

Bernd Brunnhofer & Karl-Heinz Schmiel



SAINT ETERSBURG



STRUKTURA PRAVIDEL

Tato verze **Sankt Petersburgu** je kompletně přepracovanou novou edicí hry, která vyšla před 10 lety.

Sestavili jsme tato pravidla tak, aby byla přehledná jak pro hráče, kteří původní hru neznají, tak pro ty, kteří ji už hráli.

Kromě pravidel pro základní hru obsahuje tato verze několik rozšiřujících modulů, které budou vysvětleny na konci. Jednotlivé moduly mohou být mezi sebou libovolně kombinovány. Na začátku hry se hráči rozhodnout, se kterými z nich budou chtít hrát.

Pokud jste základní hru nikdy nehráli, jednoduše pokračujte ve čtení pravidel základní hry. Jste ostřílení veteráni? Pak přeskočte na stranu 15 a přečtěte si pravidla pro Tržiště (žlutý podklad).

HISTORICKÉ POZADÍ A CÍL HR Y

V roce 1703 založil ruský car Petr Veliký město Sankt Petersburg, které si rychle vysloužilo přezdívku „Paříž Východu“. Zimní palác, Ermitáž, Chrám Kristova vzkříšení a mnoho dalších budov stále udivuje návštěvníky z celého světa. Sankt Petersburg byl ale jen jedním z Petrových úspěchů; car kompletně reformoval Rusko a vyvedl jej ze středověku do moderní éry.

Pokud chcete v **Sankt Petersburgu** uspět, musíte začít od řemeslníků. Jejich práce vám zajistí příjem peněz, za které postavíte budovy. To vše ale nebude stačit, pokud nezískáte vliv šlechticů, kteří vám pomohou s řízením státu. Někdy budete muset vyměnit svého favorita za podřadného úředníka nebo strhnout tržiště a nahradit ho palácem. Takto město kolo za kolem roste, dokud trvá přísun peněz. Nakupujte karty, které zvětšují vaše jmění a pomohou vám získat nejvíce bodů: toto je cílem hry Sankt Petersburg.

ZÁKLADNÍ HRA

Základní hru můžete hrát ve **2 až 4 hráčích**. Abyste mohli hrát Sankt Petersburg v **pěti**, je nutné přidat rozšíření **Tržiště** (viz strana 15). Doporučujeme nejdřív se seznámit se základní hrou a přidat **Tržiště** později.

HERNÍ KOMPONENTY

Následuje seznam komponent potřebných pro hru. **Všechny komponenty, které zde nezmíníme, vraťte zpátky do krabice.** Pro základní hru je nebudete potřebovat.

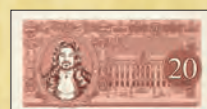
1 herní plán



8 dřevěných figurek (2 v každé barvě) **4 dřevěné symboly** (kladivo, katedrála, busta a ruka)



60 bankovek v celkové hodnotě 382 rublů (14x 1 rubl, 14x 2 rubly, 12x 5 rublů, 12x 10 rublů, 8x 20 rublů).



120 karet

pěti různých typů: symboly (běžové), řemeslníci (zelené), budovy (modré), šlechtici (červené), vyměňovací (vícebarevné).

4 karty se symboly (běžové)



31 karet s řemeslníky (zelené)



28 karet s budovami (modré)



27 karet se šlechtici (červené)



30 vyměňovacích karet (vícebarevné)



PŘÍPRAVA HRY

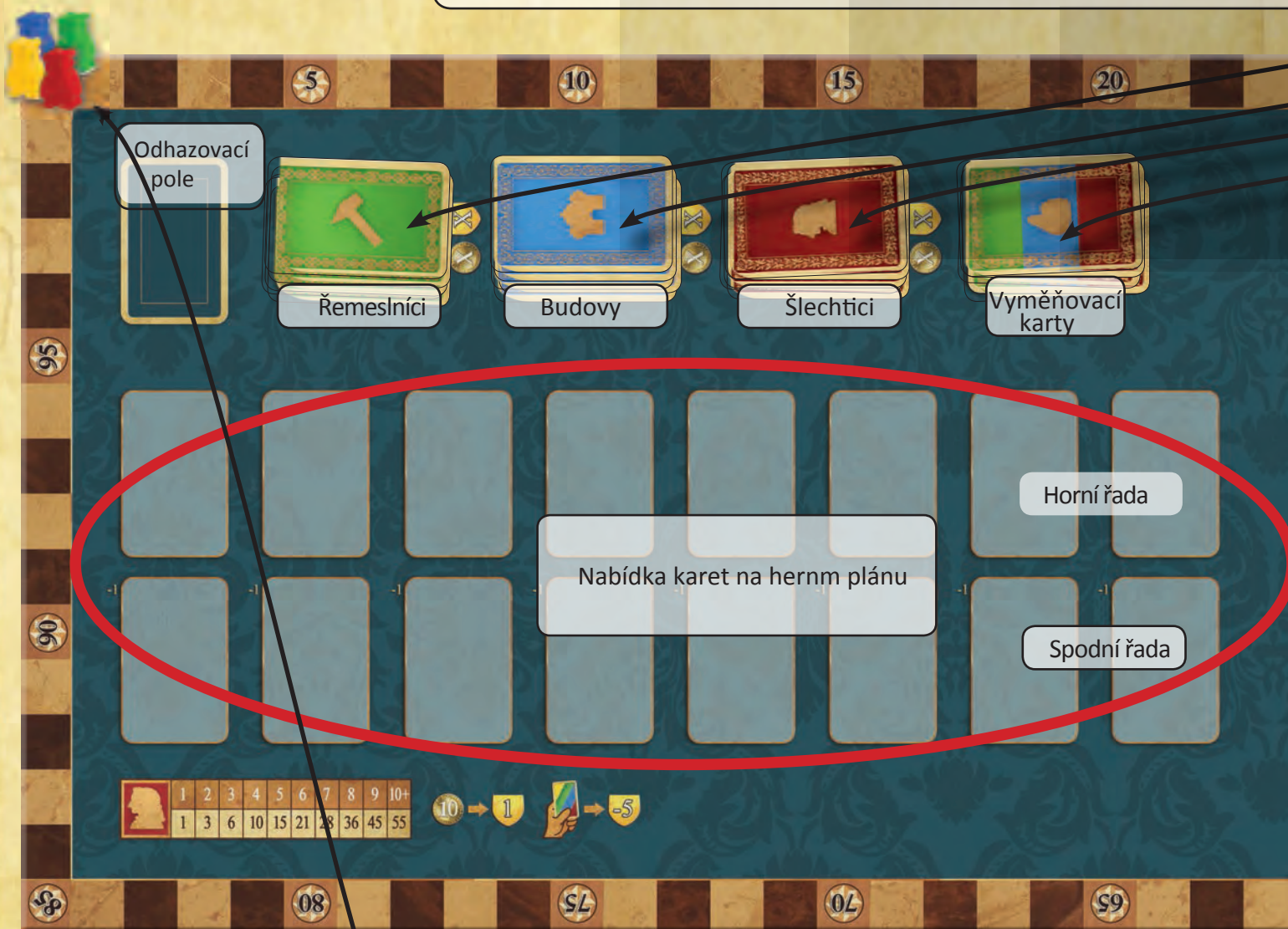
1. Umístěte herní plán doprostřed stolu, stranou s katedrálou nahoru.

2.

Zamíchejte karty se symboly a rozdejte je hráčům následovně:

- Při hře 4 hráčů dejte každému náhodně 1 kartu
- Při hře 3 hráčů dejte nejmladšímu hráči 2 náhodné karty, dalším dvěma hráčům po jedné kartě
- Při hře dvou hráčů dejte každému náhodně dvě karty

Každá karta odpovídá jednomu ze čtyř dřevěných symbolů, viz dále bod 6.



Poznámka: Jakékoli zbývající komponenty nebudete v základní hře potřebovat, vraťte je zpět do krabice.

