

Pot mkinova vesnice - hrá zaplatí 2 ruble, když kartu vykládá. Pokud bude tuto kartu nahrazovat, její odpo itatelná hodnota je 6 rubl .

Sklaďišť - hrá m že mít v ruce až 4 karty.

Hostinec - ihned po každém vyhodnocení staveb m že hrá koupit maximáln 5 bod , každý za 2 ruble (naopak však nelze si brát peníze za ode tené body).

Car Petr Veliký - m že nahradit jakoukoliv zelenou kartu.

Hv zdárna - p i vyhodnocení p inese 1 bod, pokud ji hrá nevyužije jinak: p i modré ak ní fázi si hrá vezme vrchní kartu z libovolného balí ku (nesmí to však být karta poslední). Tuto kartu musí bu ihned zaplatit a vyložit nebo si ji vezme do ruky nebo ji odloží do odkládacího balí ku. V každém p ípad však hv zdárna oto í rubem nahoru a neinkasuje za ni bod. Na za átku dalšího kola ji op t oto í lícem nahoru a karta je k dispozici k libovolnému využití.

HRA PRO 2 NEBO 3 HRÁ Ě

Hra probíhá stejn s tím, že p i prvním kole emeslník vyloží správce pro 3 hrá e jen 6 karet, pro 2 hrá e jen 4 karty emeslník . V dalším pr b hu hry dopl uje vždy na celkový po et 8 karet.

TIPY A TAKTICKÉ RADY

- **V prvním kole emeslník by si každý hrá m l koupit 2 emeslníky!** Jinak bude za ostatními pozadu. emeslníci mají nejlepší pom r mezi náklady a výnosy.
- **Drahé karty jsou relativn levn ější.** 1 bod za tržišť stojí 5 rubl , 1 bod za celnici stojí 4 ruble, atd. Proto se ob as vyplatí šet it, aby si hrá pozd ji mohl koupit dražší kartu.
- **V prvním kole staveb vzniká otázka: vyplatí se koupit hned drahou budovu?** P i hodnocení staveb to vždy p inese dostí bod . Na druhé stran však z stává hrá na n jakou chvíli tém nebo zcela bez prost edk a to je nebezpe né.

- **Sm nitelné karty jsou zpravidla prosp šné.** Proto je vhodné si nechat n jaké peníze na tuto fázi. Avšak není rozumné vydat se zcela, nebo na konci tohoto kola není vyhodnocení, a tudíž žádný p ísuv pen z.
- **Pokud se hrá rozhoduje, zda koupit i vyložit n jakou kartu, v jeho úvahách hraje roli, krom pen z a bod , které karta p inese, také fakt, zda si p eje i nikoliv uvolnit místo pro novou kartu.** Pokud bude v p íštím kole startovním hrá em, není to pro n j p íliš výhodné, pokud je však na konci po adí, už to vypadá jinak.
- **V tšinou je výhodné vzít si kartu do ruky.** Lze tak **p eklenout do asný nedostatek financí.** Kartu p ece platíme až p i vyložení. Ale pozor, aby nedošlo k p etaktizování: na konci hry se za karty zbylé v ruce odpo ítávají body.
- **Tato hra probíhá v neustálém nedostatku pen z.** Ale to je p ece práv to zábavné! Vždy by to byla nuda moci vždy koupit, na co jen pomyslím. Alespo p i této h e.

Zvláštní p ípad: hrá i nekupují ani si neberou do ruky žádné karty

M že se stát, že v jednom kole hrá i nic nekupují, ani neberou do ruky, p ípad vykládají jen karty z ruky. Poté všichni passují. Proto nelze p íložit na hrací desku žádné nové karty. To však na dalším pr b hu nic nem ní. Poté, co všichni passovali, následuje normální vyhodnocení a pak správce oto í nový balí ek. Hra pokrač uje dalším kolem. Tato situace se velmi z ídka m že i opakovat vícekrát za sebou. Avšak p i každém vyhodnocení hrá i dostávají peníze, a tím stoupá op t jejich koup schopnost. Koneckonc , vyhrává se na základ vyložených karet!

