčia jas ir iškeičia tas korteles į atitinkamos spalvos turą pradedančiojo žaidėjo žymeklius ir pasideda juos priešais save. Tuo tarpu pradedančiojo žaidėjo kortelės yra padedamos atgal į žaidimo dėžę ir jų žaidime daugiau nebereikės.

Iš pradžių administratorius traukia darbininkų korteles nuo užverstų darbininkų kortelių krūvelės viršaus ir sudeda jas atverstas iš eilės (iš kairės į dešinę):

- **4** žaidėjai – padeda **8** korteles;
- **3** žaidėjai – padeda **6** korteles;
- **2** žaidėjai – padeda **4** korteles.

Darbininkų kortelių krūvelė yra pasukama 90° kampu, taip parodant, kad šiuo metu vyksta darbininkų turas.

Žaidimas visada prasideda nuo darbininkų turo.

## ŽAIDIMAS

Šiame žaidime žaidėjai, iš eilės, atitinkamo turo metu, perka darbininkų, pastatų ir aristokratų korteles bei padeda jas atverstas savo žaidimo zonoje. Taip pat yra 30 mainų kortelių, kurias už atitinkamą užmokestį, galima sukeisti su jau turimomis atverstomis kortelėmis ir taip gauti daugiau įtakos ir naudos. Iš pradžių už korteles reikia susimokėti bankui, tačiau po to, žaidimo eigoje, jos žaidėjui uždirba pinigų arba taškų.

Žaidimo nugalėtoju taps žaidėjas, kuris pasibaigus žaidimui, bus uždirbęs daugiausiai taškų – taškų skaičiavimo prietaise turės didžiausią skaičių.

Žaidimas yra žaidžiamas ratu, kelis etapus. Nėra tiksliai numatyta kiek etapų gali užtrukti žaidimas. Tai priklauso nuo to, kaip greitai, žaidimo metu, pasibaigs kuri nors viena kortelių grupė. Tačiau paprastai žaidimas trunka 6-10 etapų.

Kiekvieną **etapą** (visada ta pačia tvarka) sudaro **4 turai**:

1. **Darbininkų turas;**
2. **Pastatų turas;**
3. **Aristokratų turas;**
4. **Mainų turas.**

Po to kitas etapas vėl pradedamas nuo darbininkų turo.

Kiekvienas **turas** susideda iš **3 fazių**:

1. **Žaidėjų veiksmas;**
2. **Taškų skaičiavimas;**
3. **Naujų kortelių padėjimas.**

### 1. ŽAIDĖJŲ VEIKSMAS

Šios fazės metu žaidėjai arba perka darbininkus pastatus ir aristokratus ir pasideda juos atverstus savo žaidimo zonoje, arba pasiima darbininkus, pastatus ir aristokratus į savo rankas, arba iš rankų padeda juos ant stalo. Tai yra **pagrindinė** kiekvieno turo fazė. Mainų turas bus parašytas atskirai (žiūrėkite toliau).

Atėjus žaidėjo ėjimui – jis **privalo** atlikti **vieną** iš **4 veiksmų**:

1. **Pirkti kortelę;**
2. **Paimti į rankas kortelę;**
3. **Padėti iš rankų kortelę;**
4. **Praleisti ėjimą (pasuoti).**

#### **Pirkti kortelę**

Žaidėjas perka **1** kortelę – arba **1** darbininką, arba **1** pastatą, arba **1** aristokratą. Pirmiausiai, darbininkai žaidėjui uždirba pinigus, pastatai taškus, o aristokratai ir pinigus ir taškus. Vėliau, už darbininkus galima gauti ir taškus, o už pastatus ir pinigus. Žaidėjas gali nusipirkti **bet kurią vieną** kortelę, kuri yra padėta **bet kurioje** iš dviejų kortelių eilių. Žaidėjas pasiima kortelę, **iš karto** sumoka jos kainą bankui ir **nedelsdamas** padeda ją atverstą priešais save – savo žaidimo zonoje. Visų žaidimo kortelių kaina yra nurodyta viršutinėje kairėje kortelės pusėje.

