

Bernd Brunnhofer & Karl-Heinz Schmiel



SANKT PETERSBURG

MODULY



2-4 HRÁČI



OD 10 LET



60 MINUT



SHRNUTÍ

Zde popíšeme jednotlivé moduly, které je možné hrát spolu s novým *Sankt Petersburgem*. Doporučujeme, abyste hráli s 1–3 moduly a nepoužívali všechny najednou. Pokud byste to přesto zkusili, hra by se neúměrně prodloužila.

Modul 1: Banket

Modul 2: V dobré společnosti

Modul 3: Pomocníci

Modul 4: Události

Modul 5: Úkoly

Modul 6: Překážky

(hratelné pouze spolu s Tržištěm)

(hratelné pouze spolu s Tržištěm)

(hratelné pouze spolu s Tržištěm)

(hratelné pouze spolu s Tržištěm)

Strana 2

Strana 3

Strany 3–4

Strana 4

Strany 4–5

Strany 5–6

MODUL 1: BANKET

KOMPONENTY A JEJICH FUNKCE

15 karet: 3 běžné karty a 12 speciálních fialových karet.

Zamíchejte všechny karty do příslušných balíčků podle jejich rubových stran. Speciální fialové karty jsou typicky zdarma. **Musí** být nejdříve sebrány na ruku, což znamená, že pro ně musíte mít na ruce místo. Pokud chcete použít speciální funkci takové karty, uděláte to později, až budete znovu na řadě. Fialovou kartu smíte použít pouze tehdy, pokud její speciální funkci lze provést. Nemohou být zahrány, aniž by se provedl jejich efekt, ale na konci hry se za ně neodečítají body, pokud vám zůstanou na ruce. Jakmile speciální kartu zahrajete, odstraňte ji ze hry.



Car – Superstar (1x): Tato karta může nahradit pouze kartu Car a tesař. Během bodování dělníků získáte 3 rubly. Dále od té chvíle platíte o 1 rubl méně za každou modrou nebo červenou kartu (včetně vyměňovacích).



Potěmkinova vesnice (1/4 a 3/8): Obě Potěmkinovy vesnice fungují stejně jako ta ze základní hry.



Výběřčí peněz (1x): Zaplaťte polovinu ceny karty a vyložte ji před sebe. Položte na ni žeton. Za tuto kartu nezískáváte při bodování žádné vítězné body a nemůžete ji nahradit jinou kartou.



Černý trh (3x): Vyberte si 1 kartu z odhazovacího balíčku. Můžete ji buď okamžitě vyložit, vzít si ji na ruku, nebo vrátit na odhazovací balíček.



Dvojtah (1x): Okamžitě zahrajte 2 akce, jednu po druhé. Během každé z nich můžete koupit kartu, vzít si kartu na ruku, vyložit kartu z ruky nebo pasovat.



Příživník (1x): Vyberte si vyloženou kartu některého ze soupeřů. Okamžitě si vezměte její příjem rublů nebo vítězných bodů.



Šašek (1x): Přiřaď šaška k jedné své vyložené kartě, která dává příjem jak rublů, tak vítězných bodů. Příště, až bude karta bodována, tyto hodnoty navzájem vyměň. Jinak řečeno, vezmi si tolik rublů, kolik dává běžně vítězných bodů a naopak. Po takovém bodování odstraň šaška ze hry.



Oslíček (1x): Okamžitě si vezmi 5 rublů z banku.



Banket (1x): Přiřaď banket k jedné své vyložené kartě, která dává příjem jak rublů, tak vítězných bodů. Příště, až bude karta bodována, zdvojnásob obě hodnoty. Po takovém bodování odstraň banket ze hry.



Pryč s ní! (2x): Zahod' jednu kartu z ruky na odhazovací balíček.



Kapsář (1x): Pokud se rozhodneš zahrát kapsáře, musíš jej zahrát na začátku fáze (ve chvíli, kdy jsou na plán přidávány nové karty). Hraní kapsáře není akce. Pokud zahrajete kapsáře, můžete si koupit nebo vzít do ruky jednu kartu **před tahem začínajícího hráče**. Fáze pak pokračuje běžným způsobem, na tahu je začínající hráč a poté hráči po směru hodinových ručiček. Dřevěné symboly nemění majitele.

Poznámka: Tento modul je možné hrát i tehdy, pokud hrajete **jen** základní hru. V tom případě odstraňte tři karty se **žlutým rubem** do krabice: **černý trh**, **výběřčí peněz** a **příživníka**.