SANKT PETERSBURG

Michael Tummelhofer

V roce 1703 založil car Petr veliký Sankt Petersburg, kterému brzy za ali íkat „Pa íž východu“. Zimní palác, Ermitáž, Chrám Spasitele a jiné významné památky jsou etnými návšt vníky z celého sv ta obdivovány dodnes. Ale Sankt Petersburg byl jen jednou z jeho mnoha aktivit. Car reformoval celou svou íši a vyvedl ji ze st edov ku do sou asnosti. K tomu ovšem pot eboval novou vládu, do které jmenoval šlechtice. Také emesla prožívají rozkv t, protože v novém Rusku je t eba ještě mnoho práce. Toto období si m žete p ípomenout v nové h e SANKT PETERSBURG. Hrá i si opat í emeslníky, stavby a šlechtice a vykládají je p ed sebe. Ti jim pak b hem hry p inášejí peníze, body nebo obojí. Za šlechtice dostane hrá ještě další body p i kone ném vyhodnocení. Ten, kdo p i stálém nedostatku pen z prokáže nejlepší organizaci, vyhrává.

HRACÍ POT EBY

- 382 rubl (14x1, 14x2, 12x5, 12x10, 8x20)
- 120 karet
 - 31 emeslník (zelené)
 - 28 staveb (modré)
 - 27 šlechtic (oranžové)
 - 30 sm nitelných karet, po 10 pro emeslníky, stavby a šlechtice (barevné)
- 4 startovní figurky
- 4 startovní karty
- 8 d ev ných figurek, po 2 od každé barvy
- hrací deska

P ÍPRAVA

- Rozložte hrací desku.
- Zamíchejte karty, ale **každou skupinu zvlášť** . Položte balí ky na ur ené místo na hrací desce, rubem nahoru.
- Každý hrá dostane **25 rubl** . Zbylé peníze položte stranou. Hrá i si své peníze uloží tak, aby je ostatní nevid li. Nikdo nemusí íkat, kolik pen z má.
- Každý si vezme své **dv figurky ve stejné barv** . Jednu postaví na polí ko 0 na bodovac ílišť , druhou si nechá p ed sebou jako identifikaci.
- Jeden z hrá zamíchá **4 startovní karty** a rozd lí je:
 - hrájí-li **4 hrá i**, dostane každý jednu,
 - hrájí-li **3 hrá i**, obdrží nejmladší 2 karty, ostatní po jedné,
 - hrájí-li **2 hrá i**, dostane každý 2 karty.
- Poté si hrá i vezmou **d ev né figurky** odpovídající startovním kartám a postaví je p ed sebe. Vra te karty do krabice, ve h e již nebudou pot eba.
- Nejstarší hrá je správcem hry. Vezme z balí ku emeslník karty, které vyloží do horní ady takto: 4 hrá i - 8 karet, 3 hrá i - 6 karet, 2 hrá i - 4 karty. Poté oto í balí kem karet emeslník o 90 °. Jeho další úkoly ve h e jsou: má kontrolu nad pen zi, vykládá nové karty a posunuje figurky na bodovac ílišť .
- Hru za íná prvním kolem emeslník.

PR B H HRY

Hra Sankt Petersburg probíhá v n kolika cyklech. Každý cyklus má 4 kola, vždy v tomto po adí:

- 1) kolo emeslník
- 2) kolo staveb
- 3) kolo šlechtic
- 4) kolo sm nitelných karet

Poté následuje další cyklus, op t kolem emeslník .

Kola probíhají takto:

- 1. Akce:** Hrá i si berou karty emeslník , staveb a šlechtic , které si mohou nechat v ruce, vyložit je nebo odložit. To je hlavní ást každého kola.
- 2. Vyhodnocení:** Vždy se vyhodnocuje práv jeden druh karet: bu to emeslníci, nebo stavby anebo šlechtici.
- 3. Nové karty:** Správce vyloží nové karty na hrací desku.

V tomto duchu probíhá každé kolo, s výjimkou kol se sm nitelnými kartami, kde odpadá hodnocení. (viz též str. 2).

1. Akce

Hrá na ad **musí** provést jeden z t chto úkon :

- **Koupit:** 1 emeslníka nebo 1 stavbu nebo 1 šlechtice nebo
- **Vzít si do ruky:** 1 emeslníka nebo 1 stavbu nebo 1 šlechtice nebo
- **Vyložit z ruky:** 1 emeslníka nebo 1 stavbu nebo 1 šlechtice nebo
- **Hlásit pass**

Popis jednotlivých akcí

Koup :

Hrá si koupí 1 emeslníka nebo 1 stavbu nebo 1 šlechtice. emeslníci p inášejí peníze, stavby body a šlechtici n kdy i obojí. Karty ke koupí leží vyložené ve dvou adách na hrací desce. Hrá **zaplatí** za kartu do banku její hodnota je uvedena v levém horním rohu a poté ji ihned vyloží **lícem nahoru** p ed sebe. Nejlepší je, když si hrá vykládá karty po skupinkách: zvlášť emeslníky, zvlášť stavby a zvlášť šlechtice. Pozor: Samoz ejm , v úpln prvním kole lze kupovat pouze emeslníky, ale brzy bude nabídka bohatší.