7. Hráči si zvolí barvu, se kterou budou hrát, a vezmou si dvě příslušné figurky. Jednu postaví na pole 0 na stupnici s body a druhou umístí před sebe, aby bylo zřejmé, který hráč hraje se kterou barvou. Nyní může hra začít.

6.





3. Zamíchejte všechny zbývající balíčky karet, každý zvlášť: řemeslníky (zelené), budovy (modré), šlechtice (červené) a vyměňovací (vícebarevné). Pak umístěte každý balíček lícem dolů na příslušné místo na herním plánu.

4. Roztřídte bankovky podle denominací a umístěte je vedle herního plánu. Každý hráč si vezme **25 rublů**.



5. Nejstarší hráč se bude v průběhu hry starat o vydávání peněz z banky, doplňování karet na plánu a posouvání figurek na stupnici s body.



Nyní každý hráč vymění svou kartu nebo karty se symboly za příslušný dřevěný symbol (symboly). Karty vraťte do krabice, dále je nebudete potřebovat.



KARTY

Než si řekneme, jak hra probíhá, podívejme se nejprve na karty.

Co na kartách najdete?

Všechny karty jsou rozčleněny podobně, což znamená, že stejný typ informace najdete vždy na stejném místě. Ne každá karta obsahuje všechny typy informace. Některé jsou běžné, zatímco některé najdete jen na pár kartách. Typy informací jsou tyto: **cena**, **příjem**, **speciální funkce**, **symbol profese** a **symbol suroviny**.

Ted' postupně:

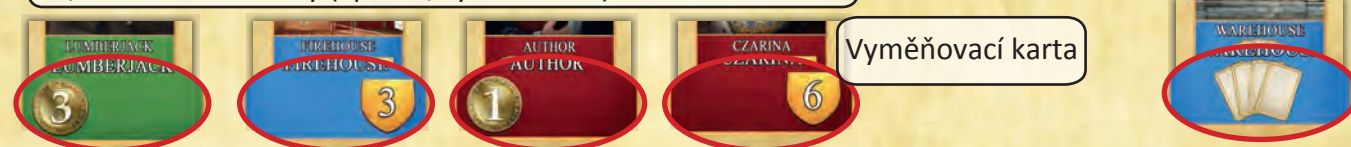
Každá karta, bez ohledu na typ, má svou cenu v levém horním rohu.



Každá karta, bez ohledu na typ, má ve spodní třetině prostor, ve kterém najdete **příjem**, který generuje, a případně **speciální funkce**.

Příjem: během příslušného bodování karta poskytuje vyobrazený příjem, a to rubly (vlevo, symbol mince) a/nebo vítězné body (vpravo, symbol štítu).

Speciální funkce: Kompletní přehled najdete na straně 19.



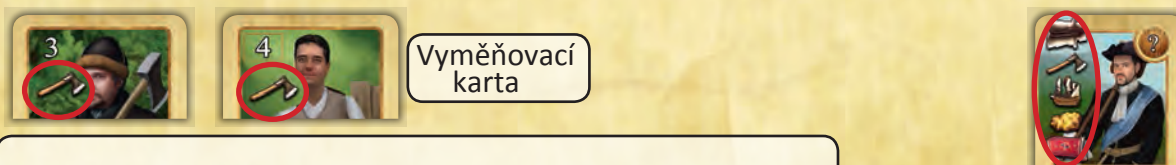
Příjem z řemeslníka: Vždy 3 rubly, žádné vítězné body.

Příjem z budovy: Žádné rubly, 1–7 vítězných bodů. (Výjimky: Skladíště, Potěmkino vesnice, hostinec a hvězdárna, viz str. 19.)

Příjem ze šlechty: 1–6 rublů, 0–3 vítězných bodů.

Příjem z vyměňovací karty:
Řemeslníci: 3–6 rublů, 0–2 vítězné body. (Výjimky: zlatník, truhlářská dílna, viz str. 19.)
Budovy: 1–5 rublů, 1–5 vítězných bodů. (Výjimky: Mariinské divadlo, viz str. 19.)
Šlechtici: 0–5 rublů, 0–6 vítězných bodů. (Výjimka: výběrčí daní, viz str. 19.)

Karty s řemeslníky, včetně vyměňovacích, mají na sobě **symbol profese** vlevo pod svou cenou.



Symbole profese: Ke každé skupině řemeslníků přísluší jeden symbol profese, celkem je jich 5 různých Stejné symboly najdete na zelených vyměňovacích kartách.

Výjimka: Karta Car a tesař obsahuje všechny symboly profesí.

Poznámka: Vyměňovací karty mají vícebarevnou rubovou stranu; poznáte je také podle toho, že jejich cena je zářmovaná v obdélníku.

Důležité: Barvy karet nemají nic společného s barvami hráčů!

Poznámka: Někteří řemeslníci, budovy a vyměňovací budovy mají v pravém horním rohu symbol suroviny.

Pokud hrajete základní hru, ignorujte je, nemají žádný význam. Používají se pouze s rozšířením **Tržiště**. Existuje 5 různých druhů symbolů surovin plus symbol otazníku.



PRŮBĚH HRY

Ted' je čas vysvětlit, jak se hra hraje.

Hra se hraje na **několik kol**. Každé kolo se skládá ze **čtyř fází**, které se pravidelně střídají v tomto pořadí:

1. Fáze řemeslníků

Strana 8 a 12

2. Fáze budov

Strana 9-10

3. Fáze šlechticů

Strana 10

4. Vyměňovací fáze

Strana 11

Na začátku každého kola přibude do hry tolik karet, aby jich celkem na plánu bylo **osm (výjimka: fáze řemeslníků v prvním kole)**. Poté hráč, který začíná příslušnou fází, zahraje jednu akci. Pro každou fází je začínajícím hráčem jiným hráč, přičemž ostatní hráči následují po směru hodinových ručiček. Dřevěné symboly ukazují, který hráč je začínajícím pro kterou fází.

Hráč s **kladivem** začíná **fázi řemeslníků**.



Hráč s **katedrálou** začíná **fázi budov**.



Hráč s **bustou** začíná **fázi šlechticů**.



Hráč s **rukou** začíná **vyměňovací fázi**.



Nyní vám ukážeme kompletní herní kolo, jelikož si myslíme, že je to nejjednodušší způsob, jak hru pochopit. Pak můžete začít sami.

Hru vysvětlíme na příkladu se čtyřmi hráči:

Hráči sedí u stolu v následujícím pořadí:



Hra začíná první fází řemeslníků.

1. Fáze řemeslníků

První fáze řemeslníků je odlišná od všech následujících. V první fázi řemeslníků přidejte (zelené) karty řemeslníků do horní řady na herním plánu podle počtu hráčů:

8 karet při hře 4 hráčů,

6 karet při hře 3 hráčů,

4 karty při hře 2 hráčů.



V našem příkladu přidáme 8 karet řemeslníků. Odkryjte je z balíčku karet řemeslníků; náhodně jsme vytáhli: 2 dřevorubce, 2 zlatokopy, 3 lovce kožešin a 1 stavitele lodí.

Pro lepší přehlednost je můžete seřadit vzestupně podle ceny.

Poté, co vyložíte karty, otočte balíček s kartami řemeslníků o 90°. Tím označíte, že hra je teď ve fázi

řemeslníků. Je pak pro hráče jednodušší kdykoli zjistit, jaká fáze se právě hraje.

Poznámka: Pouze během této úplně první fáze řemeslníků si každý hráč musí koupit jednoho řemeslníka vždy, když je na řadě. Na konci této fáze tedy bude mít každý hráč dva řemeslníky. Během této úplně první fáze řemeslníků hráči mohou hrát pouze akci **koupit kartu**.

Konrad je začínajícím hráčem, jelikož má kladivo. Musí koupit řemeslníka a vybere si dřevorubce. Zaplatí 3 rubly do banky a položí dřevorubce před sebe tak, aby byl dobře vidět. (Tato akce se jmenuje „nákup karty“. Více později.)