MODUL 2: V DOBRÉ SPOLEČNOSTI

od Toma Lehmana

KOMPONENTY A JEJICH FUNKCE

Tento modul obsahuje 12 dalších karet, které jsou zařazeny do hry. Můžete také použít jen některé z nich a zbylé vrátit do krabice. Zamíchejte karty do příslušných balíčků podle jejich rubové strany.

3 budovy:



Kavárna (1x): Během bodování budov si vezměte 1 rubl za každého vašeho vyloženého šlechtice.



Obchodní dům (1x): Po každém bodování budov smíte zaplatit 3 rubly do banku, za což získáte 2 body. Na rozdíl od hostince může být tato schopnost využita pouze **jednou za kolo**.



Vězení pro dlužníky (1x): Během bodování budov získáte 1 vítězný bod, pokud jste vězení pro dlužníky nepoužili následovně: během fáze budov smíte prohledat odhazovací balíček a vybrat si z něj 1 kartu, kterou koupíte a vyložíte, nebo si ji necháte na ruce, nebo vrátíte do odhazovacího balíčku.

Po použití vězení pro dlužníky otočte. Otočené karty nesmí být nahrazeny vyměňovací kartou a nedávají žádné body při bodování.

Na začátku dalšího kola otočte vězení pro dlužníky zpět. V další fázi budov jej smíte opět použít.

2 šlechtici:



Podvodník (2x): Tento „šlechtic“ stojí **pouze** 1 rubl. Během bodování šlechticů musíte buď zaplatit jeden rubl, nebo zahodit podvodníka na odhazovací balíček.



Říjnová revoluce (1x): Touto kartou můžete nahradit libovolného řemeslníka. Během bodování řemeslníků vám dává **6 rublů a 2 vítězné body**.



Textilní továrna (1x): Během bodování budov získáte 2 vítězné body za každý symbol koberce na vašich vyložených kartách.



Cechovní dům (1x): Během bodování budov získáte celkem 4 vítězné body a/nebo rubly v jakékoli kombinaci. Můžete si tedy například vzít 3 rubly a 1 vítězný bod, 4 vítězné body, atd.



Univerzita (1x): Tato vyměňovací karta stojí 18 rublů. Během bodování budov vám dá 6 vítězných bodů.



Obchodník (1x): Tato vyměňovací karta stojí 6 rublů. Během bodování šlechticů vám dá 3 rubly.



Poručík Kijé (1x): Tato vyměňovací karta stojí 12 rublů. Během bodování šlechticů vám dá 3 vítězné body.



Starosta (1x): Během bodování šlechticů si vezměte 1 rubl za každou vaši vyloženou budovu.

Poznámka: Pokud hrajete s moduly 1 i 2, **nepoužívejte vězení pro dlužníky**.

MODUL 3: POMOCNÍCI

KOMPONENTY A JEJICH FUNKCE

5 karet pomocníků: Každý pomocník má svou jedinečnou schopnost.



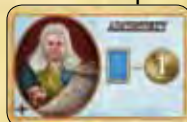
Mistr

Nakupování zelených karet: -1 rubl
Pokud máte tohoto pomocníka, platíte o 1 rubl méně za nákup zelených karet, včetně zelených vyměňovacích.



Zámecká paní

Nakupování žlutých karet: -1 rubl
Pokud máte tuto pomocnici, platíte o 1 rubl méně za nákup žlutých karet.



Architekt

Nakupování modrých karet: -1 rubl
Pokud máte tohoto pomocníka, platíte o 1 rubl méně za nákup modrých karet, včetně modrých vyměňovacích.



Právník

Nakupování červených karet: -1 rubl
Pokud máte tohoto pomocníka, platíte o 1 rubl méně za nákup červených karet, včetně červených vyměňovacích.



Carova dcera

Nakupování vyměňovacích karet: -2 rubly
Pokud máte tuto pomocnici, platíte o 2 rubly méně za nákup vyměňovacích karet.

Připomenutí: Každá karta stále stojí minimálně 1 rubl.

PŘÍPRAVA

Poté, co určíte začínající hráče pro všechny fáze, přidělte jednoho pomocníka každému hráči. Pomocníci, které ve hře použijete, závisí na počtu hráčů, jak je popsáno níže (všechny ostatní vraťte do krabice):

Hra 2 hráčů: Použijte jen Architekta (modrého) a Právníka (červeného) a náhodně dejte každému hráči jednoho z nich.