Karty do ruky:

Hrá si vezme do ruky jednu z karet vyložených ve dvou adách. Tuto kartu zatím nemusí platit. Hrá m že mít v ruce **maximáln 3 karty**. Za každou kartu, která mu z stane v ruce **na konci hry, ode ítá 5 bod** .

Vykládání z ruky:

Hrá vyloží z ruky jednu kartu p ed sebe lícem nahoru. Nyní musí zaplatit její hodnotu. M že vyložit kartu, kterou si vzal v tomto nebo v n kterém z p edchozích kol.

Pass:

Hrá hlásí pass, pokud nem že nebo nechce provést ani

WWW.HRAJEME.CZ

jednu z výše popsaných akcí.

Pozor: *Hrá , který passoval, m že v p íštím kole provést libovolnou akci, v etn op tovného passování. Musí íct z eteln a nahlas: Hláším pass!, aby další hrá v d l, že je na ad .*

První akcí v každém kole provádí hrá , který je v tomto kole jako startovní (má p íslušnou d ev nou figurku). První akcí v kole emeslník provádí hrá , který má figurku emeslník . Pokra uje hrá po sm ru hodinových ru í ek a í on musí provést jednu ze 4 akcí. Když se vyst ídají všichni hrá í, je op t na ad hrá první, který provede další akci, a už stejnou, nebo jinou. Toto pokra uje tak dlouho, dokud všichni hrá í po sob nepassují. Nyní následuje vyhodnocení.

P íklad pr b hu kompletní fáze akce: (viz obrázek na stran 3 v originálních pravidlech)

Hrá í hrají kole šlechtic . Hrá A je startovní hrá . Za ne a koupí si kartu správce. Hrá B má málo pen z a passuje C koupí jiného správce. D si bere sekretá e do ruky. A si bere do ruky stavitele lodí. B, který p edtím passoval, si nyní p ece jen bere katedrálu sv. Izáka do ruky. C si v p edchozím kole vzal do ruky písa e, nyní jej vykládá. D passuje, A passuje, B passuje, C passuje. Všichni 4 po sob passovali.

Na co se rádo zapomíná:

- hrá m že provést jakoukoli akci, p estože p edtím již passoval.
- hrá si m že koupit nebo vzít do ruky jakoukoliv z vyložených karet, nap íklad v kole staveb si vezme kožešníka, pokud to považuje za výhodné.
- hrá m že vyložit kteroukoliv kartu z ruky, nap íklad v kole šlechtic emeslníka, pokud to považuje za výhodné.

2. Vyhodnocení

Co se hodnotí? Hrá í vyhodnocují bu emeslníky nebo stavby nebo šlechtice, které mají vyložené p ed sebou.

Kdy se vyhodnocují které karty?

V kole emeslník se vyhodnocují výhradn karty emeslník , v kole staveb výhradn karty staveb a v kole šlechtic výhradn karty šlechtic . Vyhodnocují se všechny karty dané skupiny, a už vyložené v tomto kole nebo v n kterém z p edchozích.

Co hrá dostane p í vyhodnocování?

Hrá í obdrží peníze nebo body nebo obojí (nebo také v bec nic, pokud nemá hrá vyložené žádné karty, na které se vyhodnocení práv vztahuje.). Peníze hrá í dostanou z banku. Body se projeví posunem hrá ovy figurky na bodovací list . Obojí provádí správce. Vyhodnocení za íná u startovního hrá e kola a pokra uje dokola.

P íklad vyhodnocení v kole šlechtic : (viz. obrázek na stran 4 originálních pravidel)

ekn me, že tyto karty vyložil hrá A a až dosud v pr b hu celé hry:

emeslníci - v tomto kole se nehodnotí

Stavby - v tomto kole se nehodnotí

2

Šlechtici - hodnotí se v tomto kole - hrá A dostane 12 rubl a 1 bod.

Stejným zp sobem hodnotí ostatní hrá í své šlechtice.

