

# П САНКТ- ПЕТЕРБУРГ

*Настольная игра Михаэля Туммельхофера*

## Об игре

В 1703 году Пётр Великий основал Санкт-Петербург — город, вскоре ставший столицей России и прославившийся как Париж Востока, Северная Пальмира, Северная Венеция. Одарённые архитекторы и скульпторы со всей Европы украсили град Петра своими лучшими творениями, но не ради красот северного города великий царь губил крепостных строителей в приневских болотах. Новая столица стала символом стремления царя-реформатора превратить варварское по западным меркам государство москвитов в могущественную европейскую империю. Пётр не только переустроивал важные для любой державы армейские и административные порядки: он смело изменял вековой уклад самой жизни русских людей. Немудрено, что реформы встречали сопротивление, и царствование Петра Великого не раз омрачали кровавые расправы. Однако для мастеровых людей эта эпоха бурного развития стала золотым веком. Вынужденно нанимая европейцев для полков нового строя и современных мануфактур, Пётр не скупился на награду, если русские доморощенные таланты затыкали пришлых мастеров за пояс.

## Цель игры

В настольной игре «Санкт-Петербург» игроки станут сподвижниками Петра Великого. Они будут вкладывать стартовый капитал в приобретение карт: нанимать мастеров, привлекать на свою сторону чиновников, возводить здания. Эти карты в ходе партии будут приносить своим хозяевам деньги и влияние, а чиновники ещё и дадут дополнительные очки в конце партии. Тот из игроков, кто лучше прочих распорядится своими финансами и сможет сделать нужные вложения в правильное время, победит в игре.

## Состав игры

**Деньги:**

60 банкнот общей суммой 382 рубля



14



14



12



12



8



рубашка

## Игровое поле



**10 деревянных фишек**  
(по 2 каждого цвета)

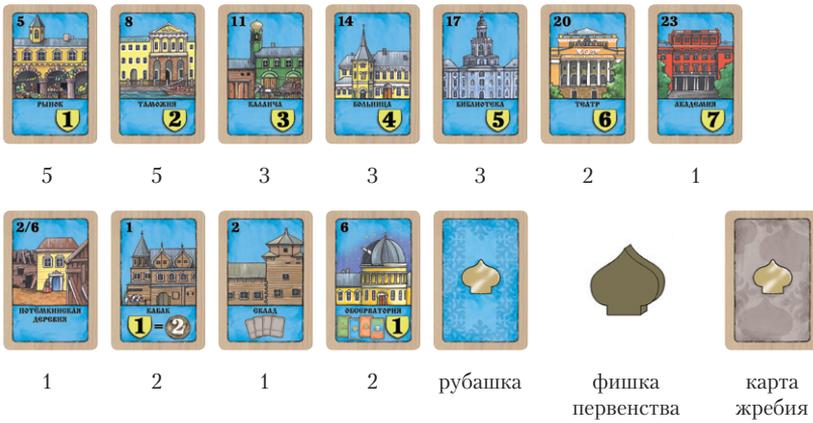


120 карт базовой игры, а именно:

31 карта мастеров:



28 карт зданий:



27 карт чиновников:



30 карт реформ:



12 карт дополнения «Ассамблея» (отмечены жёлтой точкой), а именно:

9 карт действий:



1 1 1

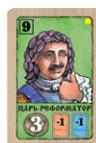


1 2



1 2

1 карта  
реформы:



1

2 карты  
зданий:



1



1

35 карт дополнения «Новая Россия» (отмечены фиолетовой точкой), а именно:

7 карт мастеров:



6 1

9 карт зданий:



1 1 1 2 2 1 1

9 карт чиновников:



2 1 1 1 1 1 2

10 карт реформ:



1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Компоненты для пятого игрока:



фишка  
первенства



карта  
жребия

В этой коробке содержится полная коллекция «Санкт-Петербурга»: сама игра и два дополнения к ней. Вашу первую партию мы рекомендуем провести по правилам базовой игры, без использования дополнений: просто отложите в коробку все карты, отмеченные фиолетовыми и жёлтыми точками. В дальнейшем вы сможете добавить к базовой игре одно из дополнений, оба сразу, или же самостоятельно выбрать, с какими картами играть. Правила по использованию дополнений вы найдёте в конце этой брошюры. Фишка первенства и карта жребия для пятого игрока нужны только в том случае, если вы играете впятером (см. правила дополнения «Новая Россия»).

## Подготовка к игре

- Разложите **игровое поле** по центру стола.
- Перетасуйте по отдельности **карты** каждого типа (мастера, здания, чиновники, реформы). Сложите карты четырьмя колодами на соответствующие деления игрового поля.

- Выдайте каждому игроку **25 рублей**. Оставшиеся деньги рассортируйте по номиналу и сложите отдельными стопками в банк рядом с полем. В ходе партии игроки держат деньги в тайне от соперников. Вы не имеете права говорить другим игрокам, сколько у вас денег.

- Каждый игрок выбирает цвет и берёт **две фишки** этого цвета. Одну фишку он ставит на нулевое деление дорожки подсчёта, а вторая остаётся перед ним на столе (в игровой зоне), чтобы не забыть, кто каким цветом играет.

- Перетасуйте **4 карты жребия** и сдайте их взакрытую:

- при 4 игроках каждому достаётся по одной карте;
- при 3 игроках младший игрок получает 2 карты, остальные игроки — по одной;
- при 2 игроках каждому достаётся по две карты.

**Примечание:** карта жребия для пятого игрока (с диском и +2) и соответствующая фишка первенства используются только в игре на пятерых. Если игроков меньше пяти, эта карта и фишка не пригодятся: уберите их в коробку. О том, как играть втяером, рассказано в конце этой брошюры, в правилах дополнения «Новая Россия».

- Получив карты жребия, игроки забирают в свои игровые зоны соответствующие **фишки первенства**. Затем верните карты жребия в коробку: больше они не пригодятся.

