Bernd Brunnhofer & Karl-Heinz Schmiel

SAINT PÉTERSBOURG



Présentation de la règle

Vous tenez entre vos mains une version entièrement retravaillée de Saint-Pétersbourg, jeu publié pour la première fois il y a 10 ans.

Nous avons conçu cette règle pour qu'elle soit aussi utile pour les joueurs qui découvrent ce jeu pour la première fois et ceux qui connaissent déjà le jeu original.

En plus du jeu de base, cette version incorpore plusieurs modules d'extension, tous expliqués dans l'autre livret. Tous les modules peuvent être combinés comme vous le souhaitez. Avant chaque partie, les joueurs choisissent d'un commun accord quels modules ils souhaitent inclure dans la partie.

Si vous n'avez jamais joué au jeu de base, continuez à lire en commençant par « Le jeu de base » ci-dessous. Vous connaissez déjà le jeu ? Alors rendez-vous à la page 15 et commencez avec « Le Marché » (fond jaune).

Contexte historique et aperçu du jeu

En 1703, le tsar Pierre le Grand fonda Saint-Pétersbourg en Russie, ville qui fut rapidement surnommée le « Paris de l'Est ». Encore aujourd'hui, le palais d'Hiver, l'Ermitage, la cathédrale de la Résurrection du Christ et plusieurs autres bâtiments monumentaux impressionnent par leur architecture. Mais Saint-Pétersbourg n'est qu'une des réussites du tsar Pierre 1er de Russie. Il est aussi celui qui a réformé la Russie et l'a menée du Moyen Âge aux temps modernes.

Si vous voulez réussir à Saint-Pétersbourg, vous aurez besoin d'ouvriers. C'est leur dur labeur qui vous rapportera l'argent dont vous aurez besoin pour ériger des bâtiments. Mais toutes ces constructions seront vaines si vous ne pouvez influencer les nobles qui aident à la gestion et aux opérations du gouvernement. Vous aurez donc parfois à échanger un important personnage contre un simple fonctionnaire, ou encore détruire un marché pour construire un palais. Ainsi, tant que les roubles couleront à flots, la ville grandira. **Achetez les cartes qui vous permettront d'accroitre votre fortune et vous pourrez gouverner Saint-Pétersbourg !**

Le jeu de base

Le jeu de base se joue de **2 à 4 joueurs**. Pour jouer à Saint-Pétersbourg à **5** joueurs, vous devez inclure l'extension **Le Marché** (voir page 15). Toutefois, avant d'introduire cette extension, nous vous conseillons de jouer une partie du jeu de base.

Matériel

Voici la liste du matériel nécessaire pour jouer au jeu. **Tout le matériel qui n'est pas inventorié ici peut être remis dans la boite.** Vous n'en aurez pas besoin pour jouer au jeu de base !

1 plateau



8 pions en bois (2 par couleur de joueur)



4 pions dorés en bois (marteau, cathédrale, buste et main)



60 billets d'une valeur totale de 382 roubles ! (14x 1 rouble, 14x 2 roubles, 12x 5 roubles, 12x 10 roubles, 8x 20 roubles)












Verso

120 cartes

Il existe cinq types de cartes : icône (beiges), Ouvrier (vertes), Bâtiment (bleues), Noble (rouges) et Échange (multicolores).

4 cartes d'icône (beiges)



31 cartes Ouvrier (vertes)



28 cartes Bâtiment (bleues)



27 cartes Noble (rouges)



30 cartes Échange (multicolores)

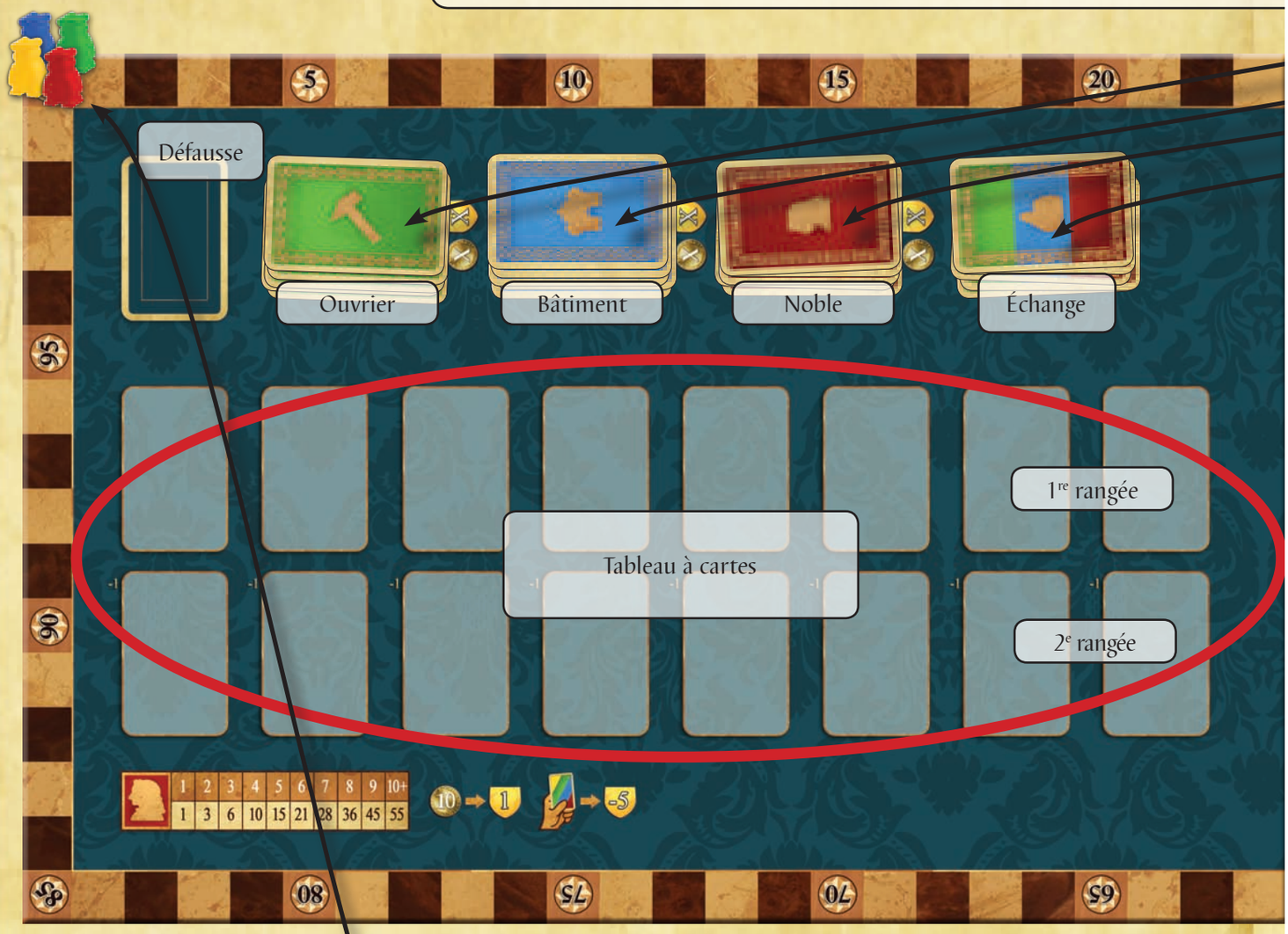


Mise en place

1. Placez le plateau au centre de la table, côté cathédrale visible.

2. Mélangez les quatre cartes d'icône et distribuez-les ainsi :
   - **À 4 joueurs, distribuez-en aléatoirement 1 à chaque joueur.**
   - **À 3 joueurs, distribuez aléatoirement 2 cartes au plus jeune et 1 carte**
   - **À 2 joueurs, distribuez-en aléatoirement 2 à chaque joueur.**

Chaque carte d'icône montre 1pion doré. Vous aurez plus d'information à ce sujet au p



Rappel : Tout matériel restant n'est pas requis pour l'instant et devrait être remis dans la boite.

7. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 2 pions de cette couleur.



Placez un pion sur la case 0 de la piste de score (marqueur de score) et conservez l'autre devant vous. Ceci permet à tous de voir quel joueur a quelle couleur. Vous êtes maintenant prêts à commencer !

6. Chaque joueur do
d'une carte, il aur
car elles ne serviront p



l carte aux autres.

et au point 6.





3. Mélangez séparément chacun de ces types de cartes :
Ouvriers (vertes),
Bâtiments (bleues),
Nobles (rouges) et
Échange (multicolores).
Ensuite, placez chaque pile, face cachée, sur l'emplacement approprié du plateau.

4. Triez les roubles par valeur et placez-les près du plateau pour former la banque. Donnez **25 roubles** à chaque joueur.





5. Le joueur le plus vieux est l'administrateur (tâchez de ne pas le confondre avec la carte Noble rouge de l'administrateur). Durant la partie, ce joueur sera responsable de la distribution des roubles, d'ajouter de nouvelles cartes sur le plateau et de noter le score des joueurs à l'aide de leur pion.

ıeur doit maintenant échanger sa carte d'icône contre le pion doré représenté par l'icône (lorsqu'un joueur a plus , il aura alors plus d'un pion doré). Donnez à chaque joueur leur pion et remettez les cartes d'icône dans la boite, iront plus pour le reste de la partie.



Les cartes

Avant de vous présenter le jeu en soi, il est important de voir les cartes, car elles sont au cœur du jeu.

Présentation des cartes

Les cartes ont été conçues de telle sorte que les divers éléments qui les composent sont toujours au même endroit. Aucune carte ne présente tous les éléments à la fois. Certains éléments sont très communs alors que d'autres ne se trouvent que sur quelques cartes. Les éléments sont : **cout, revenu, fonction spéciale, symbole d'ouvrier** et **symbole du marché**.

Cout : Peu importe son type, chaque carte présente un cout, imprimé dans le coin supérieur gauche.



Cout : Pour acheter une carte, vous devez payer son cout en roubles.

Encore une fois, peu importe son type, le bas de chaque carte présente une section distincte. C'est à cet endroit que vous trouverez le **revenu** d'une carte et, si elle en a, ses **fonctions spéciales**.

Revenu : Lors de l'évaluation correspondante, vous percevez les revenus indiqués. Ceux-ci peuvent être des roubles (à gauche) et/ou de points de victoire (à droite ; PV par la suite).

Fonctions spéciales : Elles sont toutes présentées en page 19.



Carte Échange



Revenu des ouvriers : Toujours 3 roubles, aucun PV.

Revenu des bâtiments : Aucun rouble, de 1 à 7 PV (exceptions : Entrepôt, Village Potemkine, Taverne et Observatoire, voir 19).

Revenu des nobles : 1 à 6 roubles, 0 à 3 PV.

Revenu des cartes Échange :
Ouvriers : 3 à 6 roubles, 0 à 2 PV (exceptions : Orfèvre, Menuiserie, page 19).
Bâtiments : 1 à 5 roubles, 1 à 5 PV (exception : Théâtre Mariinsky, page 19).
Nobles : 0 à 5 roubles, 0 à 6 PV (exception : Financier, page 19).

Les cartes Ouvrier et les cartes Échange - Ouvrier présentent un **symbole d'ouvrier** à gauche sous leur cout.



Carte Échange

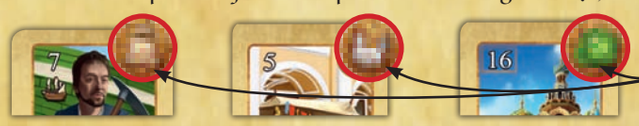


Symboles d'ouvrier :
Un symbole d'ouvrier est associé à chaque groupe d'ouvriers. Il existe 5 groupes d'ouvriers différents . Il y a aussi des cartes Échange - Ouvrier avec les symboles d'ouvrier correspondants.

Exception : Le **Tsar & charpentier** présente tous les symboles d'ouvrier.

Note : Les cartes Échange, au verso multicolore, peuvent aussi être identifiées par la boite qui encadre leur cout.
Important : La couleur des cartes n'a aucun lien avec la couleur des joueurs !
Note : Certains ouvriers, bâtiments et bâtiments d'échange ont un symbole du marché dans leur coin supérieur droit.

Lorsque vous jouez au jeu de base, ignorez les symboles du marché , car ils n'ont ici aucune importance. Ils sont uniquement utilisés lorsque vous jouez avec l'extension **Le Marché**. Il y a 5 symboles du marché différents auxquels s'ajoute un point d'interrogation (?).



Symboles du marché :
N'en tenez pas compte pour le jeu de base !

Déroulement du jeu

Vous êtes maintenant prêts à découvrir comment jouer !

Une partie se déroule sur une **succession de manches.** Chacune d'elles comprend **quatre phases** qui se déroulent toujours dans l'ordre suivant :

1. Phase des ouvriers	**Pages 8 et 12**
2. Phase des bâtiments	**Pages 9-10**
3. Phase des nobles	**Page 10**
4. Phase des échanges	**Page 11**

Au début de chaque manche, l'administrateur place suffisamment de cartes sur le tableau du plateau pour qu'il y ait une offre totale de **8 cartes (exception : la toute première phase des ouvriers)**. Ensuite, le premier joueur de cette manche débute en réalisant une action. Chaque phase a un premier joueur différent, après quoi le jeu se poursuit en sens horaire (dans le sens des aiguilles d'une montre). Le pion doré permet de savoir qui est le premier joueur de quelle phase.

Le joueur avec le **marteau** est le premier joueur de la **phase des ouvriers.**

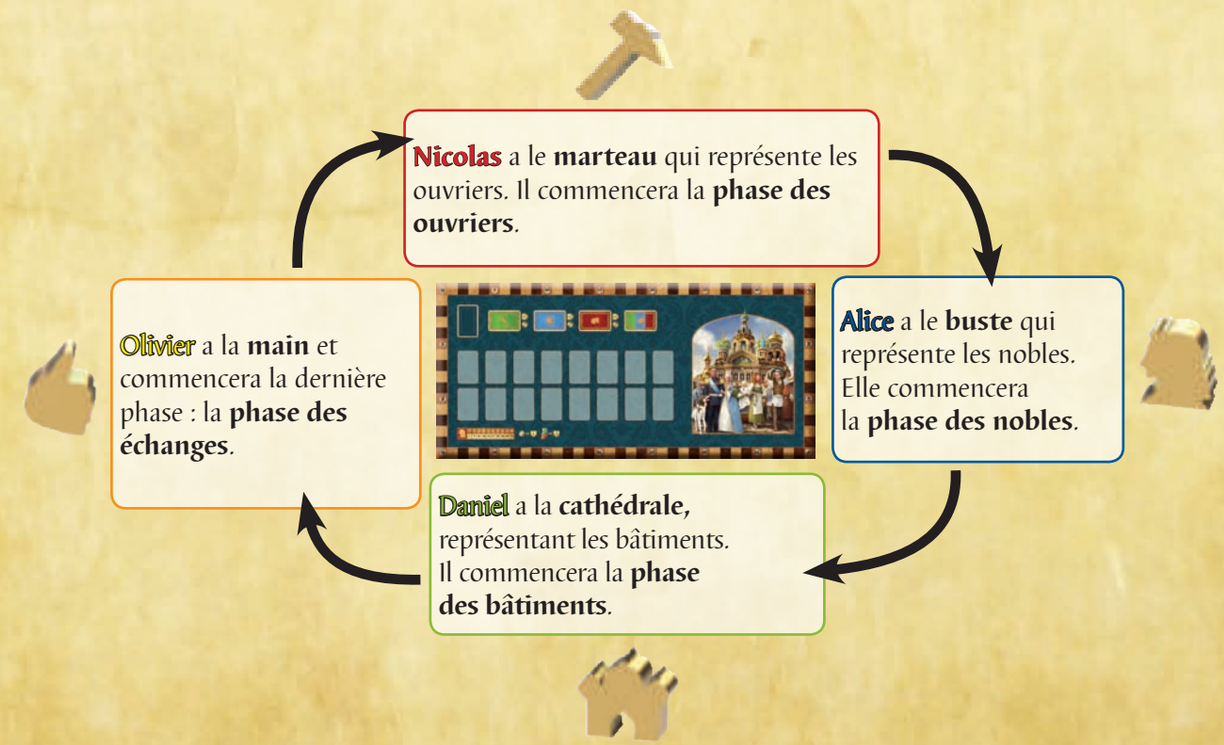
Le joueur avec la **cathédrale** commence la **phase des bâtiments.**

Le joueur avec le **buste** commence la **phase des nobles**.