Chiye si také koupí dřevorubce a zaplatí 3 rubly.

Giuliano si koupí zlatokopa a zaplatí 4 rubly.

Holger si také koupí zlatokopa a zaplatí 4 rubly.

Konrad je znovu na tahu a koupí lovce kožešin za 6 rublů.

Chiye a **Giuliano** si také vyberou lovce kožešin za 6 rublů.

Holger koupí poslední kartu na plánu, stavitele lodí za 7 rublů.

Na plánu nezbývají žádné karty. Každý hráč musí mít 2 řemeslníky. Následuje bodování.

Bodování na konci fáze řemeslníků

Během bodování hráči obdrží příjem ve formě rublů a/nebo vítězných bodů. Během bodování řemeslníků se berou do úvahy pouze zelené karty (řemeslníci).

Každý řemeslník poskytuje příjem 3 rubly, všichni hráči si tedy vezmou 6 rublů z banky.

Nyní mají hráči různé množství peněz, které mohou utratit v následujících fázích. Všichni řemeslníci poskytují stejný příjem, ale jejich cena při zakoupení je různá.

Konrad má 22 rublů na konci fáze řemeslníků (25 rublů ze začátku minus 3 rubly za dřevorubce minus dalších 6 rublů za lovce kožešin, plus 6 rublů jako příjem = 22 rublů),

Chiye má také 22 rublů (25-3-6+6=22),

Giuliano má 21 rublů (25-4-6+6=21) a

Holger má 20 rublů (25-4-7+6=20).

Hráči by během hry neměli ukazovat, kolik peněz mají k dispozici. V našem příkladu jsme uvedli průběžný stav, abychom ulehčili čtení pravidel.

Nyní otočte zpátky balíček karet s řemeslníky. Následuje fáze budov.



2. Fáze budov

Nyní přidejte nové karty na plán. Jelikož je hra ve **fázi budov**, budete přidávat (**modré**) **karty budov**. Od teď až do konce hry se vždy na začátku fáze přidá tolik karet, aby jich celkem na plánu bylo osm, nezávisle na počtu hráčů!



V našem příkladu přidáme osm karet z balíčku s budovami, jelikož z minulé fáze nezbyly na plánu žádné karty.

Na plánu je nyní **1 Potěmkinova vesnice, 2 tržiště, 1 hasičská zbrojnice, 1 nemocnice, 1 knihovna a 2 divadla**. Otočte balíček s budovami o 90°, aby bylo zřejmé, že hra je ve fázi budov.

Giuliano je začínajícím hráčem, jelikož má katedrálu. Jako první musí provést **jednu akci**.

Nyní je vhodné vysvětlit všechny akce, které hráči mohou provádět, když se dostanou na řadu.

Možné akce:

- Koupit kartu
- Vzít si kartu do ruky
- Zahrát kartu z ruky
- Pasovat

Koupit kartu: Hráč koupí 1 kartu z herního plánu a zaplatí její cenu do banku. **Cena** karty je vždy v jejím levém horním rohu. Vyměňovací karty vždy stojí **rozdíl** mezi vyměňovanou kartou a kartou, která ji nahradí, viz str. 11. Kartu hráč položí před sebe. **Poznámka:** Cena karty může být snížena, viz Slevy na str. 14.

Vzít si kartu do ruky: Hráč si vezme **1 kartu** z plánu. V tuto chvíli za ni **nic neplatí**. Nepokládá ji před sebe, nechá si ji skrytě na ruce. Může ji zahrát později a v tom momentě za ni zaplatí. Na ruce může mít každý hráč **maximálně 3 karty** (výjimka: skladiště, viz str. 19).

Zahrát kartu z ruky: Hráč vyloží **1 kartu** z ruky a položí ji před sebe. Okamžitě zaplatí její cenu, která je uvedena v levém horním rohu.

Pasovat: Ve svém tahu nic neděláte. Když na vás znovu dojde řada, můžete si zvolit jakoukoli akci. Můžete opět pasovat, nebo vybrat jinou akci.

Zpět k našemu příkladu: **Giuliano** si koupí tržiště za 5 rublů. **Holger** si vezme Potěmkinovu vesnici do ruky. **Konrad** si vezme knihovnu do ruky. **Chiye** pasuje. Znovu hraje **Giuliano** a vezme si nemocnici do ruky. **Holger** a **Konrad** oba pasují. **Chiye** dříve pasovala, ale teď se rozhodne, že si koupí hasičskou zbrojnici za 11 rublů. Nyní konečně **Giuliano**, **Holger**, **Konrad** i **Chiye** všichni po sobě pasují. Následuje bodování, jelikož všichni hráči po sobě pasovali.

Bodování na konci fáze budov

Během bodování budov jsou brány do úvahy pouze modré karty budov.

Každý hráč si spočte svůj příjem z budov. Sečte množství rublů na **všech svých modrých kartách**. Toto množství pak získá z banku.

Poznámka: Rubly se objevují pouze na budovách z vyměňovacího balíčku (viz str. 6).

Nyní si hráči sečtou množství bodů na **všech svých modrých kartách**. Toto množství jim bude přiděleno. Hráči si vezmou peníze z banku a posunou své figurky na stupnici s body o příslušný počet polí.

Poznámka: Všechny karty kromě modrých v tuto chvíli neposkytují žádný příjem! Dvě karty řemeslníků, které každý hráč vlastní, nedají nic!

Podíváme se na karty **Giuliana**, abychom si ukázali, jak přesně bodování funguje.

Giulianovy karty:



Během bodování **budov** karty **řemeslníků** ignorejte!



Giuliano získá 1 vítězný bod za své tržiště. Posune svou figurku o 1 pole vpřed.



Holger a **Konrad** nezískají nic, jelikož nemají vyložené žádné modré karty. **Chiye** získá 3 vítězné body za svou požární zbrojnici, o které se posune na bodovací stupnici.

Žádný z hráčů během tohoto bodování nezískal žádné peníze!

Giuliano má nyní 16 rublů (21 na začátku fáze minus 5 rublů za tržiště = 16 rublů).

Holger má stále 20 rublů, protože si v této fázi nic nekoupil, pouze si vzal Potěmkinovu vesnici na ruku.

Konrad má stále 22 rublů, protože si v této fázi nic nekoupil, pouze si vzal knihovnu na ruku.

Chiye zbývá pouze 11 rublů (22-11=11).

Nyní otočte balíček s budovami zpět. Následuje fáze šlechticů.

Souhrn speciálních funkcí všech budov najdete na str. 19.

3. Fáze šlechticů

Stejně jako v předchozí fázi, i teď přidejte na plán tolik karet, abych jich bylo celkem osm. Jelikož se hra nachází ve fázi šlechticů, berete je z balíčku šlechtických (červených) karet.



V našem příkladě zbyly tři karty z minulé fáze, což znamená, že přidáme 5 nových karet z balíčku šlechticů.

Na plánu jsou nyní 2 písaři, 2 účetní a 1 revizor.

1 tržiště a 2 divadla tam zbyla z předchozí fáze.

Pro lepší orientaci můžete uspořádat karty podle jejich barev tak, že přesune karty z předchozích fází doprava.

Všechny fáze se hrají stejným způsobem. **Chiye** je začínajícím hráčem, protože má **bustu**. Hraje se stejně jako předchozí fáze budov. Hráči mohou kupovat karty, brát karty do ruky, zahrát karty z ruky nebo pasovat. Jakmile pasují všichni hráči za sebou, provede se bodování.

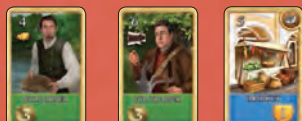
Můžete kupovat jakoukoli kartu na plánu. Přestože se nacházíte ve fázi šlechticů, neznámá to, že smíte kupovat pouze (červené) karty šlechticů.

V našem příkladě zbyly na plánu 3 karty (1 tržiště a 2 divadla) z předchozí fáze. Tyto mohou být koupeny nebo sebrány na ruku, pokud to hráči považují za smysluplné.