- Старший игрок становится **распорядителем**. Он тянет карты из колоды мастеров и выкладывает их лицом вверх в верхнем ряду. В начале игры должно быть открыто по две карты мастеров на игрока: если играют двое — 4 карты, трое — 6 карт, четверо — 8 карт. Затем распорядитель поворачивает колоду мастеров вертикально, как показано на иллюстрации сверху.

У распорядителя будут и другие игровые обязанности: он выдаёт деньги из банка и собирает плату с игроков, выкладывает новые карты, передвигает фишки игроков по дорожке подсчёта.

- Игра начинается с фазы мастеров.

**Пример:** игровая зона красного игрока в начале партии.



## Ход игры

В ходе партии игроки приобретают карты мастеров, зданий и чиновников и выкладывают их в своей игровой зоне. Карты стоят денег, однако в процессе игры они приносят владельцу деньги (мастера), очки влияния (здания), или и то, и другое (чиновники). Деньги нужны для покупки новых карт, а по очкам влияния определяется победитель игры. Партия в «Санкт-Петербург» длится в среднем семь-десять раундов. Каждый раунд состоит из четырёх фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:



1) фаза мастеров    2) фаза зданий    3) фаза чиновников    4) фаза реформ

После фазы реформ начинается новый раунд (с фазы мастеров).

Каждая фаза состоит из трёх последовательных этапов:

1. **Действия:** игроки приобретают карты мастеров, зданий или чиновников. Они могут забрать карты в свою игровую зону, взять их на руку или сыграть их с руки. Это основной этап фазы.

2. **Награда:** игроки получают деньги, влияние или особую выгоду от своих мастеров, зданий либо чиновников (в зависимости от фазы).

3. **Новые карты:** распорядитель выкладывает на поле новые карты.

По этой схеме разыгрывается каждая фаза, кроме фазы реформ, в которой нет этапа награды.

## 1. Действия

На этапе действий игроки ходят по очереди. В свой ход вы должны сделать одно из четырёх действий:

- купить карту;
- взять карту на руку;
- выложить карту с руки;
- передать ход.

Рассмотрим эти действия подробно.

Цена карты указана в верхнем левом углу.

Охотник стоит 6 рублей.



### • Купить карту

Вы приобретаете одну карту с поля (мастера, здание или чиновника). Напомним, что мастера приносят вам деньги, здания дают очки влияния, чиновники — понемногу и того, и другого.

Вы можете купить любую карту, которая лежит на поле в верхнем либо нижнем ряду. Заплатите в банк цену выбранной карты в рублях и заберите карту с поля в свою игровую зону лицом вверх. Карты в игровой зоне лучше группировать по типам: мастеров к мастерам, чиновников к чиновникам, здания к зданиям.

**Примечание:** в первой фазе первого раунда на поле лежат только карты мастеров — карты других типов игроки пока не могут купить.

### • Взять карту на руку

Вы можете забрать на руку любую карту, которая лежит на поле в верхнем либо нижнем ряду. Платить за это не надо. На руке можно держать не больше трёх карт. Показывать их соперникам запрещено. В конце партии за каждую карту, оставшуюся на руке, вы лишитесь 5 очков влияния.

### • Выложить карту с руки

Выложите карту с руки в игровую зону лицом вверх и заплатите в банк её цену. Не имеет значения, в каком раунде вы взяли эту карту на руку: в этом или в одном из предыдущих.

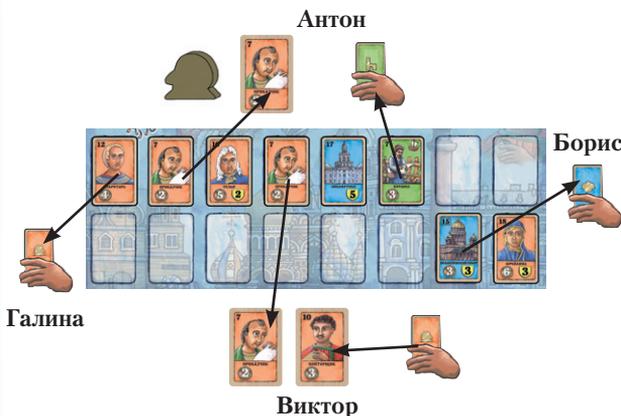
### • Передать ход

Если вы не хотите или не можете выполнить одно из вышеописанных действий, просто передайте ход (иными словами, спасуйте).

**Примечание:** спасовавший игрок в свой следующий ход может спасовать снова, а может и выполнить какое-нибудь другое действие. Передавая ход, вы должны чётко сказать «я пас», «пасую», «пропускаю» или что-нибудь подобное — главное, чтобы все поняли, что теперь будет действовать ваш сосед слева.

Первым в фазе ходит тот, у кого есть фишка первенства соответствующего типа. Например, в фазе мастеров первым действует игрок с фишкой первенства мастеров. От него право хода передаётся по часовой стрелке. Каждый игрок выполняет одно из четырёх разрешённых действий. Когда все выполнили по действию, первый игрок снова получает ход. Он может как повторить то, что делал прошлым ходом, так и взяться за что-то другое. И снова ход передаётся по часовой стрелке. Этап действий завершается, когда спасуют все игроки подряд. После этого начинается этап награды.

### Пример действий игроков



Началась фаза чиновников. Первенство в ней принадлежит Антону. Своим действием он покупает карту «Приказчик». Борис на мели, поэтому он пасует сразу. Виктор покупает ещё одного «Приказчика». Галина берёт на руку «Секретаря». Антон забирает с поля на руку «Корабела». Борис, спасовавший ранее, решает, что может взять на руку «Исаакиевский собор». Виктор в прошлом раунде взял на руку карту «Конторщик» и теперь выкладывает её, выплачивая цену карты. Галина пасует, Антон, Борис и Виктор тоже пасуют. Этап действий завершён.