Le joueur avec la **main** commence la **phase des échanges**.

Nous vous présentons une manche complète, car cela vous permet de voir tous les types de cartes et faciliter votre compréhension du jeu. Commencez ensuite votre partie.

Nous utiliserons une partie à 4 joueurs pour vous présenter la règle.
Les joueurs sont assis autour de la table dans cet ordre :



La partie peut commencer avec la toute première phase des ouvriers.

1. La phase des ouvriers

La toute première **phase des ouvriers** diffère des suivantes. Pour la première **phase des ouvriers**, l'**administrateur ajoute** à la première rangée du tableau un nombre de cartes **(vertes)** Ouvrier qui varie selon le nombre de joueurs :

8 cartes dans une partie à 4 joueurs.

6 cartes dans une partie à 3 joueurs.

4 cartes dans une partie à 2 joueurs.



Poursuivons notre exemple : l'administrateur ajoute **8 cartes Ouvrier**. Celles-ci sont piochées du dessus de la pioche Ouvrier. Pour notre exemple, l'administrateur dévoile : **2 bucherons**, **2 orpailleurs**, **3 trappeurs** et **1 constructeur de navires.**

Afin de simplifier la lecture du plateau, l'administrateur place les cartes en ordre croissant selon leur cout.

Après avoir distribué les cartes, l'administrateur tourne la pile Ouvrier à 90°. Ceci indique que vous êtes actuellement dans la **phase des ouvriers** et permet aux joueurs de rapidement voir quelle phase d'une manche est en cours.

Note : Lors de **la première phase des ouvriers seulement**, chaque joueur **doit** acheter un ouvrier chaque fois que vient son tour. Ainsi, chaque joueur aura deux cartes Ouvrier à la fin de cette phase. Les joueurs n'ont d'autre choix que d'effectuer l'action d'**acheter une carte** durant toute la première phase des ouvriers.



Nicolas est le **premier joueur**, car il a le marteau. Il doit acheter un ouvrier et choisit un bucheron. Il paie 3 roubles à la banque et place le **bucheron** devant lui pour qu'il soit visible.
(On appelle cela l'action « **acheter une carte** », décrit en détail plus loin.)



Alice achète aussi un **bucheron** et paie 3 roubles.

Daniel achète un **orpailleur** et paie 4 roubles.

Olivier achète l'autre **orpailleur** et paie 4 roubles.

Lorsque revient son tour, **Nicolas** choisit d'acheter un **trappeur** pour 6 roubles.

À leur tour, **Alice** et **Daniel** choisissent aussi d'acheter un **trappeur** pour 6 roubles chacun.

Olivier achète la dernière carte du tableau, un **constructeur de navires** au cout de 7 roubles.

Il n'y a plus de carte sur le tableau et chaque joueur **doit** avoir **2 ouvriers**. Une évaluation s'ensuit.

Évaluation des ouvriers (fin de la phase des ouvriers)

L'évaluation permet aux joueurs de toucher un revenu qui peut être sous forme de roubles et/ou de PV. Lors de l'évaluation des ouvriers, seules les cartes vertes (ouvriers) sont décomptées.

Les ouvriers rapportent tous 3 roubles. Comme chaque joueur possède deux ouvriers, ils touchent tous un revenu de 6 roubles. L'administrateur remet à chaque joueur 6 roubles provenant de la banque.

Maintenant, chaque joueur possède une somme de roubles différente pour procéder à d'autres achats lors des phases suivantes. Ceci est possible parce que les ouvriers donnent tous le même revenu, mais ont des couts différents.

Nicolas a **22 roubles** à la fin de la phase des ouvriers (25 roubles au départ moins 3 roubles pour le bucheron, moins 6 roubles pour le trappeur, plus 6 roubles en revenu = 22 roubles).

Alice a également **22 roubles** (25-3-6+6=22).

Daniel a **21 roubles** (25-4-6+6=21) et

Olivier a **20 roubles** (25-4-7+6=20).

Durant la partie, les joueurs devraient garder leurs roubles cachés. Nous vous présentons le total dans l'exemple afin d'en faciliter la lecture.

L'administrateur redresse alors la pile Ouvrier. La **phase des bâtiments** peut maintenant commencer.

2. La phase des bâtiments

L'administrateur ajoute maintenant de nouvelles cartes à la première rangée du tableau. Comme nous sommes dans la **phase des bâtiments**, il doit ajouter des **cartes (bleues) Bâtiment.** Désormais et **jusqu'à la fin de la partie**, le nombre de cartes à ajouter sur le tableau est le nombre nécessaire pour qu'il y ait un **total de 8 cartes** à choisir. **Le nombre de joueurs n'a donc plus d'incidence sur le nombre de cartes à placer !**



Poursuivant notre exemple, l'administrateur doit ajouter 8 nouvelles cartes depuis la pile Bâtiment, car il ne restait pas de cartes de la phase (plus tard, des phases) précédente(s). Il place donc sur le tableau : **1 village Potemkine, 2 marchés, 1 caserne de pompiers, 1 hôpital, 1 bibliothèque** et **2 théâtres**. L'administrateur tourne ensuite la pile Bâtiment à 90° pour indiquer que la manche en cours est maintenant dans la phase des bâtiments.

Daniel est le premier joueur de cette manche, car il possède la cathédrale . Il doit faire **1 action** en premier.

Il est maintenant temps d'expliquer qu'elles sont les actions que vous avez à votre disposition.

Actions possibles

- **Acheter une carte**
- **Prendre une carte dans sa main**
- **Jouer une carte de sa main**
- **Passer**

Acheter une carte : Achetez **1 carte** du plateau. Payez son cout en rouble à la banque. Le **cout** d'une carte est toujours indiqué dans le coin supérieur gauche. Les cartes Échange coutent toujours la **différence** entre le cout de la carte Échange et celui de la carte échangée (vous aurez plus d'information en page 11). Placez la carte achetée devant vous.
Note : Comme vous le verrez en page 14, il est possible de réduire le cout d'une carte.

Prendre une carte dans sa main : Prenez **1 carte** du tableau. Vous n'avez **rien à payer**. Vous **ne placez pas** la carte devant vous. Cette carte est maintenant cachée dans votre main. Vous pourrez la jouer lors d'un tour futur et n'aurez à payer son cout qu'à ce moment. Chaque joueur a une **limite de 3 cartes en main**. (Exception : Entrepôt, présenté en page 19.)

Jouer une carte de sa main : Prenez **1 carte** de votre main et placez-la devant vous. Payez immédiatement son cout, indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte.

Passer : Vous ne faites rien ce tour-ci. La prochaine fois que viendra votre tour, vous pourrez choisir à nouveau de faire une action ou de passer, peu importe l'action choisie au tour précédent.

Continuons notre exemple : **Daniel** achète le marché pour 5 roubles. **Olivier** prend le village Potemkine dans sa main. **Nicolas** prend la bibliothèque dans sa main. **Alice** passe. Lors que revient son tour, **Daniel** choisit de prendre l'hôpital dans sa main. **Olivier** et **Nicolas** passent tous les deux. **Alice** avait passé à son tour précédent, mais elle décide maintenant d'acheter la caserne de pompiers pour 11 roubles. Finalement, **Daniel**, **Olivier**, **Nicolas** et **Alice** passent tous l'un après l'autre. Puisque tous les joueurs ont passé l'un après l'autre, une évaluation s'ensuit.