Bodování na konci fáze šlechticů

Během bodování šlechticů berte v úvahu pouze červené (šlechtické) karty. Jinak je bodování zcela totožné s bodování řemeslníků a budov.

Giulianovy karty:



Během bodování šlechticů ignorejte řemeslníky a budovy!



Giuliano dostane 4 rubly a 1 vítězný bod za svého revizora. Vezme si peníze z banky a posune svou figurku o 1 pole vpřed.



4. Vyměňovací fáze

Jak už jsme ukázali, první tři fáze probíhají stejným způsobem. **Vyměňovací fáze** je výjimkou, jelikož na jejím konci není **žádné bodování**.

Co jsou vyměňovací karty?

- Vyměňovací karty nemají žádnou speciální barvu. Na jejich rubu najdete barvy všech tří zbylých fází (zelená za řemeslníky, modrá za budovy a červená za šlechtu). Lícová strana vyměňovacích karet odpovídá jednomu z těchto tří typů. Cena vyměňovací karty je vždy uvedena v rámečku **12**. Během bodování se vyměňovací karty chovají jako jakékoli jiné.
- Vyměňovací karty nahrazují dříve vyložené karty. Nahrazenou kartu vždy zahodte na odhazovací balíček a právě zahraniou vyměňovací kartu vyložte před sebe.
- **Vyměňovací karty jsou obvykle cennější než karty, které nahrazují.**
- **Poznámka: Vyměňovací karta nemůže nahradit jinou vyměňovací kartu.**

Které karty mohou být nahrazeny?

- Zelená vyměňovací karta může nahradit jen **zelenou kartu řemeslníka**. Navíc se musí shodovat symboly profesí na obou kartách (výjimka: Car a tesař, viz str. 19).
- Modrá vyměňovací karta může nahradit jakoukoli **modrou kartu budovy**.
- Červená vyměňovací karta může nahradit jakoukoli **červenou kartu šlechtice**.
- **Vyměňovací karta nemůže být nahrazena jinou vyměňovací kartou!**



Kolik vyměňovací karty stojí?

Vyměňovací karty vždy stojí **rozdíl** mezi vyměňovací kartou a kartou, kterou nahrazují. Tedy výměna lovce kožešina (cena: 6) za kožešnictví (cena: 10) vás bude stát 4 rubly ($10-6=4$). Lovce kožešin zahodte na odhazovací balíček.

Zpátky k našemu příkladu: Po fázi šlechticů na plánu stále zbývají 3 karty, což znamená, že vyložíme **5 nových karet** z vyměňovacího balíčku, abychom měli opět na výběr z **8 karet**.

Holger je začínajícím hráčem, jelikož má **ruku** . Fáze se odehrává naprosto stejně jako ty předchozí. Hráči se střídají v hraní akcí, dokud všichni po sobě nepasují.

Poznámka: Na konci vyměňovací fáze není žádné bodování! Hráči nezískají žádné peníze ani body. Měli byste se pokusit, aby vám **zbyly alespoň nějaké peníze** na nákup karet v další fázi.

Poznámka: Je často lepší vzít si vyměňovací kartu nejdříve na ruku a zahrát ji později, ideálně ve fázi, v níž bude karta obodována.

Po vyměňovací fázi kolo končí.

Shrnutí speciálních funkcí vyměňovacích karet najdete na str. 19.

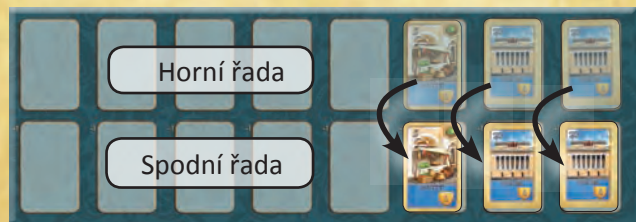
NA KONCI KOLA

1. Posuňte karty

Posuňte všechny karty, které zbyly v horní řadě, do **spodní řady**.

Pokud zbyly nějaké karty ve **spodní řadě** (toto je možné od druhého kola), nejdříve odstraňte tyto karty z plánu a položte je na odkládací balíček. Poté teprve posuňte karty z horní řady do spodní.

Karty ve spodní řadě mohou být koupeny v dalším kole. Stojí ale o **1 rubl méně**.

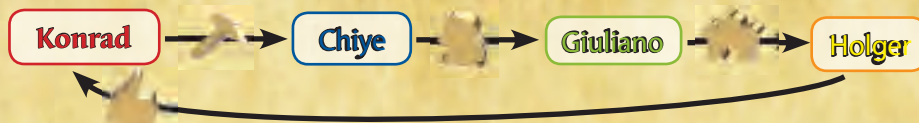


V našem příkladě to tedy znamená:

Tržiště a dvě divadla se posunou z horní řady do spodní. Tyto karty nyní stojí **o 1 rubl méně**. Tržiště stojí jen 4 rubly, divadla pouze 19 rublů každé. Toto je vysvětleno podrobněji v odstavci Slevy na straně 14.

2. Posuňte dřevěné symboly

Všechny dřevěné symboly jsou posunuty k dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. V našem příkladě tedy **Konrad** dostane **ruku**, **Chiye** **kladivo**, **Giuliano** **bustu** a **Holger** **katedrálu**. V každém kole jsou jiní hráči začínajícími pro jednotlivé fáze.



Další kolo může začít.

NOVÉ KOLO

Nové kolo vždy začíná **fází řemeslníků**. Nové (zelené) karty řemeslníků jsou vyloženy opět tak, aby na plánu bylo celkem **8 karet**. Počítáme přitom všechny karty, včetně těch ve **spodní řadě**.

Druhá fáze řemeslníků

Pro náš **příklad** to znamená, že na plán přidáme **5 nových karet řemeslníků**. Na rozdíl od fáze řemeslníků v prvním kole jsou vyloženy karty tak, aby jich bylo **celkem osm**, bez ohledu na počet hráčů.

Chiye je novým začínajícím hráčem pro fázi řemeslníků, jelikož teď má **kladivo**. Provede jednu akci. Hráči se střídají v zahrávání akcí do doby, než všichni po sobě pasují. Následuje bodování řemeslníků, během kterého hráči získají peníze a vítězné body podle příjmu na jejich kartách.

Bodování na konci fáze řemeslníků

Během bodování řemeslníků se berou v potaz pouze zelené karty (řemeslníků).

Bodování jsou všichni řemeslníci bez ohledu na to, ve kterém kole byli koupeni.

Po fázi řemeslníků následuje fáze budov. Hra pokračuje, fáze po fázi, kolo po kole, dokud není splněna podmínka pro konec hry.

KONEC HRY

Jakmile dojdou karty ve kterémkoli balíčku (řemeslníci, budovy, šlechtici nebo vyměňovací), blíží se konec hry. Dohrajte právě probíhající kolo do konce vyměňovací fáze jako obvykle. Následuje **závěrečné bodování**.


Příklad: Hra je na začátku fáze budov. Je potřeba přidat 4 nové karty budov na plán. V balíčku však zbývají pouze 3. Všechny jsou vyloženy na plán jako obvykle. Probíhající kolo bude poslední. Znamená to, že toto kolo je dohráno do konce vyměňovací fáze, po níž hra skončí.

Poznámka: Kdykoli během hry můžete přepočítat, kolik karet v každém z balíčků zbývá.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Během závěrečného bodování hráči získávají body za

• své **šlechtice**  a

• zbývající **peníze**  .

Za každou **kartu**, která jim zbyla na ruce, naopak **5 bodů ztrácí**



Vítězné body za šlechtice

Hráči získávají body v závislosti na počtu **různých šlechticů** (další kopie stejných šlechticů se nepočítají!), které mají před sebou vyložené.


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

Kolik vítězných bodů získáte?

Čím více různých šlechticů před sebou máte, tím více bodů dostanete. **Počet bodů, které za šlechtice dostanete, je znázorněn v tabulce výše, kterou najdete také na herním plánu.** Pokud máte více než 10 druhů šlechticů, dostanete 55 vítězných bodů.

