

Sankt Petersburg : les extensions

Dans cette fiche, une manche correspond à la succession des 4 phases (artisans, bâtiments, nobles, échange).

In bester Gesellschaft

Ecarter du jeu de base les cartes :

- **Zar und Zimmermann** (Artisan),
- **Sternwarte (2 exemplaires) et Akademie** (Bâtiments),
- **Hofmeisterin (2 exemplaires)** (Nobles),
- **Marinskij Theater** (Echange)

Intégrer les cartes de l'extension dans leur tas respectif.

A 5 joueurs :

- *rajouter la pierre et la carte de départ à distribuer au début de la partie.*
- *Le joueur ayant la pierre n'est jamais premier joueur à l'une des phases (artisans, bâtiments, nobles, échange). Au début de la partie, il commence avec 27 roubles. Aux manches suivantes, le joueur marque 2 points.*
- *10 artisans sont exposés à la première manche.*
- *En fin de manche, les figurines sont passées au 2^e voisin de gauche.*

Lors de décompte final, si un ou plusieurs joueurs ont plus de 10 nobles différents, chaque noble différent supplémentaire rapporte 10 points.

Descriptif des nouvelles cartes

Nom	Type	Effet
Kaffeehaus	Bâtiment	1 rouble par noble
Schuldturm	Bâtiment	1 point lors du décompte ou recherche d'une carte dans la défausse, qui est posée, mise dans la main ou défaussée. La Schuldturm n'est pas intégrée au jeu si les 2 extensions sont présentes.
Markthalle	Bâtiment	Payer 3 roubles pour marquer 2 points (1 fois par décompte)
Hochstapler	Noble	Payer 1 rouble lors de décompte ou défausse la carte
Kolchosa	Echange d'artisan	-1 rouble sur l'achat des cartes vertes
Textilfabrik	Echange de bâtiment	2 points par carte verte ayant le symbole du tapis
Handelsgilde	Echange de bâtiment	4 « objets » à répartir entre roubles et points. <i>Ex. : 4 roubles, 1 rouble + 3 points...</i>
Marinskij Theater	Echange de bâtiment	1 point par carte orange
Bürgermeister	Echange de noble	1 rouble par carte bleue

Sankt Petersburg : les extensions

Das Bankett

Intégrer les cartes de l'extension dans leur tas respectif (cartes normales et spéciales).

Les cartes spéciales (fond pourpre), prennent la place des autres cartes sur le plateau. Elles sont gratuites, mais elles doivent d'abord être prises en main (elles comptent dans la limite de cartes en main) avant d'être jouées lors d'une prochaine action : on applique alors l'effet de la carte, qui est ensuite défaussée. On ne peut donc pas s'en défausser volontairement ; par contre, elles ne rapportent pas de points négatifs en fin de partie.

Descriptif des nouvelles cartes normales

Nom	Type	Effet
Potjemkin'sches Dorf	Bâtiment	Le premier coûte 1 rouble à l'achat, et 4 lors de l'échange. Le second coûte 3 roubles à l'achat, et 8 lors de l'échange.
Zar - Superstar	Echange d'artisan	A échanger contre « Zar und Zimmermann » -1 rouble sur l'achat des cartes bleues et oranges

Descriptif des cartes spéciales

Nom	Effet
Weg damit !	Permet de défausser 1 carte de sa main.
Schwarzmarkt	Permet de rechercher une carte (hors carte spéciale) dans la défausse. La carte choisie est intégrée dans sa main ou achetée.
Goldesel	Le joueur reçoit immédiatement 5 roubles.
Hofnarr	A poser sur une carte donnant de l'argent et des points. Lors du prochain décompte de la carte, les valeurs sont échangées. Le Hofnarr est ensuite défaussé. <i>Ex. : le Kontrolleur rapporte 4 roubles et 1 point. Avec le Hofnarr, il rapporte 1 rouble et 4 points.</i>
Bankett	A poser sur une carte donnant de l'argent et des points. Lors du prochain décompte de la carte, les valeurs sont doublées. Le Bankett est ensuite défaussé. <i>Ex. : le Kontrolleur rapporte 4 roubles et 1 point. Avec le Bankett, il rapporte 8 roubles et 2 points.</i>
Doppelzug	Le joueur joue 2 fois consécutivement.
Langfinger	A joueur au début d'une phase. Le joueur devient le premier joueur de la phase en cours (les figurines restent en place).