

# SAINT PETERSBOURG - RÈGLES

---

## PRÉPARATION DU JEU

---

2 à 4 joueurs peuvent participer à une partie en tapant **/join** . Démarrez le jeu avec **/start** . Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis de **l'outil Jeu** <URL: /Hilfe/Tools/Spielverwaltung/>.

## LE JEU

---

Saint Petersburg est un jeu qui est marqué par la rareté du capital. Les joueurs achètent des artisans, des bâtiments ou des nobles, pour obtenir le plus possible de points de victoire à l'aide de ceux-ci. Une évaluation a lieu à chaque fin de phase : la première la phase d'artisan (vert) où seuls les artisans sont évalués, la phase de bâtiment (bleu) où seuls les bâtiments sont évalués, puis la phase des nobles (orange) où seuls les nobles sont évalués et une dernière phase pour les cartes d'évolution (sans décompte).



Sur l'écran, on voit toujours en haut à droite, à qui c'est le tour. Le symbole au centre indique dans quelle phase le jeu se trouve. À gauche se trouve le nombre de cartes restantes de chaque type, indiqué dans les piles de couleurs.

## LES CARTES

---

L'argent est indiqué sur les cartes par le symbole de rouble, les points de victoire par un écusson jaune.

### Ouvrier (Handwerker)

---



Ceux-ci apportent principalement des roubles. Le prix d'achat est en haut à gauche sur chaque carte. Le revenu est indiqué en bas dans le rouble ("3") et donne le revenu par tour (évaluation verte). Les artisans possèdent en outre un symbole dans le coin supérieur droit qui indique leur type. Cela est important pour les cartes d'évolution.

### Bâtiments

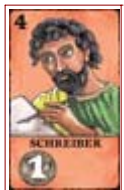
---



Ceux-ci apportent principalement des points de victoire. Les coûts de construction sont indiqués ici aussi en haut à gauche, les points de victoire par tour (évaluation bleue) sont en bas à droite.

### Nobles

---



Ceux-ci apportent moins de roubles que les artisans et moins de points de victoire que les bâtiments, mais sont toutefois intéressants pour l'évaluation finale.

### Cartes d'évolution

---



Celles-ci se distinguent par un cadre autour de leur prix d'achat. Il y a des cartes d'évolution pour les trois catégories (artisans, bâtiments, nobles). Elles ne peuvent être construites que **sur** une carte déjà posée de la même couleur. Seule la différence de prix d'achat doit être payée (au minimum un rouble). Les cartes d'évolution vertes ne peuvent être mises que sur un artisan avec le symbole correspondant.

## LE DÉROULEMENT DU JEU

---



Phase des artisans



Phase de construction



Phase des nobles



Phase d'évolution

Au début du jeu, deux artisans par joueurs sont exposés en haut. Chaque joueur possède un capital de départ de 25 roubles et peut acheter deux artisans. On tire les cartes (par Drag & Drop) souhaitées sur sa zone de jeu (le nom du joueur en cours est en haut à droite). Si l'on ne veut plus ou ne peut plus rien acheter, on clique sur le symbole correspondant à la phase (en haut à droite).

On peut aussi prendre jusqu'à trois cartes dans sa main, pour les utiliser plus tard. On tire la carte souhaitée sur le symbole de main à côté de son nom. Si on veut jouer ces cartes plus tard, on ouvre la fenêtre des cartes en main en cliquant sur la main et on tire les cartes sur son terrain. A la fin de la partie, les cartes que l'on a encore en main, comptent -5 points !

Toutes les cartes peuvent à tout moment être achetées, posées ou prises dans sa main. On peut par exemple construire des bâtiments dans la phase des nobles.

On a ainsi quatre possibilités : acheter et poser, prendre dans sa main, poser en payant une carte de sa main ou passer.

A la fin de chaque phase on complète le nombre de cartes à 8 (après la phase artisan, on complète avec des bâtiments etc.). Dans chaque phase, le joueur qui commence est différent. Les petits symboles à la place du joueur annonce, qui commence pour quelle phase. Les symboles se déplacent à la fin de chaque tour, d'une place dans le sens des aiguilles d'une montre.