Posuňte svou figurku na stupnici bodů o odpovídající počet polí.


Giuliano má na konci hry vyložených **8 šlechticů: písaře (2x), účetního, stavitele, senátora, správce (2x) a revizora:**

 Má 6 různých šlechticů. **Giuliano** získá 21 vítězných bodů, které si přidá na stupnici bodů.
Druhý písař a správce mu nepřinesou žádné body.



Vítězné body za zbývající peníze

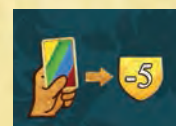
Hráči vymění zbývající peníze za vítězné body. Za každých 10 rublů, které vrátí do banku, získají 1 vítězný bod, který si přičtou na stupnici. Každému hráči tak zbude 0 až 9 rublů, které rozhodnou o vítězi v případě shodného počtu bodů.

Giulianovi zbylo 21  rublů. Získá 2 vítězné body, které si přičte na stupnici.
Zbude mu 1 rubl.

Zbývající karty na ruce

Hráč ztratí **5 bodů** za každou kartu, která mu zůstala na ruce. Posune se o příslušný počet polí zpět.

Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.



Remíza

Pokud dva či více hráčů získali stejný počet bodů, vítězí ten z nich, kterému zbylo více rublů. Počítají se pouze peníze, které hráčům zbyly poté, co proběhla výměna rublů na body.

Pokud remíze stále trvá, je vítězů více.

SHRNUTÍ

Jak probíhá kolo?

- Fáze řemeslníků – akce hráčů, pak bodování zelených karet řemeslníků (začínající hráč: kladivo)
- Fáze staveb – akce hráčů, pak bodování modrých karet budov (začínající hráč: katedrála)
- Fáze šlechticů – akce hráčů, pak bodování červených šlechtických karet (začínající hráč: busta)
- Vyměňovací fáze – akce hráčů, žádné bodování! (začínající hráč: ruka)

Kdy končí fáze a co musí proběhnout na začátku nové fáze?

Fáze končí v momentě, kdy všichni hráči po sobě pasovali (jeden po druhém).

Doplňte plán kartami z právě započaté fáze tak, aby na něm bylo 8 karet (počítají se karty v obou řadách).

Co musí proběhnout na konci kola?

- Odstraňte všechny karty ze spodní řady a položte je na **odkládací balíček**.
- Posuňte zbylé karty z horní řady do spodní řady.
- Posuňte dřevěné symboly hráči po levici.

Co může hráč dělat ve svém tahu?

- Koupit kartu
- Vzít si kartu do ruky
- Zahrát kartu z ruky
- Pasovat

Koupit kartu: Kupte si 1 kartu z plánu. Zaplaťte její cenu, peníze vraťte do banku. Cena je v levém horním rohu karty. Vyměňovací karty vždy stojí rozdíl mezi jejich cenou a cenou karty, kterou nahrazují, viz str. 11. Položte kartu před sebe.

Poznámka: Cena karty může být snížena, viz odstavec Slevy na následující straně.

Vzít si kartu do ruky: Vezměte si 1 kartu z plánu. Nic neplatíte. Nevykládejte kartu před sebe, nechte si ji na ruce. Můžete ji zahrát později, v tu chvíli ji zaplatíte. Na ruce smíte mít maximálně 3 karty (výjimka: skladiště, viz str. 19).

Zahrát kartu z ruky: Vezmi 1 kartu z ruky a polož ji před sebe. Ihned zaplať její cenu, která je uvedena v levém horním rohu karty.

Pasovat: Nedělej nic. Až přijdeš příště na řadu, můžeš opět zahrát jakoukoli akci. Můžeš znovu pasovat nebo zahrát jinou akci.

Důležité detaily

Limit karet na ruce: Nikdy nesmíte mít na ruce více než 3 karty, pokud vám nějaké vyložené karty tento limit nezvyšují.

Slevy:

- Každá karta koupená ze spodní řady je o **1 rubl** levnější. Tuto slevu ztrácíte, pokud si kartu berete do ruky.
- Každá karta, která se jmenuje stejně jako karta, kterou už máte vyloženou, stojí o **1 rubl** méně.
- Některé karty (např. truhlářská dílna nebo zlatnictví) mohou snižovat cenu jiných karet (viz str. 19).
- Slevy jsou kumulativní. To znamená, že pokud již máte vyložené dva lovce kožešin a kupujete třetího ze spodní řady, zaplatíte za něj jen 3 rubly. Běžně stojí lovec 6 rublů. Vy zaplatíte o 2 rubly méně, protože už dva lovce máte, a k tomu o 1 rubl méně, protože kupujete ze spodní řady.
- Vždy musíte zaplatit alespoň **1 rubl!**

Vyměňovací karty stojí rozdíl mezi jejich cenou a cenou karty, kterou nahrazují. Barva vyměňovací karty musí odpovídat barvě karty, kterou nahrazuje. Na vyměňovací karty se vztahují stejné slevy, které jsou popsány výše.

Poznámka: Řemeslníci mohou být nahrazeni pouze kartou s odpovídajícím symbolem profese.

Konec hry a závěrečné bodování

Konec hry nastává v momentě, kdy dojde alespoň jeden balíček karet (řemeslníci, budovy, šlechtici nebo vyměňovací). Právě probíhající kolo je dohráno do konce vyměňovací fáze. Poté hra skončí. Následuje závěrečné bodování.

Závěrečné bodování: Vítězné body za různé šlechtice podle tabulky plus 1 bod za každých 10 rublů na konci hry, minus 5 bodů za každou zbylou kartu na ruce.

Speciální případ

Nejsou koupeny ani sebrány žádné karty

Mohou nastat případy, kdy si nikdo z hráčů nechce koupit ani vzít na ruku žádnou kartu z plánu, všichni pouze pasují nebo hrají karty z ruky. V tom případě zbude na konci fáze na plánu 8 karet, a tedy se nedoplní žádné nové na začátku další fáze. Průběh hry se nijak nemění a jakmile všichni po sobě pasují, následuje bodování a další fáze. Hra opět pokračuje, dokud všichni po sobě nepasují, atd. V řídkých případech může tato situace nastat ve více fázích po sobě. Jelikož hráči obvykle dostanou nějaké peníze během bodování, začnou po čase zase kupovat karty z plánu. Koneckonců, bylo by složité vyhrát jen s kartami, které v tu chvíli mají vyložené.

ZMĚNY PRO HRU 2 A 3 HRÁČŮ

Hra se hraje stejně jako ve 4 hráčích, jen s následujícími změnami:

Hra 3 hráčů

Rozdávání karet se symboly: Nejmladšímu hráči jsou rozdány 2 náhodné karty, zbývajícím dvěma po jedné kartě. Hráči si pak vezmou odpovídající dřevěné symboly.

Na konci kola jsou symboly posunuty jako obvykle.

Například:



V první fázi řemeslníků je vyloženo pouze 6 karet. Od té chvíle se na začátku fází doplňují karty vždy tak, aby jich bylo celkem osm.

Hra 2 hráčů

Rozdávání karet se symboly: Oběma hráčům jsou rozdány dvě náhodné karty se symboly. Hráči si pak vezmou odpovídající dřevěné symboly.

Na konci kola jsou oba symboly posunuty druhému hráči.

V první fázi řemeslníků jsou vyloženy pouze 4 karty. Od té chvíle se na začátku fází doplňují karty vždy tak, aby jich bylo celkem osm.

