

---

## SANKT PETERSBURG

### W najlepszym towarzystwie - Bankiet

Autorzy gry: Tom Lehmann, Karl-Heinz Schmiel i Michael Tummelhofer

Tłumaczenie reguł z języka niemieckiego: Meehoow

Rozszerzenie „W najlepszym towarzystwie” składa się z:

- 36 kart (w celu lepszego rozróżnienia, karty te są oznaczone fioletową kropką w prawym górnym rogu awersu),
- 2 czarnych pionków dla piątego gracza,
- 1 złotego dysku, wykorzystywanego w grze pięcioosobowej.

Dodatkowo do gry w pięć osób używa się kilku kart, którymi uzupełnia się lub zastępuje karty z wersji podstawowej.

Rozszerzenie „Bankiet” składa się z 12 kart (dla lepszego rozróżnienia, oznaczonych złotą kropką w prawym górnym rogu awersu). Nowe karty to:

- 1 nowy Rzemieślnik,
- 2 nowe Budowle,
- 9 specjalnych kart Funkcji, które znacznie różnią się od Rzemieślników, Budowli i Szlachty.

Rozszerzenia mogą być rozgrywane osobno lub razem, jednak zawsze w połączeniu z podstawową wersją gry. Można również użyć tylko pojedynczych kart. Zalecane jest, podczas pierwszej gry, w pełni wykorzystać rozszerzenia.

Zawartość rozszerzenia „W najlepszym towarzystwie”

- 2 drewniane pionki,
- 1 żeton startowy,
- 1 karta startowa,
- 7 kart Rzemieślników (6x Chłop - *Bauer*, 1x Car i Cieśla - *Zar und Zimmermann*),
- 9 kart Budowli (1x Kawiarnia - *Kaffeehaus*, 1x Baszta Pokutna - *Schuldturm*, 2x Remiza Strażacka - *Feuerwehr*, 1x Szpital - *Krankenhaus*, 2x Obserwatorium Astronomiczne - *Sternwarte*, 1x Akademia - *Akademie*, 1x Hala Targowa<sup>1</sup> - *Markthalle*),
- 9 kart Szlachty (2x Hochsztapler - *Hochstapler*, 1x Rządca - *Verwalter*, 1x Księgowy - *Kontorist*, 1x Rewizor - *Kontrollleur*, 1x Sędzia - *Richter*, 2x Ochmistrzyni - *Hofmeisterin*),
- 10 kart wymiany (po jednej: Kolchoz - *Kolchoze*, Uniwersytet - *Universität*, Teatr Maryjski - *Marjinski Theater*, Kupiec - *Händler*, Podporucznik Kije<sup>2</sup> - *Leutnant Kije*, Burmistrz - *Bürgermeister*, Stocznia - *Werft*, Rewolucja Październikowa - *Oktoberrevolution*, Gildia Kupiecka - *Handelsgilde*, Fabryka WYROBÓW Włókienniczych - *Textilfabrik*,
- niniejsza instrukcja.

To rozszerzenie może być rozgrywane tylko z wersją podstawową Sankt Petersburg.

Obowiązują reguły gry z wersji podstawowej z następującymi wyjątkami:

### Rozszerzenie „W najlepszym towarzystwie”

Przygotowanie do gry:

Przed grą usuwa się 7 kart z wersji podstawowej:

- z talii Rzemieślników: 1x Car i Cieśla (*Zar und Zimmermann*),
- z talii Budowli: 2x Obserwatorium Astronomiczne (*Sternwarte*) i 1x Akademia (*Akademie*),
- z talii Szlachty: 2x Ochmistrzyni (*Hofmeisterin*),
- z talii Kart Wymiany 1x Teatr Maryjski (*Marinskij Theater*).

Te karty zostają zastąpione przez karty z rozszerzenia.

Nie należy używać obu wersji kart w rozgrywce.

Karty z rozszerzenia należy, zgodnie z kolorami rewersów, wtasować w odpowiednie talie.

---

Tylko w grze pięciosobowej będzie potrzebna dodatkowa Karta Startowa oraz Znacznik Startowy (złoty dysk). Jeden z graczy tasuje 5 Kart Startowych i rozdaje je graczom.

Gracz będący na początku rozgrywki w posiadaniu złotego dysku, otrzymuje dodatkowo 2 ruble (czyli rozpoczyna grę z 27 rublami). Gracz ze złotym dyskiem nie jest Graczem Rozpoczynającym w żadnej z rund. Jako rekompensatę, na początku Rundy Rzemieślników, dostaje 2 Punkty Zwycięstwa. Tylko gracz, który na samym początku gry dysponuje złotym dyskiem otrzymuje dodatkowo 2 ruble.