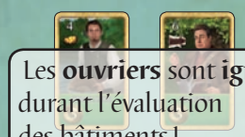
Évaluation des bâtiments (fin de la phase des bâtiments)

Lors de l'évaluation des bâtiments, seules les cartes bleues (bâtiments) sont décomptées.

Chaque joueur compte le revenu de ses bâtiments. Comptez le nombre de roubles illustrés sur **toutes vos cartes bleues** ; il s'agit du nombre de roubles que vous recevez.
Note : Seules les cartes Échange - Bâtiment présentent des roubles (voir page 6).
Ensuite, comptez le nombre de PV présents sur **toutes vos cartes bleues**. C'est le nombre de PV que vous recevez.
L'administrateur remet à chaque joueur leurs roubles depuis la banque. Il note leurs PV en avançant leur marqueur de score du nombre de cases approprié (c.-à-d. du même nombre que la quantité de PV qu'ils ont reçue).
Note : Les cartes qui ne sont pas bleues ne sont pas décomptées durant cette phase ! Ainsi, les deux ouvriers que possèdent les joueurs ne leur rapportent rien !

Nous utiliserons l'aire de jeu de **Daniel** pour vous montrer comment faire le décompte des bâtiments.

Aire de jeu de **Daniel** :



Les **ouvriers** sont **ignorés** durant l'évaluation des bâtiments !



Daniel marque 1 PV pour son marché. L'administrateur avance le marqueur de score de **Daniel** d'une case.



Olivier et **Nicolas** ne reçoivent rien, car ils n'ont pas de bâtiment devant eux.
Alice marque **3 PV** pour sa caserne de pompiers, ce que l'administrateur note sur la piste de score.

Aucun joueur ne reçoit de **rouble** durant cette évaluation !

Daniel a maintenant **16 roubles** (21 au début de la phase moins 5 roubles pour le marché = 16 roubles).

Olivier a toujours **20 roubles**, car il n'a pas acheté de carte. Cependant, il a pris le village Potemkine dans sa main.

Nicolas a toujours **22 roubles**, car il n'a pas acheté de carte. Cependant, il a pris la bibliothèque dans sa main.

Alice n'a plus que **11 roubles** (22-11=11).

L'administrateur redresse maintenant la pile Bâtiment. Ensuite, les joueurs commencent la **phase des nobles**.

Vous trouverez l'explication des fonctions spéciales des bâtiments à la page 19.

3. La phase des nobles

Comme lors des phases précédentes, l'administrateur ajoute autant de cartes que nécessaire pour qu'il y ait un total de 8 cartes à choisir. Puisque nous sommes maintenant à la **phase des nobles**, il ajoute des **cartes (rouges) Noble**.



Dans notre exemple, il restait 3 cartes à la fin de la phase précédente, l'administrateur doit donc ajouter **5 nouvelles cartes** de la pile Noble.
Il y a maintenant **2 écrivains, 2 administrateurs** et **1 contrôleur** sur le tableau, en plus de **1 marché** et **2 théâtres** qui restent de la phase précédente.
Afin de faciliter la lecture de tableau, l'administrateur peut disposer les cartes par couleur, en glissant vers la droite les cartes des phases précédentes.

Alice est la première puisqu'elle a le **buste.** La phase se déroule exactement comme la phase des bâtiments précédente. Les joueurs peuvent : **acheter une carte**, **prendre une carte**, **jouer une carte de leur main** ou **passer**. Lorsque tous les joueurs ont tous passé l'un après l'autre, une évaluation s'ensuit.

Vous pouvez acheter **n'importe quelle carte** du tableau. Bien que la partie soit rendue à la phase des nobles, cela ne vous limite pas à l'achat des cartes (rouges) Noble.

Continuant notre exemple, il reste toujours 3 cartes (**1 marché** et **2 théâtres**) de la phase précédente. Les joueurs peuvent toujours les acheter ou les prendre en main, si cela leur semble opportun.

Évaluation des nobles (fin de la phase des nobles)

Lors de l'évaluation des nobles, seules les cartes rouges (nobles) sont décomptées. Autrement, l'évaluation se déroule comme à la fin des phases des ouvriers et des bâtiments.

Aire de jeu de **Daniel** :



Les **ouvriers** et les **bâtiments** sont **ignorés** durant l'évaluation des nobles !



Daniel reçoit **4 roubles** et **1 PV** pour son **contrôleur.** L'administrateur lui donne les roubles et avance son marqueur d'une case .



4. La phase d'échange

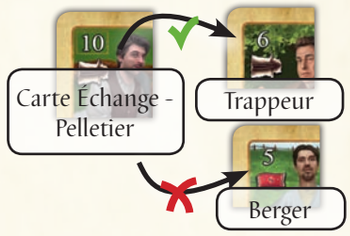
Comme nous vous les avons présentées, les trois premières phases se jouent toutes de la même façon. La **phase d'échange** est l'exception : il n'y a **pas d'évaluation** à la fin de cette dernière.

Que sont les cartes Échange ?

- Les cartes Échange n'ont pas leur propre couleur. Leur verso présente plutôt les trois couleurs des autres types de cartes (vert pour les ouvriers, bleu pour les bâtiments et rouge pour les nobles). La couleur du recto d'une carte Échange correspond à l'un de ces trois types : ouvrier (vert), bâtiment (bleu) et noble (rouge). Le cout d'une carte Échange est toujours encadré d'une boite (12). Lors des évaluations, elles sont considérées comme des cartes du type correspondant à part entière.
- Les cartes Échange remplacent des cartes jouées précédemment dans votre aire de jeu. Placez les cartes échangées/remplacées dans la défausse et la carte Échange dans votre aire de jeu.
- **Les cartes Échange valent plus que les cartes qu'elles remplacent.**
- **Note : Une carte Échange ne peut remplacer une autre carte Échange.**

Quelles cartes peuvent être remplacées ?

- Une **carte Échange verte** remplace uniquement une **carte Ouvrier verte**. **De plus**, les **symboles d'ouvrier** doivent correspondre (exception : Tsar & charpentier, voir page 19).
- Une **carte Échange bleue** peut remplacer n'importe quelle **carte Bâtiment bleue**.
- Une **carte Échange rouge** peut remplacer n'importe quelle **carte Noble rouge**.
- **Une carte Échange ne peut pas être remplacée !**



Combien coute une carte Échange ?

Une carte Échange coute toujours la **différence** entre elle-même (la carte Échange) et la carte qu'elle remplace. Par exemple, remplacer un trappeur (cout : 6) par un pelletier (cout : 10) coutera 4 roubles (10-6=4). Le trappeur sera alors placé dans la défausse.



Revenons à notre **exemple** : il reste toujours 3 cartes après la phase des nobles, ce qui signifie que l'administrateur doit ajouter au tableau **5 nouvelles cartes** depuis la pile Échange pour qu'il y ait à nouveau une sélection de **8 cartes**.

Olivier est le premier joueur puisqu'il a la **main** . La phase se déroule comme les autres phases. Les joueurs continuent de réaliser des actions jusqu'à ce qu'ils aient tous passé l'un après l'autre.

Note : Il n'y a pas d'évaluation à la fin de la phase d'échange ! Ainsi, les joueurs ne reçoivent ni rouble ni PV. Faites attention ! **Essayez de conserver quelques roubles** pour **acheter des cartes** durant la prochaine manche.

Note : Il est souvent préférable de prendre une carte Échange en main puis la jouer lors d'une phase future. Vous voudrez généralement faire cet échange durant la phase où la carte sera décomptée.

La manche se termine après la phase d'échange.

Vous trouverez en page 19 un résumé des fonctions spéciales des différentes cartes Échange.