Například:



STRATEGICKÉ TIPY

- **Drahé karty jsou v jistém smyslu levnější.** 1 vítězný bod z tržiště stojí 5 rublů. 1 vítězný bod z celnice stojí jen 4 rubly, atd. Někdy je proto lepší peníze ušetřit a později koupit dražší karty.
- Otázka během první fáze budov je vždy stejná: **Mám koupit hodně drahou budovu?** Na jednu stranu mi přinese spoustu bodů během každého bodování; na druhou stranu budu mít nějakou dobu velmi málo peněz, což je nebezpečné.
- **Vyměňovací karty jsou většinou dobré.** Měli byste se pokusit nechat si pár rublů na vyměňovací fázi. Ujistěte se ale, že během této fáze neutratíte všechny peníze, jelikož na jejím konci není bodování, čili také žádné peníze. Uvědomte si, že následuje fáze řemeslníků, přičemž alespoň jednoho si zřejmě budete chtít koupit.
- Pokud se rozhodujete, zda si kartu koupit nebo vzít na ruku, neberte v potaz jen příjem, který vám karta poskytuje. 1 karta, která zmizí z plánu, vytváří místo pro 1 novou kartu v další fázi. Chcete, aby se to stalo? Začínající hráč pro další fázi má obvykle malý zájem na tom, aby se objevila **spousta nových karet**. Pokud ale hrajete později, může situace vypadat úplně jinak.
- Vzít si kartu do ruky bývá často dobrý nápad. Pomáhá vám to překonat aktuální nedostatek hotovosti, protože kartu zaplatíte až později, jakmile budete mít peníze. Nespekulujte však příliš. Nic nebolí víc než ztráta **5 bodů** za každou kartu, která vám zůstane na ruce na konci hry.
- **Sankt Petersburg** je hra, ve které peněz není nikdy dost. Což je správně. Byla by přece nuda mít vždy možnost koupit si, cokoli chcete (alespoň v této hře).

NOVÝ SANKT PETERSBURG – TRŽIŠTĚ

Na **Nový Sankt Petersburg** se díváme jako na rozšířenou verzi základní hry. Doporučujeme hrát tuto verzi, jakmile se dobře obeznámíte se základem. Tržiště nabízí více taktických a strategických variant, které jsou pro hráče novou výzvou.

Sankt Petersburg je nyní hrou pro 2 až 5 hráčů. **Peter**, který se dříve mohl jen dívat, se nyní přidá ke hře. Hraje s černými.

Následující odstavce vysvětlují změny v **Novém Sankt Petersburgu**.

HERNÍ MATERIÁL

Pro hru s **Tržištěm** budete potřebovat všechny komponenty ze základní hry a některé další.

2 dřevěné figurky (pro pátého hráče)



6 destiček tržiště



Rubová strana

25 dřevěných žetonů (5 na hráče)



5 značek se surovinami



1 dřevěný symbol (měsíc)



5 značek s hodnotou 10



1 kartu se symbolem (běžová)



Rubová strana

35 karet tržiště (žluté)



Rubová strana



PŘÍPRAVA HRY

- Pro hru s rozšířením **Tržiště** budete potřebovat všechny komponenty uvedené výše spolu se všemi, které jsou potřeba pro **základní hru**. Jejich přehled najdete na str. 2 a 3. Použijte herní plán stranou s tržištěm nahoře. Příprava hry je stejná jako u základní hry s následujícími změnami.



- Umístěte všechny balíčky s kartami, zamíchané a lícem dolů jako obvykle, na příslušná barevná místa na herním plánu. Karty tržiště patří mezi karty řemeslníků a budov.



- Rozdělte karty se symboly následovně:
 - Při hře **5 hráčů** dostane každý náhodně 1 kartu.
 - Při hře **4 hráčů** dostane každý náhodně 1 kartu, zbývající kartu přidělte náhodně vybranému hráči.
 - Při hře **3 hráčů** dostane každý náhodně 1 kartu, zbývající dvě karty přidělte dvěma náhodně vybraným hráčům.
 - Při hře **2 hráčů** dostanou oba náhodně 2 karty, zbývající kartu přidělte náhodně vybranému hráči.

Nyní si hráči vymění karty za příslušné dřevěné symboly.

- Umístěte destičky tržiště na sebe na příslušné místo na plánu. Seřadte je vzestupně tak, aby ta nejnižší byla nahoře



a nejvyšší
vespod.



- Umístěte 5 žetonů od každého hráče, značky s hodnotou 10 a značky se surovinami vedle herního plánu.



Karty se symboly a odpovídající dřevěné žetony.



PRŮBĚH HRY

Hra probíhá stejně jako základní hra s následujícími změnami.

Při hře **5 hráčů** vyložte **10 karet řemeslníků** na začátku první fáze řemeslníků.







Při hře **4, 3 nebo 2 hráčů** postupujte stejně jako v základní hře.

Ve všech následujících fázích se vždy doplňuje tolik karet, abych jich na plánu bylo celkem **deset**. **Toto číslo je nezávislé na počtu hráčů!**


Mezi fázemi řemeslníků a budov se nyní hraje další fáze: **fáze tržiště**.

Než ukážeme příklad fáze tržiště, musíme vysvětlit, jak tržiště funguje.


Tržiště najdete v pravé části herního plánu. V každém kole jsou hráči odměněni za prodej zboží na tržišti, pro což jsou klíčové symboly surovin.

Celkem existuje 5 různých symbolů a symbol otazníku      . Ty najdete také v pravém horním rohu některých karet. Každá žlutá karta tržiště má **1 až 3 symboly surovin** jednoho typu. **Symboly surovin** najdete také na některých kartách řemeslníků, budov a vyměňovacích budov.

Kdykoli si koupíte kartu s jedním nebo více symboly surovin a umístíte ji před sebe, zaznamenejte změnu na tržišti. Každý hráč má celkem 5 žetonů, jeden pro každý typ suroviny. Posuňte žeton v příslušném sloupci o tolik polí nahoru, kolik je symbolů surovin na kartě.

Peter si například koupil kartu Pytel s obilím. Karta má na sobě 2 symboly s obilím (2 pytle). Peter posune svůj žeton ve sloupci s obilím  o 2 pole nahoru. Je možné, že za to dostane během bodování tržiště nějaké body, viz dále na str. 18. Body za tržiště dostáváte pouze během bodování tržiště. I tehdy, pokud koupíte jinou než žlutou kartu se symbolem surovin, dostanete body za tuto surovinu na konci **fáze tržiště**. Dřevěné žetony nejsou po bodování odstraněny! (Výjimka: oranžové karty tržiště, viz str. 18.)



Poznámka: pokud byste měli posunout svůj žeton na tržišti přes desáté políčko, posuňte ho na první. Vezměte si příslušnou značku s hodnotou 10  a položte ji před sebe. Tím udržujete přehled o tom, že ve skutečnosti máte více než 10 surovin daného typu.

Poznámka: Pokud hráč nahradí kartu se symbolem/symboly surovin **vyměňovací kartou**, musí upravit pozici příslušného žetonu tak, aby zohlednil **ztrátu** symbolů surovin. Hráči si musí dát pozor, aby pozice **žetonů na tržišti** přesně odpovídaly počtu symbolů na jejich kartách.

Fáze tržiště




Na plán je vyloženo tolik karet, aby jich tam **celkem bylo deset**.

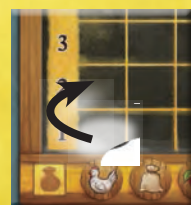
V našem příkladě je vyloženo deset karet: kuře (1x), pole (1x), pytel s obilím (1x), speciální karta s obilím (1x), bedna s jablky (2x), jablko (1x), ryba (1x), pole se zeleninou (1x), košík se zeleninou (1x).

Následně se otočí balíček s kartami tržiště o 90°, aby bylo zřejmé, že právě probíhá fáze tržiště.

Pro lepší přehlednost můžete uspořádat karty vzestupně podle ceny a setřídít je podle typu suroviny.

Peter je začínajícím hráčem pro tuto fázi, jelikož má měšec . Musí provést jednu akci. Může koupit kartu, vzít si kartu do ruky, vyložit kartu z ruky nebo pasovat. **Peter** koupí kuře za 5 rublů. Peter posune svůj žeton ve sloupci s kuřaty o jedno pole nahoru.