À la fin de chaque phase (sauf la phase d'évolution), il y a une évaluation :

- à la fin de la **phase d'artisan**, chaque joueur reçoit pour chaque carte **verte** exposée les roubles et les points de victoire correspondants
- à la fin de la **phase de construction**, chaque joueur reçoit pour chaque carte **bleue** exposée les roubles et les points de victoire correspondants
- à la fin de la **phase des nobles**, chaque joueur reçoit pour chaque carte **orange** exposée les roubles et les points de victoire correspondants
- à la fin de la **phase d'évolution**, il n'y a **pas** d'évaluation

### Achat plus avantageux

Si on achète des cartes que l'on a déjà posées, on peut économiser des roubles. Pour chaque carte identique on économise un rouble. Le prix minimum est toutefois toujours d'un rouble. Par exemple, si on a déjà deux marchés exposés, on ne paye plus que trois au lieu de cinq roubles.



À la fin de chaque tour (à la phase 4), toutes les cartes non achetées exposées en haut obtiennent un -1. Il sera plus favorable de les acheter au tour suivant (-1 rouble). Les cartes qui avaient déjà un -1, sont

défaussées.

## FIN DU JEU

---

Dès que la dernière carte d'une pile est tirée, le jeu s'approche de la fin. On joue jusqu'à la prochaine phase d'évolution (phase 4), puis on procède au décompte final.

Par tranche de dix roubles en main, on compte un point de victoire. Pour chaque carte non construite en main, 5 points sont enlevés.

Il y a une évaluation finale pour les nobles. Si un joueur possède X nobles différents, il reçoit encore :

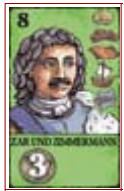
X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Points de victoire	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55

Pour plus de 10 nobles différents, on obtient le même nombre de points que pour 10.

## CARTES SPÉCIALES

---

Quelques cartes ont des fonctions spéciales. Celles-ci sont expliquées ici :



Le Tzar Peter peut être couvert par n'importe quelle carte d'évolution verte.



L'orfèvre (à mettre sur le chercheur d'or) réduit le prix d'achat des nobles de un rouble.



La menuiserie (à mettre sur le bûcheron) réduit le prix d'achat des bâtiments de un rouble.



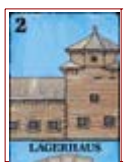
Au cours de l'évaluation bleue, le joueur reçoit pour chacun de ses nobles exposés un rouble.



Le village de carte postale coûte deux roubles, mais quand on pose une carte d'évolution dessus, on retrace 6 au prix de cette carte. On économise donc 4 roubles.



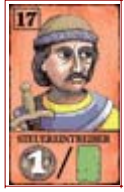
Le débit de boissons permet d'échanger après chaque évaluation bleue deux roubles pour un point de victoire (avec toutefois un maximum de cinq points de victoire par tour et par débit de boissons). Le joueur reçoit en haut à droite un symbole correspondant dans cette phase. Là, il peut ajuster, combien de roubles il veut convertir et valide avec "Ok". S'il ne veut pas convertir de roubles, il doit passer.



Le propriétaire du dépôt peut avoir jusqu'à quatre cartes en main. Si le dépôt est couvert, on ne peut recommencer à tirer des cartes que si l'on revient sous la limite des trois cartes en main.



L'observatoire apporte normalement un point de victoire. Il peut toutefois être "tourné" dans la phase bleue, et on n'obtient aucun point de victoire pour le tour. On peut à la place tirer une carte d'une pile arbitraire de son choix (toutefois pas la dernière de la pile) et construire alors celle-ci, la prendre en main ou la défausser. On choisit la pile dans laquelle on tire une carte en cliquant sur la couleur correspondante en haut à droite.



Le collecteur d'impôt rapporte pendant l'évaluation orange un rouble par artisan exposé.

## VARIANTE SOLO

---

Saint Petersburg peut aussi être joué en variante Solo. Les règles sont identiques au jeu normal. On rejoint simplement le jeu et on commence comme d'habitude. L'objectif du jeu est d'atteindre le plus possible de points de victoire.