#### **Paimti į rankas kortelę**

Žaidėjas pasiima į rankas **1** kortelę – arba **1** darbininką, arba **1** pastatą, arba **1** aristokratą. Žaidėjas gali pasiimti **bet kurią vieną** kortelę, kuri yra padėta **bet kurioje** iš dviejų kortelių eilių. Žaidėjas pasiėmęs kortelę į rankas, iš pradžių už ją bankui **nesumoka**. Laikomų rankose savo kortelių žaidėjas niekam nerodo. Žaidimo metu, žaidėjas rankose gali laikyti ne daugiau kaip **3** korteles. Pasibaigus žaidimui, už kiekvieną rankose laikomą kortelę, žaidėjui bus atimami 5 taškai.

### **Padėti iš rankų kortelę**

Žaidėjas iš rankų padeda atverstą savo žaidimo zonoje **1** kortelę – arba **1** darbininką, arba **1** pastatą, arba **1** aristokratą. Dabar jis **turi sumokėti** šios kortelės kainą bankui. Žaidėjas gali padėti iš rankų kortelę, kurią pasiėmė šio turo metu arba ankstesnių turų metu (t. y. bet kurią tuo metu rankose laikomą kortelę).

### **Praleisti ėjimą (pasuoti)**

Jeigu žaidėjas negali **arba** nenori atlikti jokio veiksmo – jis turi praleisti ėjimą (pasuoti). Tačiau praleidęs ėjimą ir vėl sulaikęs savo eilės, žaidėjas **vėl privalo** atlikti vieną iš 4 veiksmų. Jis gali vėl praleisti ėjimą arba dabar jau nuspręsti nusipirkti, paimti arba padėti kortelę. Žaidėjas turi garsiai ir aiškiai pasakyti: „praleidžiu ėjimą“, kad sekantis žaidėjas žinotų, kad dabar atėjo jo eilė žaisti.

Kiekvieno turo, pirmos fazės pirmą veiksmą visada atlieka tą turą pradedantis žaidėjas (kuris turi to turo pradedančiojo žaidėjo žymeklį). Pavyzdžiui, darbininkų turo pirmos fazės veiksmą atlieka žaidėjas turinti darbininkų turo pradedančiojo žaidėjo žymeklį. Po jo laikrodžio rodyklės kryptimi, ateina kitų žaidėjų eilė ir kiekvienas žaidėjas privalo atlikti vieną iš 4 veiksmų. Kaip apsisuka ratas ir vėl ateina pradedančiojo žaidėjo eilė – jis vėl privalo atlikti vieną iš 4 veiksmų. Jis gali atlikti tą patį veiksmą arba pasirinkti bet kokią kitą veiksmą.

Tik tada, kai **visi žaidėjai vienas po kito praleido ėjimus** – pirmoji turo fazė baigiasi ir tuomet yra skaičiuojami taškai. Tada prasideda antroji turo fazė – „Taškų skaičiavimas“.

### **TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS**

Po žaidėjų veiksmų yra suskaičiuojami uždirbti pinigai arba gaunami taškai – arba už darbininkus, arba už pastatus, arba už aristokratus. Mainų ture taškai visai neskaičiuojami (apie mainų turą –žiūrėkite toliau). Taškai skaičiuojami tik už tas korteles, kurias žaidėjai turi pasidėję atverstas priešais save ant stalo.

**Dėmesio:** darbininkų ture – taškais vertinami tik darbininkai, pastatų ture – tik pastatai, o aristokratų ture – tik aristokratai! Visos ant stalo atverstos, atitinkamos grupės kortelės yra įvertinamos taškais (nesvarbu, kada jos buvo atverstos – šiame ture ar ankstesniuose turuose). Atverstos kortelės pastoviai duoda taškus.

Taškus pradedama skaičiuoti, laikrodžio rodyklės kryptimi, nuo turą pradedančiojo žaidėjo. Skaičiuojant taškus, žaidėjai gauna arba pinigus, arba taškus, arba ir pinigus, ir taškus (arba visai nieko, jeigu žaidėjas neturi atitinkamos grupės kortelių). Gaunamų pinigų skaičius visada yra nurodytas kairėje apatinėje kortelės dalyje (apskritime), o gaunamų taškų skaičius – dešinėje apatinėje kortelės dalyje (skyde).

Pinigus žaidėjai gauna iš banko ir pasiima juos pas save. Gautus taškus žaidėjai kaupia taškų skaičiavimo prietaise. Pinigus išmoka ir taškus į prietaisą suveda žaidimo administratorius.