Hra 3 hráčů: Použijte Architekta (modrého), Právníka (červeného) a Carovu dceru (vícebarevnou). Náhodně dejte každému hráči jednoho z nich.

Hra 4 hráčů: Použijte Architekta (modrého), Právníka (červeného), Carovu dceru (vícebarevnou) a Zámeckou paní (žlutou). Pouze Mistr je vrácen do krabice. Dejte Zámeckou paní hráči napravo od hráče s měšcem. Ostatní náhodně rozdělte mezi zbývající hráče.

Hra 5 hráčů: Použijte všech 5 pomocníků. Dejte Zámeckou paní hráči napravo od hráče s měšcem. Dejte Mistra hráči napravo od hráče s kladivem. Ostatní náhodně rozdělte mezi zbývající hráče.

Jak pomocníci mění majitele?

Na konci kola, po vyměňovací fázi, posuňte pomocníky proti směru hodinových ručiček, tedy hráči po pravici.

MODUL 4: UDÁLOSTI

KOMPONENTY A JEJICH FUNKCE

Na začátku hry rozložte všechny události vedle herního plánu. Každá událost smí být zahrána jednou za hru.

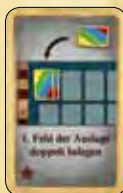
Události smí být vybrány až od **druhého kola!**

Každý hráč smí vybrat pouze jednu událost. Během svého tahu, ještě než zahraje běžnou akci, si smí vybrat jednu kartu události a provést ji. Každá událost je jiná. Pokud to učiní, položí kartu **před sebe**. Tím dává najevo, že již jednu událost vybral. Poté zahraje svůj **běžný tah**.

Poznámka: Pokud použijete modul Události, je důležité, v jakém pořadí odkládáte na konci kola karty na odkládací balíček. Postupujte ve spodní řadě zleva doprava, což znamená, že karta nejvíce vpravo se stane horní kartou odkládacího balíčku.

Pokud během hry na odkládací balíček pokládáte více než 1 kartu, rozhodnete o pořadí, v jakém je tam položíte.

6 karet událostí:



Dvojče: Přidejte druhou kartu do levého horního místa na herním plánu (jedna karta už tam musí být). Na tomto místě jsou teď 2 karty. Hráči musí vzít obě karty najednou. Mohou obě koupit, jednu koupit a jednu si vzít do ruky, nebo si vzít obě do ruky. Nemohou si jednu nechat a druhou zahodit.



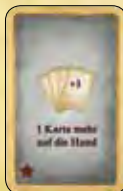
Sponzor: Vezměte si 6 rublů z banku. Všichni ostatní hráči se vezmou 2 rubly z banku.



Duch: Vezměte jednu kartu z herního plánu a položte ji na odkládací balíček. Nahradíte ji jinou kartou z balíčku právě probíhající fáze.



Zkusím štěstí: Přidejte na plán tolik karet z balíčku právě probíhající fáze, kolik je hráčů. Tuto událost můžete zvolit pouze tehdy, pokud je na plánu dost volných míst. Jako obvykle přidáváte karty do horní řady



Skladiště: Vyložte tuto kartu před sebe. Váš limit karet na ruce je zvýšen o 1.
Poznámka: Tato karta není modrou kartou. Nelze ji nahradit a nesnižuje cenu žádných jiných karet. Pokud máte zároveň modré skladiště, můžete držet na ruce 5 karet.



Zloděj: Můžete koupit horní kartu z odkládacího balíčku. Musíte za ni okamžitě zaplatit. Poté zahrajte svůj běžný tah.

MODUL 5: ÚKOLY

KOMPONENTY A JEJICH FUNKCE

Na začátku hry rozdejte každému hráči 3 karty. Během hry musí hráči dva z úkolů zahodit. Zbývající úkol je během závěrečného bodování obodován.

15 karet úkolů: každý úkol je jiný.



Získáte **2 vítězné body** za každou svou **červenou kartu**.



Získáte **10 vítězných bodů** a **1 vítězný bod** za každou svou **zelenou kartu**.
Ve hře dvou hráčů tuto kartu odstraňte!



Získáte **2 vítězné body** za každý žeton, který máte na tržišti. Navíc získáte body za pozici **jednoho** ze svých žetonů na tržišti.



Vyberte **2 své žetony** na tržišti. Sečtěte jejich pozice a získáte body odpovídající tomuto součtu.



Získáte **3 vítězné body** za každou kartu tržiště, celnice a hasičské zbrojnice.