Hráči se střídají v hraní akcí, dokud všichni po sobě nepasují. Následuje bodování karet tržiště a samotného tržiště.



Bodování na konci fáze tržiště

Na konci fáze tržiště vždy proběhnou **dva typy bodování**. Nejdříve jsou obodovány karty tržiště a následně **tržiště samotné**.

1. Bodování jednotlivých karet tržiště

Karty tržiště přinesou hráčům 0 až 2 rubly, tyto si vezmou z banku.

2. Bodování tržiště

Když bodujete tržiště, dávejte pozor na jeho současnou hodnotu. Ta se během hry postupně zvyšuje, což znamená, že hráči získávají nejméně bodů v počátečních kolech hry. Hodnota tržiště je vždy vidět nad ním. Každý typ suroviny se boduje zvlášť. Pro každý symbol platí, že hráč, který té které suroviny dodal na tržiště nejvíce (tzn. jeho žeton je v příslušném sloupci nejvýše), získá vyšší počet bodů z destičky tržiště. Druhý hráč získá nižší počet bodů. Ostatní hráči nezískají za tento symbol nic.

Remíza: Pokud dva hráči mají shodně **nejvíce** symbolů jednoho typu, pak oba dostanou vyšší počet bodů a body za druhé místo nejsou uděleny. Pokud dva hráči remizují na druhém místě, pak oba dostanou body za druhé místo. První místo získává body jako obvykle.



Příklad: Na konci fáze tržiště vypadá tržiště takto a hodnota tržiště je:



Kuřata - Holger má nejvíce kuřat a získává 3 vítězné body. **Chiye**

a **Konrad** oba získávají po bodu, přestože remizují.



Obilí - Konrad získává 3 VB. Body za druhé místo nejsou uděleny.



Ovoce - Giuliano získává 3 VB. Body za druhé místo nejsou uděleny.



Ryby - Peter získává 3 VB. Body za druhé místo nejsou uděleny.




Zelenina - Chiye získává 3 VB a **Peter** 1 bod. **Konrad** nezískává nic.

Celkem získali **Konrad, Chiye** a **Peter** každý po 4 vítězných bodech. **Holger** a **Giuliano** získali po 3 bodech.

Na konci kola se hodnota tržiště zvýší. Vraťte horní destičku tržiště do krabice; další vyšší hodnota tržiště bude platná pro následující kolo.

Jakmile je odkryta destička s nejvyšší hodnotou **6/3**, hodnota tržiště se nebude měnit až do konce hry.

Výjimka: symbol ?

Jakmile koupíte kartu se symbolem otazníku , vyberte si jednu ze značek se surovinami ze zásoby:




Můžete si vybrat pouze ze značek, které ještě jsou v zásobě. Pokud jiný hráč dříve vybral například značku s rybou, už si ji nemůžete vybrat. Vybranou značkou překryjte symbol ? na kartě. Kartě byl právě přiřazen tento symbol. Posuňte příslušný žeton na tržišti o jedno pole nahoru.

Výjimka: oranžové karty tržiště

Každý typ suroviny má svoji jednu oranžovou speciální kartu. Ta je výjimkou. Když koupíte jednu ze speciálních karet, v tu chvíli zaplatíte 1 rubl a posunete žeton o 4 pole nahoru. Před každým bodováním tržiště musíte za kartu zaplatit údržbu.

Údržba: Musíte zaplatit tolik rublů, kolik je současná hodnota tržiště (vyšší číslo).

Pokud zaplatíte údržbu: Zaplaťte za údržbu do banku . Ponechte svůj žeton na místě a obodujte ho. Ponechte si oranžovou kartu před sebou. Během dalšího kola budete muset zaplatit údržbu během bodování tržiště znovu.

Pokud nezaplatíte údržbu: Posuňte svůj žeton o 4 pole zpět a obodujte jeho novou pozici. Oranžovou kartu položte na odkládací balíček.

V každém kole musíte platit údržbu za každou svoji oranžovou kartu **po** bodování karet tržiště, ale **před** bodováním tržiště samotného. Za každou oranžovou kartu zaplatíte vyšší z aktuálních hodnot tržiště.

Výměna karet se symboly surovin: Pokud nahradíte nějakou svou kartu vyměňovací kartou, musíte také upravit pozici příslušného žetonu na tržišti. Díky tomu je stále možné jednoduše srovnávat pozice hráčů na tržišti.



SPECIÁLNÍ KARTY

Karty řemesníků



Car a tesař (1x): Stojí 8 rublů. Příjem 3 rublů. Karta obsahuje všechny symboly profesí a může být nahrazena libovolnou **zelenou vyměňovací kartou**.



Potěmkinova vesnice (1x): Stojí 2 rubly. Pokud nahrazujete Potěmkinovu vesnici jinou kartou, její hodnota je v tu chvíli 6 rublů. To znamená, že zaplatíte méně za její výměnu než je obvyklé.

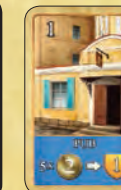


Hvězdárna (2x): Stojí 7 rublů. Získáte 1 vítězný bod, **pokud ji nevyužijete následovně:** jednou za kolo, namísto běžné akce během fáze budov, se smíte podívat na horní kartu z libovolného balíčku. Může to být balíček řemesníků, tržiště, budov, šlechticů, nebo vyměňovací. **Nesmíte se podívat do balíčku, v němž zbývá poslední karta.** Kartu musíte buď **okamžitě koupit, vzít si ji do ruky, nebo ji zahodit na odkládací balíček.** **V každém případě** hvězdárnu otočte, abyste naznačili, že byla použita a během bodování vám nic nedá. Otočená hvězdárna nesmí být nahrazena jinou kartou. Na začátku dalšího kola hvězdárnu otočte zpět, je opět připravena k použití.

Karty budov



Skladiště (1x): Stojí 2 rubly. Můžete držet až 4 karty na ruce. Pokud nahrazujete tržiště, musíte také snížit počet karet na ruce na 3. Pokud budete chtít později brát karty na ruku, váš limit jsou opět 3 karty.



Hostinec (2x): Stojí 1 rubl. Po každém bodování budov můžete nakoupit až 5 vítězných bodů. Každý vítězný bod stojí 2 rubly. Nemůžete prodávat body za 2 rubly!

Vyměňovací karty



Truhlářská dílna (1x): Stojí 4 rubly. Příjem 3 rubly. Cena **modrých karet** je snížena o **1 rubl** (včetně vyměňovacích karet).



Zlatnictví (1x): Stojí 6 rublů. Příjem 3 rubly. Cena **červených karet** je snížena o **1 rubl** (včetně vyměňovacích karet).



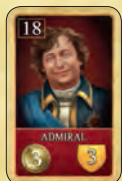
Mariinské divadlo (1x): Stojí 18 rublů. Během bodování budov dá 1 vítězný bod za každého vašeho šlechtice (červenou kartu).



Výběrčí daní (1x): Stojí 17 rublů. Během bodování šlechticů získáte 1 rubl za každého vašeho řemesníka (zelenou kartu).

ZNÁMÉ TVÁŘE NA VYMĚŇOVACÍCH KARTÁCH

Každá z červených vyměňovacích karet vyobrazuje známou osobnost ze světa deskových her. Můžete se podívat, proč jsme se rozhodli dát prostor těmto lidem na kartách. Sankt Petersburg ve své nové podobě by nemohl vzniknout bez podpory fanoušků. Díky Spieleschmiede (www.spieleschmiede.de) a 1 262 podporovatelům se hra stala realitou. V raných fázích tohoto projektu jsme provedli průzkum týkající se vyměňovacích karet. Osobnosti, které zde vidíte, jsou výsledkem tohoto průzkumu. Vybráni byli:



Vlaada Chvátíl



Stefan Feld



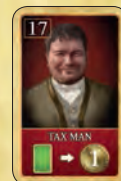
Ketty Galleguillos



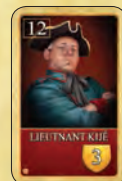
Doris Matthäus



Uwe Rosenberg



Tom Vasel



Franz Vohwinkel



Knut Michael Wolf

Navíc na kartách najdete tváře pár lidí, kteří jsou úzce spojeni s Hans im Glück Verlag, původním vydavatelem této hry.