### **NAUJŲ KORTELIŲ PADĖJIMAS**

Kiekvieno turo pabaigoje administratorius padeda naujas korteles ir pagal tam tikras taisykles surūšiuoja senas korteles. Visi 4 turai vyksta tuo pačiu principu, išskyrus mainų turą – ten taškai neskaičiuojami. Apie mainų turą skaitykite atskirai (žiūrėkite toliau).

Atlikdami savo veiksmus, žaidėjai ima korteles nuo žaidimo lentos. Kiekvieno turo pabaigoje, žaidimo administratorius turi papildyti kortelių skaičių vėl iki **8** kortelių. Šiuo atveju tai jau **nepriklauso** nuo žaidėjų skaičiaus – prieš kiekvieną naują turą žaidimo lentoje visada turi būti **8** kortelės.

Padėdamas naujas korteles, žaidimo administratorius turi laikytis šių taisyklių:

- Administratorius atsuka atgal 90° kampu šio, buvusio turo kortelių krūvelę. Tada pasuka 90° kampu naujo turo kortelių krūvelę. Tai daroma todėl, kad būtų aišku, kuris turas baigėsi ir kuris turas prasideda.

- Administratorius visas likusias senąsias korteles sustumia į **dešinę** pusę ir žemyn per vieną kortelę.
- Administratorius ima korteles iš kitos, **sekančios** kortelių krūvelės.
- Jis deda naujas korteles per vieną kortelę virš ir į kairę nuo senųjų kortelių.
- Jis padeda visada tiek kortelių, kad iš **viso** būtų **8** kortelės.

### MAINŲ TURAS IR MAINŲ KORTELĖS

Mainų turas vyksta skirtingai nuo kitų turų. Mainų ture taškai neskaičiuojami. Šiame ture žaidėjai negauna nei pinigų, nei taškų. Žaidėjų veiksmų fazė vyksta tampa kaip ir kituose turuose – žaidėjai perka korteles, paima į rankas korteles, padeda iš rankų korteles arba pasuoja (t. y. renka vieną privalomą veiksmą iš 4 veiksmų). Mainų kortelių krūvelę sudaro 10 darbininkų, 10 pastatų ir 10 aristokratų. Mainų kortelėse kainos skaičius yra įrašytas **rėmeliuose**.

Jeigu žaidėjas pasirenka atlikti veiksmą „pirkti kortelę“ arba „padėti kortelę“ – jis turi laikytis šių taisyklių:

- Žaidėjas, dėdamas mainų kortelę ant stalo, **privalo ja pakeisti** jau priešais žaidėją padėtą kitą atverstą kortelę, kuri atitinka spalvą nurodytą ant mainų kortelės. Žaidėjas negali mainų kortelės tiesiog padėti ant stalo, kaip bet kurios kitos kortelės. Jis ją gali padėti tik vietoj kitos kortelės – pakeisti kitą kortelę. Tuo tarpu pakeista kortelė išimama iš žaidimo.
- Bet kuri mainų kortelė ant kurios nurodyta mėlyna spalva gali pakeisti bet kurią padėtą pastato kortelę.
- Bet kuri mainų kortelė ant kurios nurodyta raudona spalva gali pakeisti bet kurią padėtą aristokrato kortelę.
- Jei mainų kortelėje nurodyta žalia spalva – tai norint pakeisti vieną į kitą dar turi sutapti prekės simboliai. Šių kortelių tarpusavio sąsajos nurodomos tuo pačiu prekės simboliu.

Viena mainų kortelė jokių būdu negali būti pakeičiama kita mainų kortele.

Vietoj įprastos kortelės padėta mainų kortelė suteikia žaidėjui daugiau naudos ir įtakos. Mainų kortelės padidina tos pačios spalvos kortelių vertę.

Kaip ir kitų kortelių, mainų kortelės kaina yra nurodyta viršutinėje, kairėje kortelės pusėje – tik ji įrašyta rėmeliuose. Jeigu mainų kortelė yra **brangesnė** už kortelę kurią ji pakeičia – žaidėjas bankui turi sumokėti šių dviejų kainų **skirtumą**. Jeigu mainų kortelė yra **tos pačios kainos** arba **pigesnė** už kortelę kurią ji pakeičia ž žaidėjas vis tiek turi sumokėti bankui **1** pinigą.