### Важно

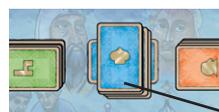
- Вы вправе купить карту, взять карту на руку или выложить карту с руки; если не можете или не хотите этого делать, вы обязаны передать ход.
- Купить или взять на руку можно любую карту, лежащую на поле в верхнем или в нижнем ряду, какая бы фаза ни шла. Например, вы вправе купить «Охотника» в фазе зданий, если такая карта лежит на поле.
- В любой фазе вы можете выложить с руки любую карту. К примеру, в фазе чиновников вы вправе выложить с руки «Пастуха», заплатив его цену.

## 2. Награда

На этом этапе игроки получают вознаграждение за те карты в своих игровых зонах, которые соответствуют текущей фазе. В фазе мастеров награду приносят мастера, в фазе зданий — здания, в фазе чиновников — чиновники. Не имеет значения, когда игрок приобрёл эти карты: в этом раунде или в одном из предыдущих.

Вы получаете награду за все карты соответствующего типа, которые лежат в вашей игровой зоне. Они могут принести вам деньги и/или очки влияния. Деньги берите из банка, а влияние отмечайте фишкой своего цвета на дорожке подсчёта. Распорядитель следит и за тем, и за другим.

**Примечание:** для упрощения начинайте раздавать награду с первого игрока фазы и двигайтесь от него по часовой стрелке.



В фазе зданий игроки получают награду только за свои здания.



### Пример награды в фазе чиновников

В игровой зоне у Антона лежат следующие карты:



мастера (в этой фазе не вознаграждаются)



здания (в этой фазе не вознаграждаются)

чиновники (приносят награду)



12 рублей

1 очко влияния



Антон берёт из банка 12 рублей и передвигает свою фишку на дорожке подсчёта на 1 деление вперёд.

Аналогичным образом награда за карты чиновников выдаётся остальным игрокам.

## 3. Новые карты

Наконец, распорядитель выкладывает на поле новые карты взамен купленных или взятых на руку игроками. В конце фазы на поле должно лежать в открытую ровно **восемь карт, независимо от количества игроков**. Распорядитель выкладывает карты следующим образом:

- он берёт новые карты из колоды **следующей** фазы;
- он выкладывает новые карты только в **верхний** ряд;
- он выкладывает столько карт, чтобы в **обоих** рядах вместе было ровно **восемь** карт;
- выложив карты, он поворачивает колоду завершающейся фазы горизонтально, а колоду следующей фазы (откуда он брал карты) — вертикально, тем самым показывая, какая фаза закончилась, а какая начинается.

### Пример размещения новых карт

В конце фазы чиновников на поле осталось три карты (см. пример действий игроков на предыдущей странице). Перед началом следующей фазы (реформ) распорядитель должен дополнить поле до восьми карт. Он тянет 5 карт из колоды реформ и кладёт их в верхний ряд.

**Примечание:** перед тем как выкладывать новые карты, рекомендуем сдвинуть вправо все карты, оставшиеся на поле после завершающейся фазы (они должны оставаться в тех же рядах, где лежали). В этом случае игрокам будет проще отличить новые карты от старых: все новые окажутся в левой части верхнего ряда.

Выложив новые карты, распорядитель поворачивает колоду чиновников горизонтально, а колоду реформ — вертикально (как на иллюстрации справа).

**Примечание:** повороты колод помогут игрокам не забыть, в какой фазе находится игра, поэтому не пренебрегайте ими.

## Фаза реформ и конец раунда

Фаза реформ разыгрывается по обычным правилам со следующими исключениями:

- В фазе реформ нет награды: никто не получает ни рублей, ни влияния. Обратите внимание, что в ячейке для колоды реформ не стоят знаки награды. Однако игроки могут совершать действия в этой фазе по обычным правилам.

- Когда игроки завершат выполнять действия, распорядитель перекладывает карты **из нижнего ряда** на поле **в ячейку сброса**. Эти карты выходят из игры.

**Примечание:** в первом раунде в нижнем ряду нет карт, поэтому карты не будут сбрасываться как минимум до конца второго раунда.



- Затем распорядитель сдвигает все карты **из верхнего ряда** в нижний.



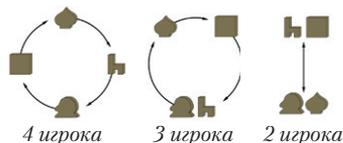
Рекомендуем сдвинуть вправо все карты, которые перекладываются из верхнего ряда в нижний.

- После этого он выкладывает в верхний ряд карты из колоды мастеров так, чтобы в обоих рядах было в сумме восемь карт.

**Пример:** в нижнем ряду 3 карты. Распорядитель выкладывает в верхний ряд 5 новых карт.



- Каждый игрок отдаёт свои **фишки первенства** соседу слева. Таким образом, в разных раундах разные игроки будут действовать первыми в каждой фазе.



На этом раунд завершён. Следующий раунд начинается с фазы мастеров. Таким образом игра продолжается до конца партии.

## Конец игры и финальный подсчёт очков

Если распорядитель выкладывает на поле **последнюю карту** из любой колоды (последнюю карту мастера, здания, чиновника или реформы), значит игра подошла к концу. Текущий раунд доигрывается до конца (игроки проходят все оставшиеся фазы), а затем партия завершается и начинается финальный подсчёт очков. Если из-за того, что колода исчерпалась, распорядителю не хватает новых карт, чтобы довести общее количество карт на поле до восьми, он выкладывает столько новых карт, сколько может, и следующая фаза начинается с неполным набором карт на поле.

При финальном подсчёте каждый игрок получает очки за чиновников в своей игровой зоне и оставшиеся в его распоряжении деньги, а также теряет их за карты на руке.

### Очки за чиновников

Игрок получает очки согласно таблице финального начисления за чиновников. Подсчитайте, сколько **разных** чиновников есть в вашей игровой зоне. Если у вас несколько одинаковых чиновников, все они считаются за одного. Найдите полученное число в верхней строке таблицы и добавьте себе столько очков влияния, сколько указано в той же колонке в нижней строке.

### Очки за деньги

Получите 1 очко за каждые 10 рублей, оставшиеся в вашем распоряжении. Суммы округляются вниз: 19 рублей дадут вам одно очко, а 20 рублей — уже два очка.