Fin de manche

1. Déplacement des cartes

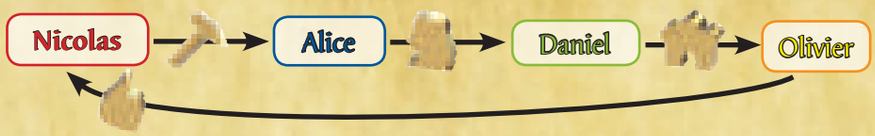
L'administrateur déplace toutes les cartes restantes sur le plateau de la première à la deuxième rangée.
S'il reste des cartes dans la **deuxième rangée** (ce qui est possible après la deuxième manche), retirez d'abord ces cartes du tableau et placez-les dans la défausse. Ensuite, déplacez les cartes de la première à la deuxième rangée comme à l'habitude. Les cartes de la deuxième rangée peuvent aussi être achetées ; elles coutent **1 rouble de moins**. En continuant notre **exemple**, nous obtenons la situation suivante :



Le **marché** et les **deux théâtres** sont déplacés dans la deuxième rangée. Ces trois cartes coutent désormais **1 rouble de moins** chacune à l'achat. Ainsi, le marché ne coute que 4 roubles et les deux théâtres coutent 19 roubles chacun. La réduction de prix est expliquée en détail en page 14.

2. Remise des pions dorés

Chaque pion doré est remis au joueur suivant en sens horaire.
Toujours dans notre exemple, ceci veut dire que **Nicolas** a maintenant la **main**, **Alice** le **marteau**, **Daniel** le **buste** et **Olivier** la **cathédrale**. Ainsi, chaque manche verra un joueur différent être le premier joueur des différentes phases.



Vous pouvez commencer la manche suivante !

La manche suivante

Chaque manche commence par la **phase des ouvriers**. De nouvelles cartes Ouvrier vertes sont placées pour qu'il y ait un total de **8 cartes** sur le plateau. Ceci inclut **toutes les cartes** du plateau, même celles de la **deuxième rangée**.

La deuxième phase des ouvriers

Dans notre même exemple, l'administrateur doit ajouter **5 nouvelles cartes Ouvrier** sur le tableau. Contrairement à la première phase des ouvriers, il ne place que le nombre nécessaire de cartes pour qu'il y ait un total de **8 cartes** ; le nombre de joueurs n'a pas d'incidence.

Alice est la nouvelle première joueuse de la phase des ouvriers, car c'est elle qui a le **marteau** . Elle réalise 1 action. Les joueurs continuent jusqu'à ce qu'ils aient tous passé l'un après l'autre. Vient ensuite l'évaluation des ouvriers, durant laquelle les joueurs reçoivent des roubles et des PV, selon les cartes Ouvrier dans leurs aires de jeu.

Évaluation des ouvriers

Durant l'évaluation des ouvriers, seules les cartes vertes (ouvriers) sont décomptées.
Tous les ouvriers, peu importe quand ils ont été achetés, sont décomptés.

Après la phase des ouvriers vient la phase des bâtiments et ainsi de suite, phase après phase et manche après manche, jusqu'à ce que la fin de la partie soit déclenchée.

Fin de la partie

Dès que l'administrateur ajoute la dernière carte de l'une des quatre piles (Ouvrier, Bâtiment, Noble ou Échange) sur le tableau, ceci déclenche la fin de la partie. Continuez la manche en cours jusqu'à la fin, comme à l'habitude. Ensuite, procédez au **décompte final**.

Exemple : Nous sommes au début de la phase des bâtiments. L'administrateur doit ajouter 4 nouveaux bâtiments sur le tableau. Il ne reste que 3 cartes Bâtiment dans la pile. L'administrateur ajoute ces 3 cartes comme à l'habitude, vidant ainsi la pile. Ceci déclenche la fin de la partie, ce qui signifie que la manche sera jouée jusqu'à la fin (fin de la phase d'échange), après quoi la partie sera terminée.

Note : **À tout moment**, vous pouvez compter combien il reste de cartes dans l'une ou l'autre des piles.

Décompte final

Lors du décompte final, les joueurs comptent :

- leurs **nobles**  et
- leurs **roubles restants.** 

Ensuite, pour chaque **carte** qu'un joueur a toujours en main, il **réduit son score de 5 PV**. 

Points de victoire pour les nobles

Chaque joueur regarde combien de nobles **différents** (leurs noms) il a dans son aire de jeu (c.-à-d. que 2 nobles ou plus du même nom comptent 1 seule fois).



Combien de points de victoire marquez-vous ?

Plus vous avez de nobles différents, plus pour marquez de points. **Le tableau ci-dessous, également reproduit sur le plateau, vous indique le nombre de points marqué en fonction du nombre de nobles.** Notez que si vous avez 11 nobles différents ou plus dans votre aire de jeu, vous ne marquez que 55 points.

L'administrateur avance le marqueur de chaque joueur du nombre de cases correspondant.

Daniel a **8 nobles** à la fin de la partie : **écrivain (x2), administrateur, bâtisseur, sénateur, commis (x2)** et **contrôleur** :





Comme il a 6 nobles différents, **Daniel** marque 21 PV, que l'administrateur note sur la piste de score.

Le deuxième écrivain et le deuxième commis ne rapportent rien.

Points de victoire pour les roubles restants

Les joueurs doivent maintenant échanger leurs roubles restants contre des PV. Pour chaque tranche de 10 roubles qu'un joueur retourne à la banque, il marque 1 PV que l'administrateur note. Chaque joueur aura alors de 0 à 9 roubles, utilisés en cas d'égalité.

Daniel a 21 roubles . Il marque 2 PV que l'administrateur note sur la piste de score.
Il lui reste désormais 1 rouble.

Cartes restantes en main



Pour chaque carte qu'un joueur a toujours en main, il **perd 5 PV**. L'administrateur **recule** alors les marqueurs du nombre de cases correspondant sur la piste de score.

Le joueur possédant le plus de PV est déclaré vainqueur.

Bris d'égalité

S'il y a deux joueurs ex æquo ou plus, le joueur qui possède toujours le plus de roubles l'emporte. Seuls les roubles restants comptent ; les roubles échangés contre des points de victoire ne sont pas comptés.

Si l'égalité persiste, les joueurs ex æquo se partagent la victoire.

Résumé

Comme se déroule une manche ?

- Phase des ouvriers – actions des joueurs et évaluation des cartes Ouvrier vertes (premier joueur : marteau)
- Phase des bâtiments – actions des joueurs et évaluation des cartes Bâtiment bleues (premier joueur : cathédrale)
- Phase des nobles – actions des joueurs et évaluation des cartes Noble rouges (premier joueur : buste)
- Phase d'échange – actions des joueurs, **pas d'évaluation !** (premier joueur : main)

Quand une phase se termine-t-elle et que doit-on faire au début de la suivante ?

Une phase se termine lorsque tous les joueurs ont passé l'un après l'autre.

Avec des cartes de la nouvelle phase, remplissez le tableau pour qu'il y ait un total de 8 cartes (total des deux rangées).

Que doit-on faire à la fin d'une manche ?

- Retirez toutes les cartes de la deuxième rangée du tableau et placez-les dans la **défausse**.
- Déplacez dans la deuxième rangée toutes les cartes restantes dans la première rangée.
- Remettez au prochain joueur en sens horaire votre pion doré.

Que puis-je faire à mon tour ? Les actions possibles :

- Acheter une carte
- Prendre une carte dans sa main
- Jouer une carte de sa main
- Passer

Acheter une carte : Achetez 1 carte du tableau. Payez son prix, en roubles, à la banque. Les couts sont notés dans le coin supérieur gauche des cartes. Les cartes Échange coutent la différence entre leur cout et celui de la carte remplacée/échangée (voir page 11). Placez la carte devant vous dans votre aire de jeu.

Note : Le cout d'une carte peut être réduit, comme décrit à la page suivante.

Prendre une carte dans sa main : Prenez 1 carte du tableau. Ne payez rien et ne placez pas la carte devant vous. La carte est maintenant cachée dans votre main. Vous pourrez jouer cette carte lors d'un tour futur et devrez payer son cout à ce moment. Vous avez une limite de 3 cartes en main (exception : entrepôt, page 19).