Gra pięciosobowa przebiega według normalnych reguł za wyjątkiem:

W pierwszej rundzie Rzemieślników na planszę zostaje wyłożonych 10 Rzemieślników. We wszystkich następnych rundach (także w następnych rundach Rzemieślników) karty na planszy zostają uzupełnione zawsze tylko do ośmiu.

Po rundzie Wymiany każdy z graczy przekazuje swoje Żetony Startowe drugiemu graczowi od lewej (zamiast sąsiadowi z lewej).

#### **Zakończenie gry i końcowe podliczenie**

Jeśli jeden lub więcej graczy na koniec rozgrywki posiada więcej niż 10 różnych kart Szlachty, za każdą kartę powyżej dziesiątej otrzymuje 10 Punktów Zwycięstwa.

Nowe karty:

**Car i Cieśla (*Zar und Zimmermann*)**

Jest tańszy (3 ruble), ale daje tylko 2 ruble (dopóki nie zostanie zastąpiony Kartą Wymiany).

**Kawiarnia (*Kaffeehaus*)**

Gracz otrzymuje 1 rubla za każdą wyłożoną kartę Szlachty.

**Baszta Pokutna (*Schuldturm*)**

Daje przy podliczaniu 1 Punkt Zwycięstwa, jeśli gracz nie skorzysta z następujących korzyści: gracz może raz w czasie rundy Budowli przeglądać talię Kart Odrzuconych (z pola Przechowalni) i wybrać sobie jedną kartę. Tę kartę gracz musi albo natychmiast opłacić i wyłożyć albo wziąć do ręki albo też odłożyć z powrotem na stos Kart Odrzuconych. W każdym z tych przypadków obraca kartę Baszty Pokutnej rewersem ku górze i nie otrzymuje za nią Punktu Zwycięstwa przy podliczaniu rundy Budowli. Odwrócona karta nie może zostać zastąpiona Kartą Wymiany. Na początku następnej rundy gracz obraca kartę awersem ku górze i ponownie pozostaje ona do jego dyspozycji.

**Hala Targowa (*Markthalle*)<sup>1</sup>**

Natychmiast po każdym podliczeniu Budowli gracz może za 3 ruble kupić 2 Punkty Zwycięstwa. Z tej korzyści, w przeciwieństwie do Karczmy (*Schenke*), można skorzystać tylko raz na rundę.

**Akademia (*Akademie*)**

Kosztuje więcej, ale daje 9 Punktów Zwycięstwa przy podliczaniu Budowli.

**Hochsztapler (*Hochstapler*)**

Ten nowy Szlachcic kosztuje tylko 1 rubla przy wyłożeniu karty. Przy każdorazowym podliczaniu Szlachty gracz musi albo zapłacić 1 rubla albo odrzucić kartę.

**Kołchoz (*Kolchosa*)**

Obniża koszt zakupu zielonych kart o 1 rubla.

**Rewolucja Październikowa (*Oktoberrevolution*)**

Może zastąpić dowolnego Rzemieślnika.

**Fabryka Wyrobów Włókienniczych (*Textilfabrik*)**

Przy podliczaniu Rzemieślników gracz otrzymuje za każdą wyłożoną kartę z symbolem dywanu dwa Punkty Zwycięstwa.

---

### **Gildia Kupiecka (*Handelsgilde*)**

W fazie podliczania Budowli daje graczowi do czterech rubli lub Punktów Zwycięstwa w dowolnej kombinacji (np.: 3 ruble i 1 Punkt Zwycięstwa lub 4 Punkty Zwycięstwa i 0 rubli).

### **Teatr Maryjski (*Marjinski Theater*)**

Daje teraz 1 Punkt Zwycięstwa za każdą wyłożoną pomarańczową kartę.

### **Burmistrz (*Bürgermeister*)**

Daje graczowi 1 rubla za każdą wyłożoną niebieską kartę.

## **Rozszerzenie „Bankiet”**

Sankt Petersburg rozwija się i prosperuje. Aby wyrazić swą wdzięczność miejscowym inwestorom, bliski przyjaciel i doradca cara - Karl-Heinz Szmielowicz<sup>3</sup> - rozpoczyna przygotowania do wydania bankietu, który przyniesie splendor miastu nawet w najodleglejszych zakątkach świata.