### Штраф за карты на руке

Каждая карта (за исключением карт действий из дополнения «Ассамблея»), оставшаяся к концу партии у вас на руке, отнимает у вас 5 очков. Таким образом игрок может потерять до 20 очков (здание «Склад» позволяет держать на руке до 4 карт).

## Пример финального подсчёта очков



У красного игрока 6 разных чиновников в игровой зоне. Согласно таблице, он получает за них 21 очко. За второго «Конторщика» он не получает ничего. Ещё одно очко начисляется за 17 рублей. Карт на руке у него нет, поэтому он не теряет очки. Итого в конце партии красный игрок получил 22 очка, которые он добавляет к своему текущему влиянию. Финальный результат — 74 очка влияния.

Игрок с наибольшим количеством очков влияния побеждает. При ничейном результате победителем станет тот, у кого больше денег, чем у других претендентов.

## Сокращение цены карт

Есть четыре способа заплатить за карту меньше её номинальной цены:

• Покупая или выкладывая с руки карту, вы платите на 1 рубль меньше за каждую **такую же карту**, которая есть в вашей игровой зоне.

**Пример:** обычно «Рынок» стоит 5 рублей, но в зоне игрока уже лежат две карты «Рынок», поэтому свой третий «Рынок» он покупает за 3 рубля.



Третий «Рынок» стоит 3 рубля.

• Покупая карту **из нижнего ряда**, вы платите на 1 рубль меньше обычной цены. Это правило не распространяется на карты, которые вы выкладываете с руки, даже если вы забрали такую карту на руку из нижнего ряда.

**Пример:** обычно «Театр» стоит 20 рублей, но если игрок покупает его из нижнего ряда, он платит 19 рублей.



«Театр» стоит 19 рублей.

• Если в вашей игровой зоне есть карта «Литейный двор», все **красные карты** (чиновники и реформы-чиновники) обходятся вам на 1 рубль дешевле.



«Конторщик» стоит 9 рублей.

• Если в вашей игровой зоне есть карта «Лесопилка», все **синие карты** (здания и реформы-здания) обходятся вам на 1 рубль дешевле.



«Каланча» стоит 10 рублей.

Все сокращения суммируются.



«Театр» стоит 17 рублей.

**Пример:** игрок покупает «Театр» из нижнего ряда (-1 рубль, причём в его игровой зоне есть «Лесопилка» (-1 рубль от цены всех синих карт) и ещё один «Театр» (ещё -1 рубль). Итого здание обходится игроку в 17 рублей вместо номинальных 20 рублей.

Цена карты **никогда не падает ниже 1 рубля**. Даже если вы можете сократить цену карты до нуля или ещё ниже, вы всё равно платите 1 рубль, когда покупаете её или выкладываете с руки.



**Пример:** у игрока три «Лесоруба». За первого он отдал 3 рубля, за второго — 2 рубля, за третьего — только рубль. Покупая четвёртого или пятого «Лесоруба», он заплатит за каждого из них по рублю.

## Карты реформ



В колоде реформ вы найдёте по 10 карт мастеров, зданий и чиновников. Отличить их от других карт можно по трёхцветной рубашке и по квадратной рамке вокруг цены. Цвет фона на лицевой стороне показывает, к какой группе относится карта.

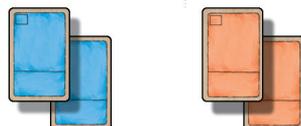
Покупая или выкладывая с руки карту реформы, вы **заменяете** ей одну из карт в вашей игровой зоне:

- Переложите из своей игровой зоны в сброс ранее приобретённую карту того же цвета, что и приобретаемая карта реформы.

**Пример:** игрок сбрасывает «Лесоруба», чтобы купить «Лесопилку».



- Чтобы приобрести синюю карту реформы, сбросьте **любое здание**.



- Чтобы приобрести красную карту реформы, сбросьте **любого чиновника**.

- Чтобы приобрести зелёную карту реформы, сбросьте **любого мастера с таким же символом** в правом верхнем углу. А именно: «Лесопилка» заменяет «Лесоруба», «Литейный двор» — «Рудкопа», «Мануфактура» — «Пастуха», «Пушная лавка» — «Охотника», «Верфь» — «Корабела». И только «Царь-плотник» подходит для любой зелёной карты реформ (он отмечен всеми пятью символами).



- Карты реформ друг друга не заменяют: вы не можете сбросить одну карту реформы, чтобы приобрести другую.

Теперь вам надо заплатить за карту реформы. Сумма к оплате зависит от цены той карты, которую вы сбросили ради приобретения реформы:

- Если номинальная цена реформы **выше**, чем номинальная цена сброшенной карты, вы платите разницу между этими ценами.



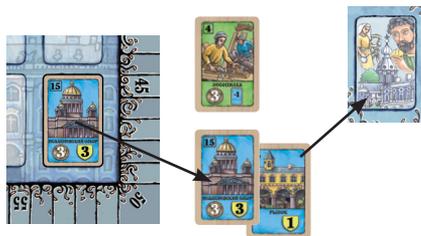
«Верфь» стоит 5 рублей (12 рублей минус 7 рублей).

- Если номинальная цена реформы **такая же**, как у сброшенной карты, или **ниже** её, вы платите **1 рубль**.



«Сенатор» стоит 1 рубль.

Все правила сокращения цены распространяются и на карты реформ.



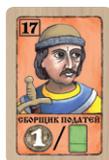
**Пример:** игрок заменяет свой «Рынок» картой реформы «Исаакиевский собор». Разница в цене — 10 рублей, однако игрок взял «Исаакиевский собор» из нижнего ряда (–1 рубль), а в его игровой зоне есть «Лесопилка» (ещё –1 рубль, поскольку «Исаакиевский собор» — синяя карта). Итого возведение собора на месте рынка обходится игроку в 8 рублей. Он платит их в банк, сбрасывает «Рынок» и кладёт «Исаакиевский собор» в свою игровую зону.