Udělalí jsme prostor také pro dva autory této hry, Bernda Brunnhofera a Karl-Heinze Schmieho. Tom Lehmann, který vytvořil rozšíření „V dobré společnosti“ pro původní hru, se také dostal na kartu. Chceme mu poděkovat, že bylo možné použít 12 karet z tohoto rozšíření (viz modul 2 ve zvláštní části pravidel) také v této edici. Další karta nese tvář Axela Kaldenhovena, který vede Schmidt Spiele, jelikož mu chceme poděkovat za mnoho let úspěšné spolupráce a těšíme se na mnoho dalších s ním i jeho kolegy. Konečně, místo mezi našimi šlechtici si zaslouží také Dieter Hornung. Pomáhá nám s vývojem každé hry, za což mu chceme poděkovat.



**Bernd
Brunnhofer**



**Dieter
Hornung**



**Axel
Kaldenhoven**



**Tom
Lehmann**



**Karl-Heinz
Schmiel**

Velké díky všem, že umožnili, aby jejich tváře posloužily jako předlohy pro naše šlechtice.

DÍKY

Všichni z nás v Hans im Glück Verlag a autoři Bernd Brunnhofer a Karl-Heinz Schmiel by rádi poděkovali 1 262 podporovatelům, kteří umožnili dát Sankt Petersburgu druhou šanci a objevit se v tomto novém vydání. Zvláště bychom chtěli poděkovat následujícím:

Petra Alberti, Scott „Aldie“ Alden, Masahiko Aono, Gregor Auracher, Deniz Bahadir, Misa Bakracevski, Frank Balsler, Joshua Balvin, Olivier Barbier, Günther „SpieleSpieler“ Bayer, Tanja Becker, Markus Behrschmidt, Mark Bell, Stephanie Berger, Nicolas Bernadine, Christian Blanz, Uwe Bleimling, Cécile Blochet, Frederic Bizet, Board Game Base, René Borchers, Mike Bormann, Dirk Bosawe, Alexander Böhnisch, René Böni, Stephane Brachet, Marcus Brissman, Andrew Brixey, Manuela and Manfred Brunner, André Buchhalla, Timo Bullinger, Beat Cantieni, Chiye, Daniel Cloerkes, Roberto Corbelli, Robert Corbett, Mark Cowper, Adriana Cuervo, Nicole Dahm, Helga Dautert-Huber, Mathias Decker, Marielle Dessel, Teresa Dietrich, Peter Digruber, Dilli, Dave DiMaio, Petra Dorfmüller, Konrad Dreier, Gary Duke, Robert Duman, Patrick Dworkowski, Johann Ederer, Martin Eltermann, Ursula Eßlinger, Zsolt Farkas, Pierre Fenkart, Claus Fischer, Erwin Fleischmann, Walter Floth, Roberto Forero, Stefan Frey, Karsten Friedrich, Heike Frederking, Bruno Frizzi, Olivier Gauthier, Linda and Thomas Gajda, Manfred Gawlik, Andreas Giese, Christian Gödel, Steve Greenberg, Grant Greffey, Jens Grimmich, Eckart „Ecki“ Gügel, Oliver Günthner, Daniel „Erhardsson“ Hansch, Hans Harleman, Markus Hartmann, Wilko Hartz, Kazuki Hashimoto, Leona Healy, Thomas Helbig, Nicola Hellberg, Christof Heimhilcher, Jan Hepping, Madeleine and Wolfram Herre, Kari Herrington, Richard Herrmann, Joe Hird, Silke Holland, Hermann Holthausen, Markus Höreth, Silke Hückesfeld, Michael „Mighty“ Isbaner, Beate „Batti“ Jaworr, Uwe Joop, Andreas Jost, Vincent Jehl, Christoph Kainrath, Andrew Kanis, Karl-Heinz Kettl, Martina Kessler, Michael Kiefer, Torsten Koglin, Ralf Kollock, Jean-Christophe Kong, Werner Konnertz, Antti Koskinen, Martin „Superobelix“ Kosub, Scott Kovatch, Wolfgang Kreder, Karsten Krone, Andrea Krutsche, Gary Kruse, Constantin Krüger, Hardy Krüger, Sven M. Kübler, Mia Zoé and Mara Sophie L., Helfried Lackinger, Frank Langenfeld, Giuliano Lassandro, Christian Latka, Ingo Laubvogel, Hartmut Lipp, Yu-ting Lo, Uwe Lohse, Caro and Tommy Lorber, Arnas Lucassen, Hartmut Madlener, Cornelia Mahnke, Tobias Matysiak, Sepp Mayer, Michael Meier-Bachl, Jennifer Menze, Ramona and Carsten Meteling, Wilfred Meyboom, Jörg and Elena Müller, Jürgen Neidhardt, Alvin L. Neller, Michael „Hoeskuldr“ Neumann, Ronald Novicky, Yosuke Otsuka, Jeff Pachman, Alexandre Peeters, Anthony Pellicane, Andreas Peter, Markus Petersen, Anthony Perez, Diana Pérez-Gándaras, Tobias Pielsticker, Andreas Pitzschel, Andreas Preuß, Liane Preußner, Norbert Pütz, Chuncheng Quek, Sebastian Rapp, N. Rakowsky, Volker Rebel, Marcus Rehbein, Kay-Peter Rehders, Daniel Reinsch, Ernst-Jürgen Ridder, René Ritter, Nestor Rodriguez, Stefan Roschewitz, Guenther Rosenbaum, David Ruddat, Oliver Sack (Spielevater.de), Ville Salo, Stephane Sarrazin, Michael Sebastian, Christopher Seehusen, Stefan Seis, Michael Sellin, Christoph Schlewinski, Carina Schmidt, Hans-Dieter Schmitz, Udo Schmitz, Andreas Schnepf, Frank Scholtz, Andreas Scholz, Kay Schroeder, Felix „Siebensinn“ and Andrea „Sanara“ Schweiger, Dorothee Schweikard, Roman Shaposhnik, Björn Sieber, Mark Sienholz, Oliver Soergel, Oliver Sommer, Matteo Solcia, Marko Spill, Michael Stadler, Christian Steffens, Michael Stemmler, J D Sterling Babock, Sebastian Stöber, Sven and Rebecca Stratmann, Christian Strehl, Christoph Sturm, Symyis, Krisztina Szeróvay, Isabel Ribes Tang, Torsten Tews, Alexander Thalheim, Olaf Thelen, Karin Thier, Duarte Tiago, Kai Tiedge, Tomomi, Christian Törner, Philippe and Nina Traber, Andreas Trieb, Timur Tug, Holger Tussing, Sven Valentin (Dice Hunters e.V.), Fco Valverde, Nicolas Van Cauwenberge, Marc Van den Branden, Christof Van Holm, Bart van Hoof, Andreas Veith, Ivano Venturi, Nils Veuve, Etienne Vienne, Dirk Vincenz, Thilo Voigts, Carmen and Michael Wallner, Josef Weber, Michael Wegele, Martin Weich, Michael Welsch, Andre Welzel, Matthias Wendler, Andy Weyermann, Michael Wiener, Holger Wiewel, Stacie Winters, Jürgen Wilhelm, Frank Wojcik, Mou-Lan Wong, Christopher Wray, Juliane Wuehr, Cheng Hsien Yu, Frank Zahn, Jens Zehrbach, Uwe Zemke, Frank Ziegler

Autor a vydavatel také děkují Klausu Knechtskernovi, Gregoru Abrahamovi a Andreasi Triebovi za mnoho kol testování a, jako vždy, Dieteru Hornungovi.

Překlad: Pavel Ranocha

© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH

English version by:

© 2014 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Z-MAN
games

info@zmangames.com

www.zmangames.com