

SANKT PETERSBURG

von Michael Tummelhofer

Historischer Hintergrund und Spielziel

1703 gründete Zar Peter der Große Sankt Petersburg, schon bald das "Paris des Ostens" genannt. Der Winterpalast, die Eremitage, die Erlöserkirche und viele andere Bauwerke begeistern noch heute Besucher aus aller Welt. Aber Sankt Petersburg war nur ein Teil seiner vielfältigen Aktivitäten. Peter reformierte das gesamte russische Reich und führte es vom Mittelalter in die Zeit des übrigen Europas.

Wer es im Spiel zu etwas bringen will, muss zuerst Handwerker bezahlen. Ihre Arbeit bringt dem Spieler danach das Geld, mit dem er Bauwerke errichten kann. All das nützt aber wenig, wenn der Spieler keinen Einfluss auf den Adel hat, der die Verwaltung stellt. So ist es manchmal unumgänglich, einen niedrigen Beamten gegen ein "hohes Tier" auszutauschen oder einen Markt abzureißen, um einen Palast bauen zu können. Auf diese Weise kommen die Spieler Runde um Runde weiter, vorausgesetzt, der Rubel rollt. Karten kaufen, Geld einstreichen und Punkte sammeln ist das Ziel in Sankt Petersburg.

Das Material

382 Rubel

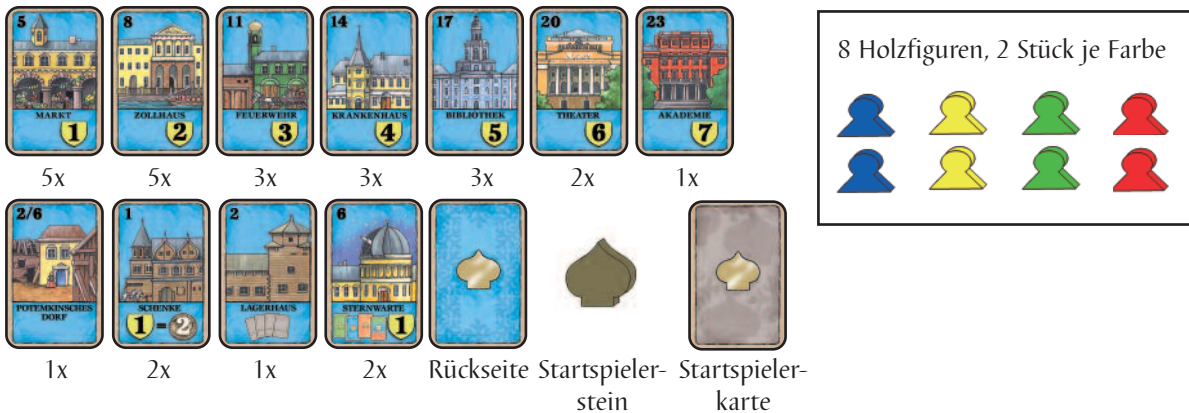


120 Karten

31 Handwerker



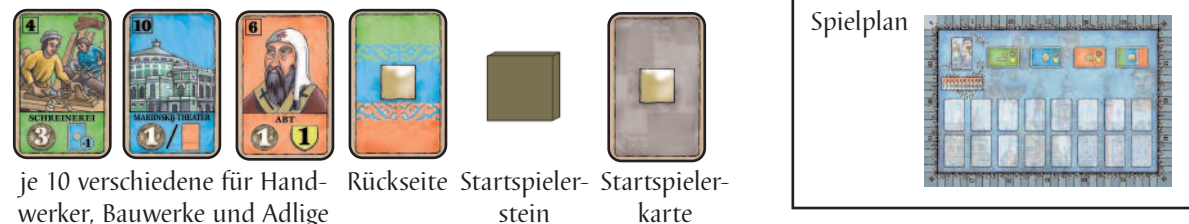
28 Bauwerke



27 Adlige



30 Austauschkarten



je 10 verschiedene für Handwerker, Bauwerke und Adlige

Der Start

- Der **Spielplan** wird in die Mitte gelegt.
- Die **Karten** werden gemischt, **jede Gruppe** (Handwerker, Bauwerke, Adlige und Austauschkarten) **für sich**. Jede Gruppe wird auf das passende Feld auf den Spielplan gelegt, mit der Rückseite nach oben.
- Jeder Spieler erhält **25 Rubel**. Das restliche Geld wird neben den Spielplan gelegt. Die Spieler halten ihr Geld während des Spiels verdeckt. Man muss niemals sagen, wieviel Geld man besitzt.
- Jeder Spieler nimmt sich die **2 Figuren einer Farbe**. 1 Figur setzt er auf Feld 0 der Zählleiste, die andere Figur behält er zur Identifikation an seinem Platz.
- Ein Spieler mischt die **4 Startspielerkarten** und verteilt sie:
 - 4-Personenspiel:** Jeder Spieler erhält 1 Karte.
 - 3-Personenspiel:** Der jüngste Spieler erhält 2 Karten, die übrigen je eine.
 - 2-Personenspiel:** Beide Spieler erhalten je 2 Karten.