## Особые карты

Отдельные карты обладают особыми свойствами, которыми может воспользоваться тот, в чьей игровой зоне они находятся.



«**Мариинский театр**»: на этапе награды в фазе зданий приносит вам **1 рубль за каждую карту чиновника** (включая реформы-чиновников) в вашей игровой зоне.



«**Сборщик податей**»: на этапе награды в фазе чиновников приносит вам **1 рубль за каждую карту мастера** (включая реформы-мастеров) в вашей игровой зоне.



«**Потёмкинская деревня**»: когда вы **приобретаете** эту карту, она стоит **2 рубля**, но если вы **заменяете** её на карту реформы, считается, что она стоит **6 рублей**.



«**Кабак**»: сразу **после** этапа награды в каждой фазе зданий вы можете купить **до 5 очков** влияния, заплатив **по 2 рубля** за каждое. Обратный обмен (получить деньги, отдав влияние) **запрещён**.



«**Царь-плотник**»: его можно заменить **любой** зелёной картой реформы.



«**Склад**»: вы можете держать на руке **до четырёх карт**. Вы имеете право заменить «Склад» картой реформы, даже если в этот момент у вас на руке четыре карты. В этом случае вы не сбрасываете четвёртую карту с руки, но после того, как выложите её обычным способом, снова сможете держать на руке не более трёх карт (поскольку у вас больше нет «Склада»).



«**Обсерватория**»: на этапе **действий в фазе зданий** вы можете воспользоваться её свойством **вместо** одного из обычных действий. Вытяните верхнюю карту из любой колоды по вашему выбору (если только это не последняя карта в колоде) и **сразу же** либо купите её, либо заберите на руку, либо положите в сброс. Используя это свойство, переверните «Обсерваторию» рубашкой вверх: она **не принесёт** вам 1 очко влияния на этапе награды в этой фазе зданий. Пока «Обсерватория» лежит рубашкой вверх, её нельзя заменить картой реформы. В начале раунда переверните «Обсерваторию» лицом вверх: теперь вы можете использовать её снова. Если же вы **не воспользовались** свойством этой карты, она просто приносит вам **1 очко влияния** на этапе награды в фазе зданий текущего раунда.

## Полезные советы

- В первой фазе мастеров обязательно купите две карты. У карт мастеров лучшее соотношение цены и награды. Если в первом раунде вы пожалеете денег на мастеров, то очень скоро безнадежно отстанете от более предусмотрительных соперников.
- Чем дороже карта, тем выгоднее её награда. Например, каждое очко влияния от «Рынка» обойдётся вам в 5 рублей, от «Таможни» — в 4 рубля, от «Библиотеки» — в 3,5 рубля, и т. д. Поэтому чаще всего выгоднее экономить средства для покупки дорогих карт, а не тратиться на дешёвые.
- Подумайте, стоит ли приобретать дорогое здание в первой же фазе зданий. Да, вы сразу получите много очков влияния, но лишитесь большей части денег, а в начале игры это опасно.
- Приобретать карты реформ, как правило, выгодно. Придерживайте деньги до фазы реформ, но не тратьте в ней все средства, поскольку в этой фазе вы не получите награды и не вернёте вложенные деньги сразу, а значит, не купите новых мастеров в начале следующего раунда.
- Размышляя, надо ли вам покупать или забирать на руку карту с поля, примите во внимание, что этим действием вы не только получите новую карту, но и освободите место для ещё одной карты следующей фазы. Нужно ли это вам? Если в следующей фазе вы будете ходить первым, вы, как правило, не заинтересованы в большом количестве новых карт. А вот если вы сидите далеко от первого игрока, вам выгодно, чтобы на поле появилось как можно больше новых карт.
- Не пренебрегайте возможностью взять карту на руку. Таким образом вы сможете придержать нужные карты до того момента, когда у вас хватит денег на их приобретение. С другой стороны, ближе к концу игры опасно набирать на руку дорогие карты.
- Вам постоянно будет не хватать денег. Так и должно быть: если бы вы могли купить всё, что захотите, игра быстро стала бы скучной и неинтересной.

## Особый случай

Может случиться так, что в течение фазы с поля не уйдёт ни одна карта. Это происходит, если никто не стал ни покупать карты, ни забирать их на руку: все только пасовали да выкладывали карты с рук. Такая ситуация ничего в игре не меняет. На этапе награды игроки получают награду обычным образом. Затем распорядитель оставляет все карты на поле так, как они лежат, и поворачивает колоды прошедшей и наступающей фаз. Игра переходит в новую фазу. Если и в ней никто не забрал с поля ни одной карты, игрокам вновь выдаётся награда, а карты остаются в неприкосновенности. Рано или поздно кто-нибудь накопит достаточно денег для покупки новой карты, или же часть карт уйдёт в сброс в конце раунда, освободив место для новых.

## Игра вдвоём или втроём

Правила для партий на двоих или троих игроков описаны в тексте игры. На всякий случай перечислим, чем они отличаются от игры на четверых.

- В игре **на троих** при подготовке младший игрок получает **2 фишки** первенства, а остальные — по **1 фишке**. В конце каждого раунда все фишки передаются налево. Таким образом, в каждом раунде один игрок будет действовать первым в двух фазах.

- В игре **на двоих** при подготовке оба игрока получают по **2 фишки** первенства. В конце каждого раунда они обмениваются фишками.

- В начале игры (перед первой фазой мастеров) распорядитель выкладывает **6 карт мастеров**, если играют **трое**, и **4 карты мастеров**, если играют **двое**. Это происходит только в начале игры: в дальнейшем распорядитель всегда дополняет ряды до восьми карт.

## Игра с дополнением «Ассамблея»

Карты дополнения «Ассамблея» отмечены жёлтой точкой в правом верхнем углу.



### Подготовка к игре

Разделите карты из дополнения по типам (ориентируясь на рубашку) и замешайте их в соответствующие колоды базовой игры.