Rozszerzenie „Bankiet”, oprócz 3 normalnych kart, zawiera 9 Kart Specjalnych. Wszystkie karty należy, zgodnie z kolorami rewersów, wtasować w odpowiednie talie.

Karty Specjalne (z tłem w kolorze fioletowym) zasadniczo są darmowe. Muszą one zostać najpierw wzięte do ręki, a później wyłożone w miejsce, gdzie znajdują się normalne (opłacone) karty. Aby skorzystać z funkcji danej Karty Specjalnej, musi być ona zagrana dopiero w jednej z następnych akcji. Karty Specjalne mogą zostać zagrane tylko wtedy, kiedy istnieje możliwość skorzystania z ich funkcji. Po wykorzystaniu trafiają również na stos Kart Odrzuconych (pole Przechowalni). Kart Specjalnych nie można odrzucić z ręki, jednak na koniec gry nie przynoszą ujemnych Punktów Zwycięstwa.

### **Car Superstar (*Zar - Superstar*) (1x)**

Ta Karta Wymiany może zastąpić tylko kartę Car i Cieśla (*Zar und Zimmermann*). Gracz płaci za każdą wykładaną niebieską i pomarańczową kartę 1 rubla mniej.

### **Potiomkinowska Wieś (*Potjemkin'sches Dorf*) (1/4 i 3/8)**

Obie karty zastępuje się na identycznych zasadach, jak kartę Potiomkinowska Wieś (*Potjemkin'sches Dorf*) z podstawowej wersji gry.

### **Precz z tym! (*Weg damit!*) (2x)**

Zagrywając tę kartę gracz musi dodatkowo odłożyć jedną inną kartę z ręki na stos Kart Odrzuconych.

### **Czarny Rynek (*Schwarzmarkt*) (2x)**

Zagrywając tę kartę gracz musi zakupić jedną kartę z talii Kart Odrzuconych. W tym celu przegląda talie i wybiera 1 kartę. Tę kartę może natychmiast wyłożyć i opłacić albo wziąć do ręki. Nie można wybrać Kart Specjalnych.

### **Złoty Osioł (*Goldesel*) (1x)**

Zagrywając kartę Złotego Osła gracz natychmiast otrzymuje z banku 5 rubli.

### **Błazen (*Hofnarr*) (1x)**

Zagrywając kartę Błazna gracz musi ją przyporządkować do jednej z własnych wyłożonych kart. Karta ta musi dawać korzyść zarówno w rublach, jak i Punktach Zwycięstwa. Przy następnym podliczeniu wartości rubli i Punktów Zwycięstwa, wynikające z tej karty, zostają zamienione. To znaczy, że gracz otrzymuje tyle rubli, ile otrzymałby Punktów Zwycięstwa i tyle Punktów Zwycięstwa, ile normalnie otrzymałby pieniędzy. Po podliczeniu Błazen trafia na stos Kart Odrzuconych.

### **Bankiet (*Bankett*) (1x)**

Zagrywając kartę Bankiet gracz musi ją przyporządkować do jednej z wyłożonych przez siebie kart. Karta ta musi dawać korzyść zarówno w rublach, jak i Punktach Zwycięstwa. Przy następnym podliczeniu wartości rubli i Punktów Zwycięstwa wynikające z tej karty zostają podwojone. Po podliczeniu Bankiet trafia na stos Kart Odrzuconych.

### **Podwójny Ruch (*Doppelzug*) (1x)**

---

Zagrywając kartę Podwójnego Ruchu gracz musi natychmiast przeprowadzić dwie kolejne akcje. W obu z nich gracz ma możliwość wyłożenia karty, zabrania karty do ręki lub spasowania.

**Złodziej (*Langfinger*) (1x)**

Karta Złodzieja musi zostać zagrana na początku rundy, tj. w momencie, w którym zostały właśnie wyłożone nowe karty. Zagranie karty Złodzieja nie jest akcją. Gracz zagrywający kartę Złodzieja zostaje w tej rundzie Graczem Rozpoczynającym. Pozostali gracze wykonują swoje akcje w normalnej kolejności. Żaden z Żetonów Startowych nie zmienia właściciela.

Grając w oba rozszerzenia jednocześnie nie należy używać karty Baszty Pokutnej (*Schuldturm*).

<sup>1</sup> W instrukcji karta jest opisana jako Dom Handlowy (*Handelshaus*), natomiast na samej karcie widnieje napis Hala Targowa (*Markthalle*).

<sup>2</sup> Postać z noweli Jurija Tynianowa.

<sup>3</sup> Zrusyfikowane nazwisko autora rozszerzenia.