3. Nové karty

B hem akcí odebírají hrá í karty vyložené na hrací desce. Na konci kola musí správce doplnit karty op t do po tu **8 (a nezáleží na tom, kolik hrá hraje, vždy je vyloženo 8 karet!)**. P ítom se musí ídit t mito pravidly:

- nové karty bere vždy z **následujícího** balí ku
- nové karty vykládá vždy do **horní** ady
- bere jen tolik karet, aby **sou et v obou adách byl 8** karet
- nakonec oto í balí kem karet, aby bylo z ejmé, které kolo následuje

Stav na hrací desce po fázi akcí, viz p íklad na str. 3 originálních pravidel:

Pro nyní nadcházející fázi sm nitelných karet bere správce 5 karet z tohoto balí ku a vyloží je do horní ady. **Tip:** *hrá í si berou karty, které pot ebují, a už do ruky nebo k vyložení, z kterékoliv ady. Pro lepší p ehlednost p ed dopln ním správce zbylé karty sesune k sob .*

Po vyložení oto í správce balí ek šlechtic op t vodorovn a balí ek sm nitelných karet vsle. **Tak mají všichni hrá í p ehled, ve kterém kole práv hrají.**

Kolo sm nitelných karet a konec cyklu

Toto kolo probíhá pon kud odlišn (více ke sm nitelným kartám na str. 3):

- V tomto kole odpadá vyhodnocení. Hrá í tedy nedostanou ani peníze, ani body. To je z etelné í z místa, na kterém leží balí ek sm nitelných karet, nebo zde nejsou peníze ani body graficky vyzna eny.
- Po akcích vezme správce všechny karty ze spodní ady a odloží je na vyzna ené místo na desce pro vy azené karty. Tyto karty se do hry již nevracejí. **Pozor: tento krok odpadá po prvním kole, nebo se ve spodní ad íešt žádné karty nenalézají.**
- Poté p esune všechny karty z ady horní do ady spodní, nejlépe tak, že je shromáždí v jednom rohu (viz obrázek na stran 5 originálních pravidel).
- Pak doplní z balí ku emeslník nové karty do celkového po tu 8 karet. **Pozor: ve spodní ad jsou tedy zbylé t í karty a v horní ad 5 nových karet emeslník .**
- Následuje p esun startovních figurek: hrá í p edají svou stávající figurku (figurky) hrá í po své levé stran a vezmou si figurku (figurky) od hrá e vpravo. Z toho vyplývá, že startovním hrá em je v každém cyklu n kdo jiný (viz p íklady strana 5 orig. pravidel).

Tím kon í cyklus. Další cyklus za íná op t kolem emeslník . Takto probíhá hra až do úplného konce.

KONEC HRY

Jakmile správce vyloží na hrací desku poslední kartu z kterékoliv skupiny (tedy posledního emeslníka, poslední stavbu, apod.), dohrají hrá í íešt všechny zbývající kola tohoto cyklu. Po ukon ení kola

sm nitelných karet je konec hry a následuje záv re né vyhodnocení.

ZÁV RE NÉ VYHODNOCENÍ

Nyní si hrá í spo ítají body za vyložené šlechtice a za peníze, které íešt mají.

Body za šlechtice: body p inesou pouze r zné typy šlechtic (íli za stejné šlechtice nedostane hrá í nic). **A** kolik? Na hrací desce je tabulka pro tento výpo et.

Body za peníze: Za každých 10 celých rubl dostane hrá í 1 bod.

Odpoty: Za každou kartu v ruce si hrá ode te po 5 bodech.

P íklad záv re ného vyhodnocení:

Prvený má vyložených 6 r zných šlechtic . Dostane za n 21 bod . Za druhého písa e nedostane nic. Za 17 rubl dostane 1 bod. V ruce nemá žádné karty, nic tedy nemusí ode ítat. Celkem tedy má 22 bod , které nyní p í te k 52 bod m, jichž dosáhl b hem hry. Hru kon í ervený s celkovým po tem 74 bod .

Vyhrává hrá s nejvyšším po tem bod . Pokud je na tom více hrá stejn , rozhoduje vyšší množství pen z.

A íešt n kolik d ležitých podrobností:

Snižování náklad

Jsou 4 možnosti, jak koupit kartu levn í:

- hrá í již má vyloženou **stejnou kartu** (jednu nebo více): platí za nákup další stejné karty o 1 rubl mén (nebo o více, podle toho, kolik jich má vyložených).