### Ход игры

В дополнении «Ассамблея» появляется новый тип карт — **карты действий** (фиолетовые). Они встречаются в колодах зданий, чиновников и реформ. Если такая карта лежит на поле, на этапе действий в любой фазе вы можете **бесплатно** забрать её на руку (обычным действием «взять карту»). Вы не вправе сделать этого, если уже держите на руке максимально возможное число карт. Вы можете сыграть карту действия с руки одним из своих **дальнейших** действий (в той же фазе или в любой другой; в том же раунде или в любом следующем). Разыгрывая карту действия, выложите её с руки, воспользуйтесь её особым свойством и положите её в стопку сброса. Нельзя просто так сбросить карту действия с руки: чтобы избавиться от неё, вы должны воспользоваться её свойством.

**Примечание:** если вы получили карту действия с помощью «Обсерватории», вы не можете сыграть её сразу (на это нужно потратить ещё одно действие). Вы должны либо забрать её на руку, либо сбросить.

### Финальный подсчёт очков

Карты действия, оставшиеся на руках у игроков, **не отнимают** у них очков влияния (в отличие от карт других типов).

### Особые карты



«**Царь-реформатор**»: карта реформы, которой можно заменить **только** карту «Царь-плотник». Все **красные карты** (чиновники и реформы-чиновники) и **синие карты** (здания и реформы-здания) обходятся вам на 1 рубль дешевле.



«**С глаз долой!**» (по 1 карте в колодах зданий и чиновников): разыгрывая эту карту, **сбросьте** любую другую карту с руки.



«**Потёмкинские деревни**»: аналогичны одноимённой карте из базовой игры. «Рублёвая» деревня стоит **1 рубль** при приобретении и **4 рубля** при замене на карту реформы. «Трёхрублёвая» деревня стоит **3 рубля** при приобретении и **8 рублей** при замене на карту реформы.



«**Золотой осёл**» (1 карта в колоде реформ): разыгрывая эту карту, сразу же получите из банка **5 рублей**.



«**Чёрный рынок**» (2 карты в колоде чиновников): разыгрывая эту карту, просмотрите стопку сброса, выберите оттуда одну карту (кроме карты действия) и **сразу же** либо купите её, либо заберите на руку.



«**Двойной ход**» (1 карта в колоде реформ): разыгрывая эту карту, сразу же выполните ещё **два действия** подряд. Как обычно, этими действиями вы можете купить карту, взять карту, выложить карту или передать ход.



«Кража» (1 карта в колоде реформ): разыграйте эту карту в самом начале фазы, сразу после того как на поле выложены новые карты. При этом вы не тратите действие. В этой фазе вы будете действовать **первым**, как если бы у вас была фишка первенства этой фазы. Сами фишки при этом не меняют владельцев. Остальные игроки ходят после вас по часовой стрелке, как обычно.



«Скоморох» (1 карта в колоде реформ): разыгрывая эту карту, положите её на одну из карт в своей игровой зоне. Эта карта должна приносить и деньги, и очки влияния. Когда вы будете в следующий раз получать награду за эту карту, значения приносимых ею денег и влияния **взаимозаменяются**: вы получаете столько рублей, сколько очков обычно даёт эта карта, и столько очков, сколько она обычно приносит рублей. Получив награду, сбросьте «Скомороха».



«Ассамблея» (1 карта в колоде реформ): разыгрывая эту карту, положите её на одну из карт в своей игровой зоне. Эта карта должна приносить и деньги, и очки влияния. Когда вы будете в следующий раз получать награду за эту карту, **удвойте** значения денег и очков влияния, которые она приносит. Получив награду, сбросьте «Ассамблею».

## Игра с дополнением «Новая Россия»

Карты дополнения «Новая Россия» отмечены фиолетовой точкой в правом верхнем углу.



### Подготовка к игре

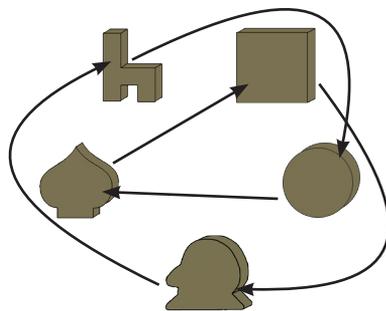
- Перед началом партии уберите в коробку 7 карт из базовой игры: «Царь-плотник» (мастер), «Обсерватория» (здание, 2 карты), «Академия» (здание), «Фрейлина» (чиновник, 2 карты) и «Мариинский театр» (реформа). Эти карты заменяются одноимёнными картами из дополнения.
- Разделите карты из дополнения по типам и замешайте их в соответствующие колоды базовой игры.

### Игра вняттером

- В партии на пятерых (и только на пятерых) применяются **дополнительная карта жребия** и **фишка первенства** (диск). При подготовке каждый игрок случайным образом получает одну карту жребия и забирает соответствующую фишку. Затем игрок, которому достался диск, получает **2 рубля** из банка (он начинает игру с 27 рублями).
- В начале игры (перед первой фазой мастеров) распорядитель выкладывает в верхний ряд игрового поля **10 карт мастеров**. В дальнейшем карты на поле всегда дополняются до восьми.
- Владелец диска **не действует первым** ни в какой фазе раунда. Вместо этого в начале раунда (перед первым действием в фазе мастеров) он получает **2 очка влияния** (но не 2 рубля: они выдаются только в начале игры и только тому, кому достался диск при подготовке).
- В конце раунда каждый игрок передаёт **фишку первенства** тому, кто сидит слева от него **через одного игрока** (а не соседу слева).



Карта и фишка для пятого игрока



Пример передачи фишек первенства в игре вняттером

### Финальный подсчёт очков

Если у игрока в конце партии больше десяти **разных** карт чиновников, каждая из них свыше десятой приносит дополнительно **10 очков** влияния.

**Пример:** у игрока 12 разных чиновников. Он получает 75 очков (55 очков за 10 разных чиновников и по 10 очков за 11-го и 12-го).