- Haben alle Spieler 1 oder 2 Startspielerkarten, ersetzen sie diese durch die entsprechenden **Startspielersteine aus Holz** und legen diese vor sich hin. Die Karten kommen in die Schachtel zurück und werden nicht mehr benötigt.
- Der älteste Spieler in der Runde wird **Verwalter**. Er zieht sofort zum Start Karten vom **Stapel der Handwerker** und legt sie in die **obere Kartenreihe**: **4 Spieler: 8 Karten, 3 Spieler: 6 Karten, 2 Spieler: 4 Karten**. Dann dreht er den Kartenstapel der Handwerker um 90°.
Seine weiteren Aufgaben im Spielverlauf: Er verwaltet das Geld, legt die neuen Karten aus und schiebt die Figuren der Spieler auf der Zählleiste weiter.
- Das Spiel beginnt mit der ersten Runde der Handwerker.



Beispiel: Rot hat zu Beginn des Spiels



Der Spielablauf

Im Spiel Sankt Petersburg kauft jeder Spieler Karten und legt sie vor sich aus: Handwerkerkarten, Bauwerkkarten und Adligenkarten.

Alle Karten kosten zunächst Geld. Sie bringen dem Spieler aber fortlaufend Geld zurück (vor allem die Handwerker) oder sie bringen ihm laufend Punkte (vor allem die Bauwerke) oder sie bringen ihm gar beides (wie mancher Adlige). Das laufende Geld benötigt der Spieler, um weitere Karten zu kaufen. Die Punkte benötigt er für den Sieg.

Sankt Petersburg wird in Runden gespielt:

- Zuerst die Runde der **Handwerker** 
- Dann die Runde der **Bauwerke** 
- Dann die Runde der **Adligen** 
- Und schließlich die Runde der **Austauschkarten** 

Danach beginnt wieder die Runde der Handwerker.

Jede Runde läuft folgendermaßen ab:

1. Die Spieler machen ihre **Aktionen**. Das heißt im Wesentlichen, dass sie Karten kaufen und auslegen.
Dies ist der Hauptteil jeder Runde.
2. Je nach Runde werden Handwerker **oder** Bauwerke **oder** Adlige **oder** gar nichts gewertet.
3. Der Verwalter legt **neue Karten** auf den Spielplan.

Wie läuft das nun im Einzelnen ab?

1. Die Aktionen

Der Spieler, der an der Reihe ist, **muss 1 der folgenden 4 Aktionen** ausführen:
Entweder 1 Karte kaufen oder 1 Karte auf die Hand nehmen oder 1 Karte von der Hand auslegen oder passen.

• 1 Karte kaufen

Der Spieler kauft 1 Karte, also 1 Handwerker oder 1 Bauwerk oder 1 Adligen. (Die Handwerker bringen dem Spieler in erster Linie Geld, die Bauwerke Punkte und die Adligen manchmal beides).