P íklad: Tržišt stojí normáln 5 rubl . Hrá však již má 2 tržišt . Další sí tedy koupí pouze za 3 ruble.

- hrá í si koupí kartu **ze spodní ady** a zaplatí o jeden rubl mén (jako by karty ve spodní ad byly ve slev)

P íklad: divadlo stojí 20 rubl , ale protože je již ve spodní ad , zaplatí hrá í jen 19 rubl .

Poznámka: Pokud si hrá bere kartu ze spodní ady do ruky, tato sleva se na ní nevztahuje.

- hrá í má vyložené zlatotepectví (Goldschmiede) - za **každou další oranžovou kartu** zaplatí o 1 rubl mén .

- hrá í má vyložené truhlá ství (Schreinerei) - za **každou další modrou kartu** zaplatí o 1 rubl mén .

Všechny typy slev se dají s ítat.

P íklad: hrá í si bere divadlo ze spodní ady (- 1 rubl), ale jedno divadlo už má (- 1 rubl), navíc má vyložené truhlá ství (- 1 rubl). Zaplatí tedy 20-3=17 rubl .

Pokud se hrá í uplatn ní všech slev dostane pod hodnotu 0, nedostává žádné peníze zp t. Nem že ani

nakoupit zcela zdarma, proto **vždy zaplatí za vyložení karty alespo 1 rubl.**

P íklad: hrá í již má 3 d evorubce. Za prvního platil 3 rubly, za druhého dva rubly a za t etího 1 rubl. Pokud však bude kupovat tvrtého nebo dokonce pátého d evorubce, vždy zaplatí 1 rubl.

SM NITELNÉ KARTY

Balí ek sm nitelných karet sestává z 10 emeslník , 10 staveb a 10 šlechtic . Pro lepší rozlišení mají tyto karty na rubu všechny 3 barvy a na líci jednu ze 3 barev. Na líci je karta k rozpoznání podle toho, že íslice, udávající náklady, je v ráme ku.

Pokud hrá í kupuje nebo vykládá sm nitelnou kartu, ídí se t mito pravidly:

- **sm nitelnou kartou nahrazuje (= sm uje) jednu ze svých již vyložených karet téže barvy.** Nem že tedy sm nitelnou kartu vyložit jen tak. Karta, za kterou ji vyložil, putuje do odkládacího balí ku a je ze hry venku.

P íklad: hrá í vyložil truhlá ství a odhodil vyloženého d evorubce.

- **Každá modrá sm nitelná karta nahrazuje jakoukoliv vyloženou stavbu.**

- **Každá oranžová sm nitelná karta nahrazuje jakéhokoliv vyloženého šlechtice.**

- Pro zelené sm nitelné karty platí: truhlá ství (Schreinerei) m že nahradit pouze d evorubce (Holzfäller), zlatotepectví (Goldschmiede) pouze zlatokopa (Goldgräber), p ádelna (Weberei) nahradí jen pastevec (Schäfer), kožešnictví (Kürschner) sm ní jen lovec kožešin (Pelzjäger), lod nice (Werft) m že nahradit jen stavitele lodí (Schiffbauer). Karty pat ící k sob lze snadno rozpoznat podle **stejných symbol vpravo naho e** (kožešina, lodi ka...)

- již vyložená sm nitelná karta není dále nahraditelná, z stává ležet do konce hry.

Za kolik se kupují sm nitelné karty?

- pokud je sm nitelná karta dražší, než karta, kterou má nahradit, zaplatí hrá í rozdíl.
- pokud je sm nitelná karta ve stejné hodnot nebo levn íší, než nahrazovaná karta, zaplatí hrá í jen 1 rubl.

Systém slev platí í pro nákup sm nitelných karet.

P íklad: hrá í chce nahradit tržišt katedrálou sv. Izáka. Rozdíl íní 10 rubl . Hrá í kupuje kartu ze spodní ady (- 1 rubl), má truhlá ství (- 1 rubl), zaplatí tedy nakonec jen 8 rubl . Tržišt je odloženo do odkládacího balí ku.

Speciální karty

Níže uvedené karty (obrázky viz strana 7 originálních pravidel) p ínášejí p í vyložení hrá í n které výhody:

Šlechta sp chá do divadla - p í vyhodnocení staveb dostane hrá í za každého vyloženého šlechtice 1 rubl.

Výb r í daní p í vyhodnocení šlechtic dostane hrá í za každého vyloženého emeslníka 1 rubl.