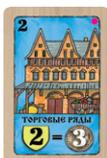
## Особые карты



«**Фабрика**»: на этапе **награды в фазе зданий** приносит вам **2 очка влияния** за каждую карту с символом ткани в вашей игровой зоне («Пастух», «Мануфактура», «Царь-плотник», «Пролетариат», но не сама «Фабрика»).



«**Трактир**»: на этапе **награды в фазе зданий** приносит вам **1 рубль за каждую карту чиновника** (включая реформы-чиновников) в вашей игровой зоне.



«**Торговые ряды**»: сразу **после** этапа награды в каждой фазе зданий вы можете купить **2 очка влияния за 3 рубля**. В отличие от «Кабака» из базовой игры, это можно сделать только один раз за фазу зданий.



«**Академия**»: и стоит дороже (25 рублей), и приносит больше очков влияния (9).



«**Нахлебник**»: этот новый чиновник стоит всего **1 рубль**, зато на этапе награды в каждой фазе чиновников вы должны **заплатить за него 1 рубль**. Сбросьте «Нахлебника», если не можете заплатить за него после получения награды за прочих чиновников.



«**Пролетариат**»: карта реформы, которой можно заменить любую карту мастера.



«**Община**»: карта реформы, которой можно заменить «Землепашца» (символ колоса). Все **зелёные карты** (мастера и реформы-мастера) обходятся вам на 1 рубль дешевле. Собственную цену «Община» не сокращает.



«**Мариинский театр**»: на этапе **награды в фазе зданий** приносит вам **1 очко влияния за каждую карту чиновника** (включая реформы-чиновников) в вашей игровой зоне.



«**Гильдия**»: на этапе **награды в фазе зданий** приносит вам четыре рубля или очка влияния **в любом сочетании** (либо 4 рубля, либо 3 рубля и 1 очко, либо 2 рубля и 2 очка, либо 1 рубль и 3 очка, либо 4 очка).



«**Городничий**»: на этапе **награды в фазе чиновников** приносит вам **1 рубль за каждую карту здания** (включая реформы-здания) в вашей игровой зоне.



«**Царь-плотник**»: подешевел по сравнению с базовой версией (три рубля вместо восьми), зато при выдаче награды за мастеров приносит только **2 рубля**. По-прежнему может быть заменён **любой** зелёной реформой, включая новую «Общину».



«**Долговая яма**»: на этапе **действий в фазе зданий** вы можете воспользоваться её свойством **вместо** одного из обычных действий. Просмотрите стопку сброса, выберите оттуда одну карту и **сразу же** либо купите её, либо заберите на руку (либо сбросьте, если вы уже держите на руке максимальное количество карт). Используя это свойство, переверните «Долговую яму» рубашкой вверх: она **не принесёт** вам 1 очко влияния на этапе награды в этой фазе зданий. Пока «Долговая яма» лежит рубашкой вверх, её нельзя заменить картой реформы. В начале раунда переверните «Долговую яму» лицом вверх: теперь вы можете использовать её снова. Если же вы **не воспользовались** свойством этой карты, она просто приносит вам **1 очко влияния** на этапе награды в фазе зданий текущего раунда.

**Примечание:** с помощью «Долговой ямы» вы не можете взять из сброса карту действия из дополнения «Ассамблея».

## Компоненты игры

### Фишки игроков

Каждый игрок берёт две фишки одного цвета, одну ставит на нулевое деление дорожки подсчёта, вторую — в свою игровую зону.

### Фишки первенства

показывают, кто действует первым в соответствующей фазе раунда.

### Карты жребия

определяют, кому достанутся фишки первенства в начале игры.

### Рубли нужны для покупки карт.



### Мастера



Зелёные карты со «стулом» на рубашке приносят владельцам деньги. Цена покупки стоит в верхнем левом углу, а величина дохода указана на монете под названием.

### Ячейка сброса

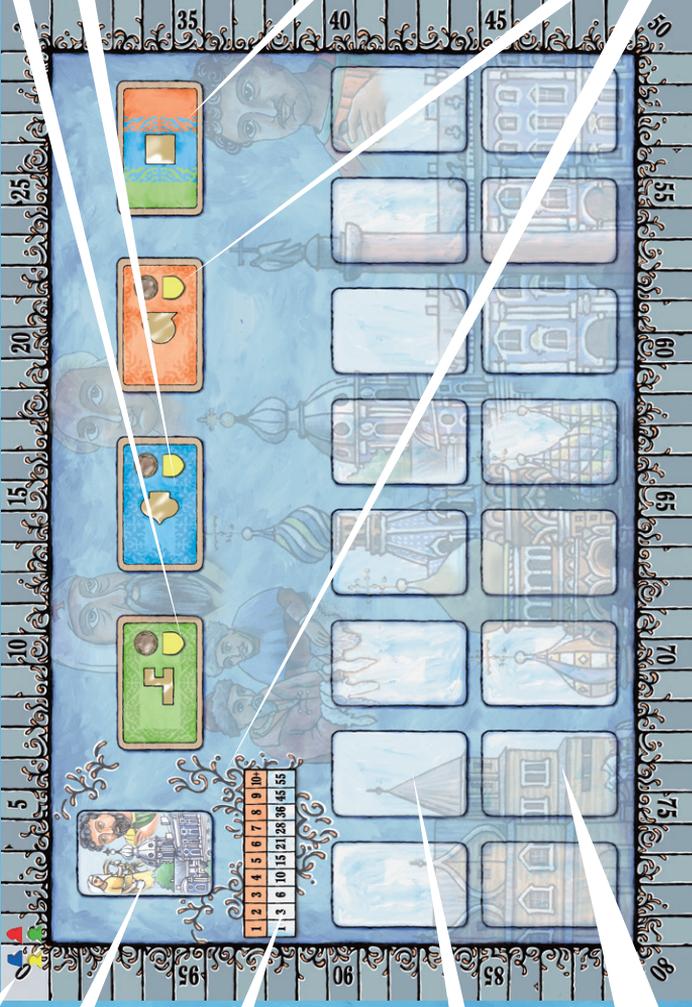
Сюда сбрасываются карты.