Jouer une carte de sa main : Prenez 1 carte de votre main et placez-la devant vous. Payez immédiatement son cout comme indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte.

Passer : Vous ne faites rien à votre tour. Lorsque revient votre tour, vous choisissez à nouveau l'action que vous désirez réaliser. Vous pouvez encore passer ou choisir une action différente.

Détails importants

Limite de cartes en main : Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes en main, sauf si une carte vous le permet.

Réduction du cout :

- Chaque carte achetée dans la 2e rangée coute **1 rouble** en moins. Cette réduction est perdue si vous prenez la carte en main.
- Pour chaque carte du même **nom** que vous possédez, réduisez le cout d'achat d'une carte de ce nom de **1 rouble**.
- Certaines cartes (ex. : menuiserie, orfèvre) peuvent aussi réduire le cout des cartes (voir page 19).
- Les réductions de cout sont cumulatives. Ainsi, si vous possédez déjà deux trappeurs et que vous souhaitez en acheter un autre situé dans la 2e rangée, vous n'aurez à payer que 3 roubles. Vous payez **2 roubles** de moins pour les deux trappeurs déjà en votre possession et **1 rouble** de moins parce que la carte est dans la 2e rangée.
- Vous devez toujours payer au moins **1 rouble** !

Les cartes Échange coutent la différence entre leur cout et celui de la carte qu'elles remplacent. La couleur de la carte Échange doit être la même que celle remplacée. Les cartes Échange profitent des réductions décrites ci-dessus.
Note : Les ouvriers peuvent uniquement être remplacés par des cartes affichant le même symbole d'ouvrier.

Fin de la partie et décompte final

La fin de la partie est déclenchée lorsque l'administrateur ajoute sur le plateau la dernière carte d'une des quatre piles (Ouvrier, Bâtiment, Noble ou Échange). Terminez la manche en cours jusqu'à la fin de la phase d'échange. La partie prend fin et le décompte final s'ensuit.

Décompte final : Marquez des PV pour chacun de vos nobles au nom différent selon le tableau, **plus** 1 point par tranche de 10 roubles qu'il vous reste, **moins** 5 points par carte restante dans votre main.

Cas particulier

Aucune carte achetée ou prise en main

Très rarement lors d'une phase, il peut arriver qu'aucun joueur ne souhaite acheter ou prendre une carte en main. Dans un tel cas, il restera 8 cartes sur le tableau, ce qui signifie qu'aucune carte ne sera ajoutée au début de la phase suivante. Le déroulement du jeu ne change pas pour autant : lorsque tous les joueurs auront passé l'un après l'autre, l'évaluation aura lieu comme à l'habitude. L'administrateur tourne ensuite la prochaine pile et la partie continue avec la phase suivante jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé et ainsi de suite. Il est même possible que le tableau de 8 cartes demeure inchangé pendant plusieurs phases de suite. Comme les joueurs reçoivent des roubles durant les évaluations, ils achèteront des cartes en temps et lieu. Après tout, vous voudrez des cartes qui donnent plus de PV si vous voulez l'emporter.

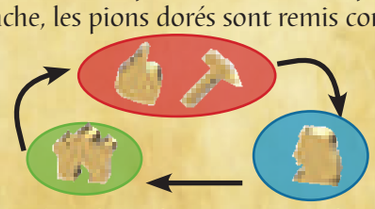
Changements à 2 ou 3 joueurs

La partie se déroule comme à 4 joueurs, à l'exception des changements suivants :

Partie à 3 joueurs

Distribution des cartes d'icône : distribuez aléatoirement 2 cartes au plus jeune et 1 carte aux autres. Chaque joueur prend ensuite le ou les pions doré(s) correspondant(s).
À la fin d'une manche, les pions dorés sont remis comme d'habitude.

Par exemple :

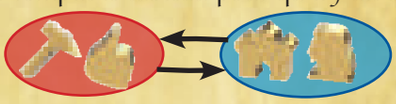


Lors de la toute première phase des ouvriers, seulement 6 cartes Ouvrier sont placées sur le tableau. Par la suite, l'administrateur remplit le tableau pour qu'il y ait 8 cartes au début de chaque phase, comme d'habitude.

Partie à 2 joueurs

Distribution des cartes d'icône : distribuez aléatoirement 2 cartes à chaque joueur. Chaque joueur prend ensuite les pions dorés correspondants.
À la fin d'une manche, les deux pions dorés sont remis à l'autre joueur.
Lors de la toute première phase des ouvriers, seulement 4 cartes Ouvrier sont placées sur le tableau. Par la suite, l'administrateur remplit le tableau pour qu'il y ait 8 cartes au début de chaque phase, comme d'habitude.

Par exemple :



Conseils et stratégie

- **Les cartes les plus couteuses offrent des PV à moindre cout.** 1 PV du marché coute 5 roubles. 1 PV de la douane ne coute que 4 roubles, etc. Il est donc souhaitable d'économiser pour acheter les cartes plus couteuses.
- La question durant la première phase des bâtiments est toujours la même : **devrais-je acheter un bâtiment très couteux ?** Bien qu'il vous rapportera beaucoup de PV à chaque évaluation, vous vous retrouverez avec peu d'argent pour un certain temps, ce qui peut être très risqué.
- **Les cartes Échange sont habituellement bonnes.** Essayez de toujours conserver quelques roubles pour la phase d'échange. En contrepartie, assurez-vous de ne pas tout dépenser durant cette phase, car il n'y a pas d'évaluation à la fin, donc aucun moyen de regagner des roubles. Rappelez-vous que de nouveaux ouvriers seront offerts durant la prochaine manche : vous pourriez vouloir acheter ces derniers.
- Lorsque vous avez le choix d'acheter ou de prendre une carte en main, vous devez tenir compte du point suivant : 1 carte retirée du plateau crée un espace à remplir par 1 nouvelle carte lors de la phase suivante. Le souhaitez-vous ? Fréquemment, le premier joueur de la phase suivante souhaitera qu'il y ait **le moins de nouvelles cartes** possible. La situation est bien différente si vous jouez plus tard durant la phase.
- Prendre une carte en main est habituellement une bonne idée. Cela vous permet de prendre une carte que vous voulez lorsque vous avez peu de roubles, vous permettant de la jouer lorsque vous aurez plus d'argent. Toutefois, vous devez être prudent : perdre **5 points** par carte en main pourrait causer votre perte.
- Saint-Pétersbourg est un jeu où l'argent se fait rare. C'est une bonne chose, car il serait plutôt monotone de toujours pouvoir acheter ce que vous voulez (du moins, dans ce jeu).

Le Nouveau Saint-Pétersbourg – Le Marché

Cette version de Saint-Pétersbourg représente pour nous une **version améliorée du jeu de base**. Nous vous conseillons de jouer à cette version dès que vous connaissez bien le jeu de base. *Le Marché* offre plus d'options tactiques et stratégiques, offrant un nouveau défi aux joueurs.

Saint-Pétersbourg se joue maintenant de 2 à 5 joueurs. Le cinquième joueur joue la couleur **noir**.

Les sections suivantes expliquent les différences du Nouveau Saint-Pétersbourg.

Matériel

Lorsque vous jouez avec *Le Marché*, vous aurez besoin des pièces suivantes, en plus du matériel du jeu de base.

2 pions en bois (pour le 5e joueur)



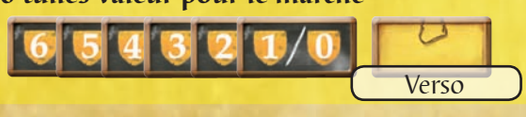
25 marqueurs du marché (5 par joueurs)



1 pion doré (sac)



6 tuiles Valeur pour le marché



5 jetons Symbole du marché



5 jetons 10x



1 carte d'icône (beige)



35 cartes Marché (jaune)



Mise en place

1. Lorsque vous jouez avec **le Marché**, vous aurez besoin du matériel ci-dessous ainsi que des pièces du **jeu de base**. L'inventaire du matériel du jeu de base se trouve aux pages 2 et 3. Utilisez le côté du plateau présentant le marché. La mise en place est la même que dans le jeu de base, à l'exception des changements suivants.