Získáte **10 vítězných bodů**. Získáte dalších **10 vítězných bodů**, pokud máte na konci hry nejvíce rublů (než hráči promění peníze na body).



Získáte **3 vítězné body** za každou různou zelenou kartu, kterou máte.



Získáte **2 vítězné body** za každou stejnou kartu, kterou máte, počínaje druhou kartou.
Odstraňte tuto kartu při hře dvou hráčů!



Získáte **2 vítězné body** za každou vaši vyměňovací kartu.



Získáte **čtyřnásobek vítězných bodů** za svou nejlepší červenou kartu.



Získáte **trojnásobek vítězných bodů** za svou nejlepší modrou kartu.



Získáte **5 vítězných bodů** a další vítězné body podle počtu hráčů:
2 hráči: 1 vítězný bod za každou 4. vaši kartu
3 hráči: 1 vítězný bod za každou 3. vaši kartu
4–5 hráčů: 1 vítězný bod za každou 2. vaši kartu



Získáte **2 vítězné body** za každou svou žlutou kartu (i stejnou).




Získáte **2 vítězné body** za každou svou různou modrou kartu.



Získáte **dvojnásobek bodů** za všechny své modré vyměňovací karty.
Odstraňte tuto kartu při hře 2 hráčů!

Jakmile vaše figurka na stupnici s body dosáhne 20 bodů, zahodte první úkol dle své volby. Jakmile vaše figurka na stupnici s body dosáhne 35 bodů, zahodte druhý úkol dle své volby. Ponechte si zbývající úkol do konce hry.

Poznámka: Pořadí, v jakém se na konci hry přidělují body, je důležité, viz str. 6.

Poznámka: Karty s tímto symbolem jsou při hře 2 hráčů odstraněny ze hry 

MODUL 6: PŘEKÁŽKY

KOMPONENTY A JEJICH FUNKCE

10 překážek rozdělených do 2 kategorií – bonusové překážky a skutečné překážky.

Během hry použijete 5 překážek. Na začátku hry náhodně vyberte 3 bonusové a 2 skutečné překážky. Nepoužité překážky vraťte do krabice. Položte překážky podél stupnice s body. Náhodně umístěte jednu skutečnou překážku k políčku 20 a druhou k políčku 35. Náhodně umístěte jednu bonusovou překážku k políčkům 10, 50 a 70.

5 bonusových překážek:

Jakmile vaše figurka dosáhne nebo překročí políčko s bonusovou překážkou, získáte příslušný bonus.



Získáte **1 vítězný bod** za každou svou červenou kartu.



Získáte **1 rubl** za každou svou modrou kartu.



Za každý žeton, který máte na tržišti, získáte **1 rubl** nebo **1 vítězný bod**, dle své volby. Pokud nemáte na tržišti žádné žetony, nezískáte nic.



Získáte **1 vítězný bod a 1 rubl** za každou svou vyměňovací kartu.



Získáte příjem **rublů** nebo **vítězných bodů** z jedné své karty. Pokud si například vyberete Hofmistryni, můžete si zvolit mezi 6 rubly a 3 vítěznými body.



5 skutečných překážek:

Jakmile vaše figurka dosáhne nebo překročí políčko se skutečnou překážkou, musíte zkontrolovat, zda jste schopni ji překročit:

Překročení překážky: Můžete překážku překročit. Rovněž z překážky získáte bonus, pokud je s ní nějaký spojený. Pokud získáte body navíc, vaše figurka postoupí vpřed jako obvykle.

Překážku nelze překročit: Vaše figurka zůstane stát před překážkou (jakékoli další body nejsou přiděleny). Další body můžete získávat až po překročení překážky.

Musíte mít jistý počet **různých zelených karet**.

Políčko 10 na stupnici s body:

Alespoň **3 různé zelené karty**.

Políčko 20: Alespoň **4**

Políčko 35: Alespoň **5**

Políčko 50: Alespoň **5**

Políčko 70: Alespoň **6**

Bonus: Žádný



Musíte mít jistý počet **žetonů na tržišti**.

Políčko 10 na stupnici s body: Alespoň **2 žetony** na tržišti a alespoň jeden na **pozici 3** nebo výše.

Políčko 20: Alespoň **3 žetony** na tržišti a alespoň jeden na **pozici 4** nebo výše.

Políčko 35: Alespoň **4 žetony** na tržišti a alespoň jeden na **pozici 5** nebo výše.

Políčko 50: Alespoň **5 žetonů** na tržišti a alespoň jeden na **pozici 6** nebo výše.