### Таблица финального начисления

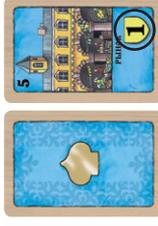
очков за чиновников в игровой зоне каждого игрока.

### Ряды для карт

В начале каждой фазы в верхний ряд добавляются карты так, чтобы всего на поле было 8 карт. В конце раунда карты из нижнего ряда уходят в сброс, а из верхнего — сдвигаются в нижний.



### Здания



Синие карты с «куполом» на рубашке дают владельцам очки влияния. Цена покупки стоит в верхнем левом углу, а количество «наградных» очков указано на жёлтом щите под названием.

### Карты развития



Карты с квадратом на трёхцветной рубашке и рамкой вокруг цены заменяют собой карты соответствующих типов.

### Чиновники



Красные карты с «головой» на рубашке могут принести владельцам как деньги, так и очки влияния. Кроме того, в конце партии игрок получает добавочные очки влияния за разных чиновников в своей игровой зоне (согласно таблице финального начисления).

### Размещение новых карт (пример № 1):

в конце фазы на поле остались 4 карты. Распорядитель тянет из следующей колоды 4 карты, чтобы всего на поле было 8 карт.



### Размещение новых карт (пример № 2):

в верхнем ряду остались 3 карты, а в нижнем — 2 карты. Распорядитель добавляет 3 карты в верхний ряд, чтобы всего на поле лежало 8 карт. В конце раунда распорядитель сбросит карты из нижнего ряда.



## Карты реформ и особые карты

**Карты реформ** заменяют карты соответствующего цвета в игровой зоне игрока. Цена приобретения карты реформы равна разнице между её номинальной ценой

и ценой карты, которую игрок развивает, но не меньше 1 рубля. Та карта, которую заменяет карта реформы, уходит в сброс.

При замене **карты мастера** картой реформы **символы в верхнем правом углу** обеих карт должны совпадать.

Например, «Пастуха» (символ ткани) нельзя заменить «Верфью» (символ корабля).



«**Лесопилка**» (1 карта в колоде) на 1 рубль снижает для своего владельца цену всех синих карт, включая реформы-здания.



«**Мануфактура**» (2 карты в колоде) приносит владельцу доход в размере 6 рублей.



«**Литейный двор**» (1 карта в колоде) на 1 рубль снижает для своего владельца цену всех красных карт, включая реформы-чиновников.



«**Пушная лавка**» (3 карты в колоде) вознаграждает хозяина не только тремя рублями дохода, но и двумя очками влияния.



«**Верфь**» (3 карты в колоде) приносит доход в размере 6 рублей и даёт 1 очко влияния.



### Цена зелёных карт реформ

- «**Лесопилка**» стоит 1 рубль (4 минус 3)
- «**Литейный двор**» стоит 2 рубля (6 минус 4)
- «**Мануфактура**» стоит 3 рубля (8 минус 5)
- «**Пушная лавка**» стоит 4 рубля (10 минус 6)
- «**Верфь**» стоит 5 рублей (12 минус 7)

10 уникальных **карт реформ-зданий** представляют собой величайшие архитектурные шедевры Санкт-Петербурга и окрестностей.

10 уникальных **карт реформ-чиновников** — ключевые люди в администрации новой России и приближённые царя Петра.

### Особые карты



Сразу после этапа награды в каждой фазе зданий владелец «**Кабак**» может купить до 5 очков влияния, заплатив по 2 рубля за каждое. Обратный обмен (получить деньги, отдав влияние) запрещён.



На этапе действий в фазе зданий владелец «**Обсерватории**» может воспользоваться её свойством вместо одного из обычных действий. Он вытягивает верхнюю карту из любой колоды по своему выбору (если только это не последняя карта в колоде) и сразу же либо покупает её, либо забирает на руку, либо сбрасывает. После этого «Обсерватория» переворачивается рубашкой вверх: она не приносит 1 очко влияния на этапе награды в этой фазе зданий и не может быть заменена картой реформы. В начале раунда «Обсерватория» переворачивается обратно лицом вверх и может быть использована снова. Если же свойством «Обсерватории» не воспользовались, она приносит владельцу 1 очко влияния на этапе награды в фазе зданий текущего раунда.



Владелец «**Склада**» может держать на руке до четырёх карт. Если «Склад» заменён картой реформы, он не сбрасывает четвёртую карту с руки.



«**Потёмкинская деревня**» стоит 2 рубля во время приобретения и 6 рублей — при замене на карту реформы.



На этапе награды в фазе зданий «**Мариинский театр**» приносит владельцу 1 рубль за каждую карту чиновника (включая реформы-чиновников) в его игровой зоне.



На этапе награды в фазе чиновников «**Сборщик податей**» приносит владельцу 1 рубль за каждую карту мастера (включая реформы-мастеров) в его игровой зоне.



«**Царь-плотник**» может быть заменён любой зелёной картой реформы.

# П САНКТ- ПЕТЕРБУРГ

**Автор игры:** Михаэль Туммельхофер

**Художник:** Дорис Маттеус

**Автор дополнения «Ассамблея»:** Карл-Хайнц Шмиль

**Автор дополнения «Новая Россия»:** Том Леманн

**Игру тестировали:** Саншайн Бачлер, Алекс Вайсс, Фолькер Вайцель, Ханнес Вилднер, Дон Вудс, Карен и Андреас Зейфарты, Крис Лопез, Андре Маак, Ларри Розенберг, Рон Сапольски, Стив Томас, Джей Хейман, Дэвид Хельмболд, Пол Хильд, Дитер Хорнунг, Карл-Хайнц Шмиль, Шорш.

© Hans im Glück Verlags-GmbH

Saint Petersburg, 2004

Saint Petersburg: The Banquet, 2005

Saint Petersburg: New Society, 2008

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

**Русское издание:** ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Перевод:** Алексей Перерва

**Редактура:** Петр Тюленев

**Вёрстка:** Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса

Николай Пегасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому

© 2012 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