Atlikus mainų ture visus žaidėjų veiksmus, žaidimo administratorius, **visas likusias apatinėje kortelių eilėje** esančias korteles, paima nuo žaidimo lentos ir **išima** iš žaidimo. Jos daugiau žaidime naudojamos nebus. Po to administratorius visas likusias korteles **iš viršutinės** kortelių eilės perkelia į **apatinę** eilę. Kortelės perkeliamos į apatinės eilės dešinę pusę. Tada administratorius iš kortelių krūvelės traukia naujas korteles ir atverčia jų viršutinėje kortelių eilėje tiek, kad abiejose kortelių eilėse iš viso būtų **8** kortelės.

### ETAPO PABAIGA

Po 4 žaidimo turų, baigiasi pirmasis žaidimo etapas. Pasibaigus etapui, kiekvienas žaidėjas perduoda savo turėtą pradedančiojo žaidėjo žymeklį kaimynui iš kairės. Taip pasikeičia sekančio etapo visų 4 turų pradedantys žaidėjai. Naujas etapas vėl prasideda nuo darbininkų turo.

### ŽAIDIMO PABAIGA IR GALUTINIS TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS

Kai žaidimo administratorius padeda kurios nors vienos (vienos iš 4) kortelių grupės paskutinę kortelę (paskutinę darbininkų krūvelės kortelę, arba paskutinę pastatų krūvelės kortelę, arba paskutinę aristokratų krūvelės kortelę, arba paskutinę mainų krūvelės kortelę), žaidėjai toliau iki galo žaidžia **visus šio etapo likusius turus**. Pasibaigus šiam etapui (visiems jo turams), žaidimas **baigiamas** ir atliekamas **galutinis taškų skaičiavimas**.

Pastaba: kiekvienu žaidimo momentu, kuriam nors žaidėjui pageidaujant, žaidimo administratorius suskaičiuoja ir pasako kiek kortų liko kurioje nors krūvelėje.

Pastaba: jeigu šių paskutinių turų metu, nėra pakankamai kortelių, kad jos užpildytų reikalaujamus 8 laukelius, administratorius padeda tik tiek kortelių, kiek jų liko kiekvienoje konkrečioje krūvelėje.

Atliekant galutinį taškų skaičiavimą, žaidėjai dar gauna papildomus taškus už turimus **aristokratus** ir už turimus **pinigus**.

**Taškai už aristokratus.** Visi žaidėjo turimi **skirtingi** aristokratai yra įvertinami taškais. Skaičiuojami **ir mainų kortelių aristokratai**. Kitos **vienodos** aristokratų kortelės **nevertinamos**. Aristokratų taškų skaičiavimo lentelė, pagal kurią žaidėjai ir gauna taškus už aristokratus per galutinį taškų skaičiavimą pavaizduota žemiau:

| Skirtingų aristokratų kortelių skaičius | 1 | 2 | 3 | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | >10 |
|-----------------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-----|
| Taškai                                  | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55  |

**Taškai už pinigus.** Visi žaidėjo jam likę pinigai yra įvertinami taškais. Už **10** pinigų yra duodamas **1** taškas.

**Atimami taškai.** Už kiekvieną kortelę, kurią, pasibaigus žaidimui, žaidėjas turi rankoje yra atimami **5** taškai.

Žaidimą laimi žaidėjas surinkęs daugiausiai taškų. Jei fiksuojamos lygiosios – žaidimą laimi žaidėjas turintis daugiausiai pinigų.

## PERKAMŲ KORTELIŲ KAINOS SUMAŽINIMAS

Žaidėjai, pirkdami korteles, sumoka bankui jų kainą, kuri yra nurodyta kiekvienos kortelės viršutinėje, kairėje pusėje. Tačiau yra **4** galimybės sumažinti perkamos kortelės kainą:

- Žaidėjas perka tokią pačią kortelę, kokią jau turi atsivertęs priešais save ant stalo. Tuomet jis už tokią pačią perkamą kortelę moka **1 pinigų mažiau**. Jeigu žaidėjas jau turi atsivertęs dvi tokias pačias korteles – tai už trečią tokią pačią perkamą kortelę jis moka jau **2 pinigais mažiau** ir t. t.
- Žaidėjas perka kortelę iš apatinės kortelių eilės. Visos kortelės perkamos iš apatinės eilės, kainuoja **1 pinigų mažiau** už nurodytą kainą.
- Žaidėjas turi priešais save ant stalo atverstą aukso lydyklos kortelę. Jis moka bankui už kiekvieną perkamą aristokratų kortelę (tame tarpe ir už mainų kortelių aristokrata, t. y. už kiekvieną perkamą raudoną kortelę) **1 pinigų mažiau**.
- Žaidėjas turi priešais save ant stalo atverstą staliaus dirbtuvių kortelę. Jis moka bankui už kiekvieną perkamą pastato kortelę (tame tarpe ir už mainų kortelių pastatą, t. y. už kiekvieną perkamą mėlyną kortelę) **1 pinigų mažiau**.