2. Placez chaque pile de cartes, après les avoir mélangées comme à l'habitude, sur la case correspondante du plateau. Les cartes Marché sont placées entre les cartes Ouvrier et Bâtiment.





3. Empilez les tuiles Valeur sur la case correspondante du plateau. Triez-les en ordre croissant de haut en bas, en vous assurant que la tuile la plus basse 1/0 soit sur le dessus et la plus élevée en dessous 6/3.

4. Placez les 5 marqueurs du marché de chaque joueur, les jetons +10 et les jetons Symbole du marché près du plateau.

5. Distribuez les cartes d'icône ainsi :

- **À 5 joueurs,** distribuez aléatoirement 1 carte à chaque joueur.
- **À 4 joueurs,** distribuez aléatoirement 1 carte à chaque joueur. Donnez la dernière carte à un joueur choisi au hasard.
- **À 3 joueurs,** distribuez aléatoirement 1 carte à chaque joueur. Donnez une carte de plus à deux joueurs choisis au hasard.
- **À 2 joueurs,** distribuez aléatoirement 2 cartes à chaque joueur. Donnez la dernière carte à un joueur choisi au hasard.

Les joueurs échangent ensuite leur(s) carte(s) d'icône contre le(s) pion(s) doré(s) correspondant(s).



Cartes d'icône et les pions dorés correspondants





Déroulement du jeu

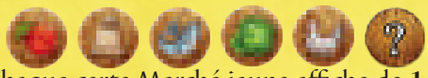
À quelques points près, les règles demeurent inchangées. Voici les changements à apporter :

À **5 joueurs**, placez **10 cartes Ouvrier** lors de la première phase des ouvriers.
À **4**, **3** ou **2 joueurs**, le nombre de cartes Ouvrier placées lors de la première phase des ouvriers est inchangé, c'est-à-dire 2 cartes Ouvrier par joueur.
Pour toutes les phases suivantes, l'administrateur remplit le tableau pour qu'il y ait **10 cartes, peu importe le nombre de joueurs !**

Une nouvelle phase est introduite entre la phase des ouvriers et la phase des bâtiments : **la phase du marché**.

Avant de vous présenter un exemple de la phase du marché, nous devons expliquer le fonctionnement du marché.

Le marché est situé sur le côté droit du plateau. Chaque manche, les joueurs sont récompensés pour la vente de biens au marché. C'est ici que les symboles du marché entrent en jeu.

Il existe 5 symboles différents et 1 point d'interrogation (?) : . Ces derniers sont situés dans le coin supérieur droit de certaines cartes. Chaque carte Marché jaune affiche de **1 à 3 symboles du marché** d'un seul type. On trouve aussi des **symboles du marché** sur certains ouvriers, bâtiments et bâtiments d'échange.

Chaque fois que vous achetez une carte affichant 1 symbole du marché ou plus, placez cette carte devant vous et suivez son impact sur le marché. Chaque joueur possède **5 marqueurs du marché**, à raison de 1 pour chacun des symboles. Avancez le marqueur approprié d'un nombre de cases égal au nombre de symboles sur la carte achetée.





Par exemple, **Jean** achète le sac de grains. Elle affiche 2 symboles du marché (2 sacs). **Jean** avance son marqueur de sac  de 2 cases. Il marquera peut-être des PV lors de **l'évaluation du marché**, présenté en page 18. Les PV du marché sont obtenus uniquement lors de l'évaluation du marché. Même lorsque vous achetez d'autres cartes non jaunes qui affectent le marché, vous ne marquez des PV pour ces symboles qu'à la fin de la **phase du marché**. Les marqueurs en bois ne sont pas retirés après l'évaluation ! (Exception : carte Marché orangée, page 18.)

Note : Si l'un de vos marqueurs en bois dépasse la **dixième case** du marché, il recommence à la première case. Prenez le **jeton +10** correspondant  et placez-le devant vous. Ceci dénote que vous possédez plus de 10 symboles du marché de ce type.

Note : Si un joueur remplace une carte affichant un symbole du marché ou plus avec une **carte Échange**, il doit **modifier** son marqueur correspondant sur le marché afin de noter cette **perte**. Les joueurs doivent s'assurer que leurs **marqueurs du marché** reflètent le nombre de symboles du marché qu'ils possèdent.

La phase du marché

L'administrateur ajoute autant de cartes que nécessaire pour qu'il y ait un **total de 10 cartes**.



Dans notre exemple, il ajoute 10 cartes : poussin (1x), champ (1x), sac de grain (1x), grain spécial (1x), caisse de pommes (2x), pomme (1x), poisson (1x), jardin potager (1x), panier de légumes (1x)

L'administrateur tourne ensuite la pile Marché de 90° pour indiquer que la phase du marché est la phase en cours.

Pour faciliter la lecture du tableau, l'administrateur peut trier les cartes par cout, puis par type de symbole du marché.

Jean est le premier joueur de cette phase, car il a le sac . Il doit effectuer 1 action. Il peut acheter une carte, en prendre une dans sa main, jouer une carte de sa main ou passer. **Jean** achète le poussin pour 5 roubles. **Jean** avance son marqueur de poule d'une case.





Les joueurs continuent jusqu'à ce qu'ils passent tous l'un après l'autre. L'évaluation des cartes Marché et celle du marché sont présentées à la page suivante.

Évaluation du marché (fin de la phase du marché)

Il y a toujours **deux types d'évaluation** à la fin d'une phase du marché. En premier lieu, les joueurs évaluent leurs cartes Marché, puis le **marché** lui-même est évalué.

1. Évaluation des cartes Marché

Chaque carte Marché rapporte de 0 à 2 roubles. Les joueurs reçoivent de la banque le nombre de roubles auquel ils ont droit.

2. Évaluation du marché

Lorsque vous évaluez le marché, vous devez tenir compte de la valeur actuelle du marché. La valeur du marché augmente d'une manche à l'autre, ce qui veut dire que les joueurs marqueront moins de PV lors des premières manches. La valeur du marché est déterminée par la tuile Valeur visible au-dessus du marché. Chaque symbole du marché est évalué séparément. Pour chaque symbole du marché, celui qui a acheté le plus de ce symbole (c.-à-d. celui dont le marqueur est le plus avancé) marque la valeur plus élevée. Celui en deuxième place marque la valeur moins élevée. Les autres joueurs ne marquent aucun PV pour ce symbole.



Égalité : Si deux joueurs sont à égalité pour le plus de symboles d'un type, les deux joueurs marquent alors les PV pour la première place et ceux pour la deuxième place ne sont pas attribués. Si deux joueurs sont à égalité pour la deuxième place, les deux marquent les PV de la deuxième place (le premier marque les PV normalement).

Exemple : Voici la situation à la fin de la phase du marché. La valeur du marché est : 3/1



Olivier a le plus de poules et marque 3 PV. **Alice** et **Nicolas** marquent chacun 1 PV, malgré leur égalité.

Nicolas marque 3 PV. Il est seul pour le grain.

Daniel marque 3 PV. Il est seul pour les fruits.

Jean marque 3 PV. Il est seul pour le poisson.

Alice marque 3 PV pour les légumes et **Jean** 1 PV. **Nicolas** ne marque aucun point.

En résumé, **Nicolas**, **Alice** et **Jean** marquent chacun 4 PV. **Olivier** et **Daniel** marquent chacun 3 PV.

À la fin d'une manche, la valeur du marché augmente. Remettez la tuile Valeur du dessus de la pile dans la boite, la tuile Valeur suivante sera en vigueur pour la manche suivante.

Une fois la tuile Valeur la plus élevée dévoilée 6/3, la valeur du marché ne change plus pour le reste de la partie.

Exception : symbole ?