Políčko 70: Alespoň **5 žetonů** na tržišti a alespoň jeden na **pozici 7** nebo výše.

Bonus: Získáte **1 vítězný bod** za každý svůj žeton na tržišti, navíc si vyberte **jeden z nich** a získáte tolik **rublů**, jaká je jeho pozice.

Musíte mít jistý počet **modrých karet**.

Políčko 10 na stupnici s body:

Alespoň **1 modrou kartu**.

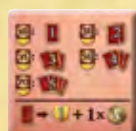
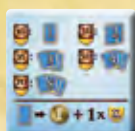
Políčko 20: Alespoň **2**

Políčko 35: Alespoň **3**

Políčko 50: Alespoň **4**

Políčko 70: Alespoň **5**

Bonus: získáte **1 rubl** za každou svou **modrou kartu** a získáte **vítězné body** z jedné své modré karty.



Musíte mít jistý počet **červených karet**.

Políčko 10 na stupnici s body: Alespoň **1 červenou kartu**.

Políčko 20: Alespoň **2**

Políčko 35: Alespoň **3**

Políčko 50: Alespoň **4**

Políčko 70: Alespoň **5**

Bonus: získáte **1 rubl** za každou svou **červenou kartu** a získáte **rubly** z jedné své červené karty.

Musíte mít jistý počet **vyměňovacích karet**.

Políčko 10 na stupnici s body: Alespoň **1 vyměňovací kartu**.

Políčko 20: Alespoň **2**

Políčko 35: Alespoň **3**

Políčko 50: Alespoň **1 zelenou, 1 červenou a 1 modrou vyměňovací kartu**

Políčko 70: Alespoň **4**

Bonus: získáte **2 vítězné body** za každou svou vyměňovací kartu.



Poznámka: Překážky se počítají během závěrečného bodování! Jinými slovy, překážky blokují postup až do konce hry. Pokud se zarazíte před nějakou překážkou během hry a nejste schopni ji překročit, než hra skončí, nezískáte žádné body ani během závěrečného bodování!

Poznámka: Pořadí, v jakém se boduje na konci hry, je důležité, viz níže.

VARIANTA

Zkušenější hráči se mohou rozhodnout, že budou hrát s různými kombinacemi nebo počtem bonusových a skutečných překážek. Můžete hrát s 0 až 5 skutečnými překážkami, k nimž si přidáte 0 až 5 bonusových překážek. Můžete také měnit políčka, ke kterým umístíte těchto pět překážek (10, 20, 35, 50, 70). Zamíchejte destičky s překážkami a náhodně je umístěte k pěti pozicím na stupnici s body.

Poznámka: Hráči by si měli dávat dobrý pozor na skutečné překážky už od začátku hry, jelikož mají na hru velký vliv v závislosti na tom, u jakého políčka na stupnici s body leží. Čím později přijdou, tím těžší je jejich překonání. To platí zejména pro zelenou, žlutou a vyměňovací překážku. Skutečné překážky jsou zamýšleny jako výzva pro zkušenější hráče, jelikož je nutí dělat taktická rozhodnutí na základě požadavků na destičkách.

Při vyšším počtu hráčů (4 nebo 5) je dost dobře možné, že hráč nebude schopný překonat překážku, aniž by s tím mohl cokoli udělat. Obvykle to závisí na počtu vyměňovacích karet, které přijdou do hry, spolu s tím, kdy se objeví.

POŘADÍ PŘI ZÁVĚREČNÉM BODOVÁNÍ

Pořadí při závěrečném bodování může být důležité, pokud hráči kombinují více modulů. Provedte ho následovně:

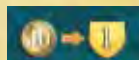
1. Hráči získají body za počet různých šlechticů podle tabulky na plánu.

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

2. Hráči získají body za své úkoly. Toto se provede pouze při hře s **modulem 5**.



3. Hráči získají 1 vítězný bod za každých 10 rublů, které jim zbyly.



4. Hráči ztratí 5 bodů za každou kartu, která jim zbyla na ruce.



Poznámka: Pokud hrajete s **modulem 6**, zůstává v platnosti efekt překážek i během závěrečného bodování. Pokud vaše figurka dosáhne překážky nebo ji přeskočí, vyhodnoťte ji stejně jako během hry. Překážky jsou součástí závěrečného bodování, čímž pádem zůstávají v platnosti až do úplného konce hry. Pokud nejste schopni překonat překážku, zůstáváte na místě a nezískáváte žádné další body.