Visi sutaupyti [pinigai yra **sudedami** ir **atimami** iš bazinės kainos.

Dėmesio: tačiau žaidėjas negauna iš banko jokių pinigų, jeigu sumažina kortelės kainą iki vertės, kuri yra mažesnė už nulį. Bet kuriuo atveju, žaidėjas turi sumokėti bankui **ne mažiau** kaip **1** pinigą, kai perka vieną kortelę.

## SPECIALIOS KORTELĖS

Tarp visų žaidimo kortelių yra **7** specialios kortelės. Šias, priešais save atverstas, korteles turintys žaidėjai, atitinkamu žaidimo metu, gauna papildomos naudos ir įtakos.

**Marinskio teatras.** Kai skaičiuojami taškai **už pastatus**, žaidėjas gauna po **1** pinigą už kiekvieną savo žaidimo zonoje turimą **aristokrato** kortelę (tame tarpe ir už mainų kortelių aristokratus, t. y. už kiekvieną savo atverstą raudoną kortelę).

**Mokesčiu rinkėjas.** Kai skaičiuojami taškai **už aristokratus**, žaidėjas gauna po **1** rublį už kiekvieną savo žaidimo zonoje turimą **darbininko** kortelę (tame tarpe ir už mainų kortelių darbininkus, t. y. už kiekvieną savo atverstą žalią kortelę).

**Potiomkino kaimas.** Žaidėjas pirksdamas ir padėdamas priešais save šią kortelę moka bankui 2 pinigus. Kai žaidėjas keičia šią kortelę mainų kortele, tuomet Potiomkino kaimo vertė yra 6 pinigai.

**Sandėlis.** Žaidėjas gali rankose laikyti iki 4 kortelių (vietoj galimų 3 kortelių). Jeigu sandėlis pakeičiamas mainų kortele, žaidėjas gali ne iš karto sumažinti rankose laikomų kortelių skaičių iki 3. Kada žaidėjas jau sumažina rankose laikomų kortelių skaičių iki 3, vėliau jis jau turi laikytis bendros taisyklės, kad rankose galima turėti ne daugiau 3 kortelių.

**Smuklė.** Žaidėjas, iš karto po kiekvieno taškų už pastatus skaičiavimo, gali (jei nori) nusipirkti iki 5 taškų. Kiekvienas taškas kainuoja 2 pinigus. Tačiau žaidėjas negali daryti atvirkščiai – už vieną tašką pirkti 2 pinigus.

**Caras Petras I.** Šią caro kortelę žaidėjas gali pakeisti bet kuria žalia mainų kortele.

**Observatorija.** Žaidėjas, turintis atverstą observatorijos kortelę, gali ją panaudoti 2 būdais. Skaičiuojant taškus observatorija yra vertinama 1 tašku, jeigu žaidėjas prieš tai jos nepanaudojo kitu būdu – per pastatų turo pirmąją fazę „žaidėjų veiksmai“ žaidėjas (kada ateina jo eilė daryti ėjimą) gali paimti viršutinę bet kurios krūvelės kortelę (tačiau tai negali būti paskutinė tos krūvelės kortelė). Paėmęs šią kortelę jis turi: arba iš karto už ją sumokėti bankui ir pasidėti ją atverstą savo žaidimo zonoje )jeigu tai mainų krūvelės kortelė, tai iš karto ją pakeisti kita, galimą kortelę), arba pasiimti ją į rankas (kol kas nemoka bankui), arba padėti ją į nebenaudojamų kortelių lauką (išimti iš žaidimo). Bet Kuriui atveju, žaidėjas užverčia observatorijos kortelę ir per taškų skaičiavimą negauna jokio taško. Užverstos observatorijos kortelės iki šio turo pabaigos negalima mainyti. Kito turo pradžioje, žaidėjas vėl atverčia observatorijos kortelę. Tada ją jau galima mainyti, o vėl sulaukus naujo pastatų turo panaudoti 2 būdais.