Lorsque vous achetez une carte avec le symbole ?, choisissez un jeton Symbole du marché dans la réserve : .

Votre choix se limite aux jetons restants. Par exemple, si quelqu'un a déjà pris le symbole du poisson, vous ne pouvez pas le prendre à votre tour. Prenez le jeton choisi et posez-le sur la carte pour recouvrir le point d'interrogation ?. Ce symbole du marché a été attribué à cette carte. Avancez votre marqueur du marché correspondant d'une case.

Exception : cartes Marché orangées !

Chacun des cinq symboles du marché a une carte spéciale orangée ; cette carte est particulière. Lorsque vous achetez une de ces cartes spéciales, vous devez d'abord payer 1 rouble puis vous avancez votre marqueur correspondant à ce symbole de 4 cases. Avant chaque évaluation du marché, vous devez payer le cout d'entretien pour cette carte.



Cout d'entretien : Vous devez payer un nombre de roubles égal à la valeur du marché (chiffre plus élevé).

Si vous payez le cout d'entretien : Payez le cout d'entretien à la banque 3/1. Laissez votre marqueur du marché en place et marquez les PV appropriés. Conservez la carte spéciale devant vous. Durant la prochaine manche, vous devrez à nouveau payer le cout d'entretien pour cette carte.

Si vous ne payez pas le cout d'entretien : Reculez votre marqueur du marché de 4 cases et marquez les points appropriés. Défaussez la carte spéciale.

Chaque manche, vous devez payer l'entretien pour chacune de vos cartes spéciales, **après** l'évaluation des cartes Marché, mais **avant** l'évaluation du marché. Le cout d'entretien d'une carte spéciale est toujours la valeur supérieure actuelle du marché.

Échanger des cartes avec un ou des symboles du marché : Lorsque vous remplacez une de vos cartes par une carte Échange, vous devez aussi ajuster votre marqueur du marché. Ceci permet de toujours voir à quel endroit les joueurs se situent sur le marché.

Les cartes spéciales

La carte Ouvrier



Tsar & charpentier (1×) : Coute 8 roubles. Revenu de 3 roubles. Présente tous les symboles d'ouvrier et peut être remplacée par n'importe quelle **carte Échange verte**.



Village Potemkine (1×) : Coute 2 roubles. Lorsque vous remplacez le village Potemkine par une autre carte, son cout est considéré comme étant **6 roubles**. Vous avez donc moins à payer qu'à l'habitude.

Les cartes Bâtiment



Entrepôt (1×) : Coute 2 roubles. Vous avez une **limite de 4 cartes en main**. Si vous remplacez l'entrepôt, vous devez vous assurer d'avoir 3 cartes en main et votre limite de cartes en main redevient 3.



Taverne (2×) : Coute 1 rouble. Après chaque évaluation de bâtiments, vous pouvez acheter jusqu'à **5 PV**. Chaque PV coute 2 roubles. Vous ne pouvez pas vendre de PV contre **2 roubles** !



Observatoire (2×) : Coute 7 roubles. Marquez **1 PV** lors de chaque évaluation des bâtiments **si vous ne l'avez pas utilisé comme suit :** une fois par manche, en remplacement de votre action normale durant la phase des bâtiments, vous pouvez regarder la première carte de l'une des piles. Ce peut être la pile de votre choix (Ouvrier, Marché, Bâtiment, Noble, Échange). Vous ne pouvez pas regarder la dernière carte d'une pile. **Ensuite, vous devez immédiatement acheter la carte, la prendre dans votre main, ou la défausser. Dans tous les cas**, retournez l'observatoire face cachée pour indiquer qu'il a été utilisé ce tour-ci et ne peut être évalué cette manche-ci. Vous ne pouvez pas remplacer l'observatoire lors d'une manche où vous avez utilisé sa fonction spéciale. Au début de la manche suivante, retournez-le. Vous pouvez l'utiliser à nouveau cette manche-ci.

Les cartes Échange



Menuiserie (1x) : Coute 4 roubles. Revenu de 3 roubles. Le cout des **cartes bleues** est réduit de **1 rouble** (cartes Échange comprises).



Orfèvre (1x) : Coute 6 roubles. Revenu de 3 roubles. Le cout des **cartes rouges** est réduit de **1 rouble** (cartes Échange comprises).



Théâtre Mariinksy (1×) : Coute 18 roubles. Durant l'évaluation des bâtiments, rapporte 1 PV par noble (carte rouge) que vous avez dans votre aire de jeu.



Financier (1×) : Coute 17 roubles. Durant l'évaluation des nobles, rapporte 1 rouble par ouvrier (carte verte) que vous avez dans votre aire de jeu.

Les célébrités des cartes Échange

Chacune des cartes Échange rouges présente une personnalité connue du monde du jeu de société. Vous vous demandez sans doute pourquoi nous avons choisi ces gens. Et bien, sachez que cette version de Saint-Pétersbourg n'aurait été possible sans sa campagne de financement participatif. Merci à Spieleschmiede (www.spieleschmiede.de) et aux 1262 participants qui ont permis à ce jeu de devenir réalité. Au début du projet, nous avons fait un sondage sur les cartes Échange. Les personnalités que vous voyez sont le résultat de ce sondage. Vous pouvez donc admirer :



Vlaada Chvátil



Stefan Feld



Ketty Galleguillos



Doris Matthäus



Uwe Rosenberg



Tom Vasel



Franz Vohwinkel



Knut Michael Wolf

Mais ce ne sont pas les seules personnes d'envergure à se retrouver dans le jeu. Plusieurs proches de Hans im Glück Verlag, l'éditeur original du jeu, font leur apparition sur d'autres nobles.

Évidemment, les deux auteurs, Bernd Brunnhofer et Karl-Heinz Schmiel, ont chacun droit à leur carte. Tom Lehmann, qui a signé l'extension *En bonne compagnie* pour le jeu original est également présent. Nous le remercions de nous avoir permis d'utiliser 12 cartes de cette extension (voir le module 2 dans l'autre livret) dans cette version du jeu. Axel Kaldenhoven, l'homme à la tête de Schmidt Spiele, est également présent pour ses nombreuses années de collaboration avec Hans im Glück. Finalement, Dieter Hornung mérite une place parmi les nobles pour son aide au développement de plusieurs titres.



Bernd Brunnhofer



Dieter Hornung



Axel Kaldenhoven



Tom Lehmann



Karl-Heinz Schmiel

Remerciements

Hans Im Gluck Verlag et les auteurs Bernd Brunnhofer et Karl-Heinz Schmiel souhaitent remercier les 1262 participants de la campagne de financement qui a permis cette nouvelle version de Saint-Pétersbourg. Nous tenons à remercier :

Petra Alberti, Scott „Aldie" Alden, Masahiko Aono, Gregor Auracher, Deniz Bahadir, Misa Bakracevski, Frank Balser, 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 et 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 et 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 et Wolfram Herre, Kari Herrington, Richard Herrmann, Joe Hird, Silke Holland, Hermann Holthusen, 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 et Mara Sophie L., Helfried Lackinger, Frank Langenfeld, Giuliano Lassandro, Christian Latka, Ingo Laubvogel, Hartmut Lipp, Yu-ting Lo, Uwe Lohse, Caro et Tommy Lorber, Arnas Lucassen, Hartmut Madlener, Cornelia Mahnke, Tobias Matysiak, Sepp Mayer, Michael Meier-Bachl, Jennifer Menze, Ramona et Carsten Meteling, Wilfred Meyboom, Jörg et 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, Chunbeng 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" et 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 et 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 et 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 et 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

L'auteur et l'éditeur souhaitent remercier Klaus Knechtskern, Gerogor Abraham et Andreas Trieb pour les nombreux tests, et, notamment, Dieter Hornung.
Texte français : Jean-François Gagné
Mise en page : Marie-Elaine Bérubé
Nous remercions Wladimir Kokkinopoulos pour son aide, qui est toujours grandement appréciée.

© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH
Version française par :
© 2014 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com