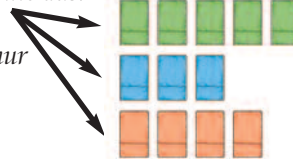
Die Karte, die ein Spieler kauft, kann **jede Karte** sein, die in einer der beiden Kartenreihen auf dem Spielplan liegt. Der Spieler nimmt die Karte, bezahlt die **Kosten** in die Kasse und legt die Karte **sofort offen** vor sich aus. Am besten legt jeder Spieler seine Handwerker, Bauwerke und Adligen jeweils als Gruppe in einer Reihe aus.

Die Kosten einer Karte stehen immer links oben.



Der Pelzjäger kostet 6 Rubel.

Hinweis: Selbstverständlich kann man in der allerersten Handwerkerrunde nur Handwerker kaufen, da keine anderen Karten ausliegen. Bald aber werden Karten von unterschiedlichen Gruppen ausliegen.



• 1 Karte auf die Hand nehmen

Der Spieler nimmt 1 Karte von einer der beiden Kartenreihen auf seine Hand.

Diese Karte bezahlt er zunächst nicht. Ein Spieler kann **höchstens 3 Karten** auf der Hand halten. Jede Karte, die ein Spieler am **Spielende** noch auf der Hand hat, zählt **5 Punkte minus**.



• 1 Karte von der Hand auslegen

Der Spieler legt 1 Karte von seiner Hand offen vor sich aus. Jetzt muss er die Kosten dieser Karte in die Kasse bezahlen. Er kann eine Karte auslegen, die er in der laufenden Runde oder in einer der vorhergehenden Runden auf die Hand genommen hat.



• Passen

Ein Spieler muss passen, wenn er keine andere Aktion machen **kann oder will**.

Hinweis: Ein Spieler, der gepasst hat, muss wieder 1 Aktion machen, wenn er erneut an der Reihe ist (er kann beispielsweise wieder passen oder 1 Karte kaufen usw.). Der Spieler sollte laut und deutlich "Passe!" sagen, auch wenn er vielleicht schon zum dritten Male gepasst hat. So weiß der nächste, dass er jetzt an der Reihe ist.

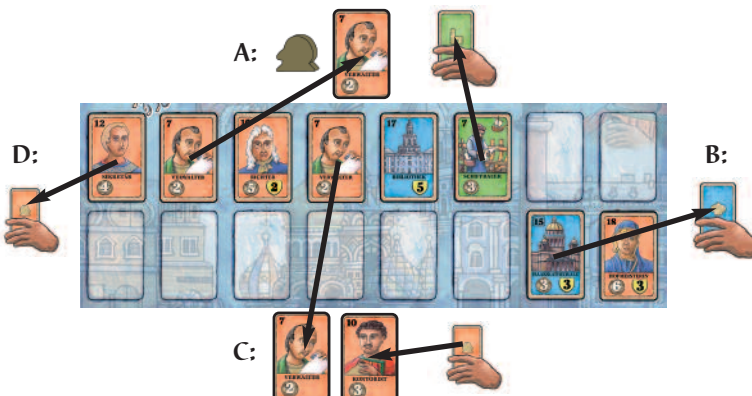
Die 1. Aktion jeder Runde macht immer der Startspieler dieser Runde. Die 1. Aktion in der **Runde der Handwerker** beispielsweise macht der Spieler mit dem **Startspielerstein für die Handwerker**.
Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn und muss ebenfalls genau eine dieser 4 Aktionen machen. Es folgen alle Spieler, bis der erste Spieler erneut an der Reihe ist. Der erste Spieler muss nun eine weitere Aktion machen. Dies kann die gleiche Aktion sein, die er bereits zuvor gemacht hat oder eine andere. **Erst wenn alle Spieler hintereinander gepasst haben** (= die Aktion "Passen" gewählt haben), sind die Aktionen zu Ende, und es erfolgt die Wertung.



Passe! Passe! Passe! Passe!



Beispiel für den kompletten Ablauf einer Aktionsphase:



Die Spieler sind in der Runde der Adligen. **A** ist der Startspieler. Er beginnt die Aktionen und kauft einen Verwalter. **B** hat zu wenig Geld und passt zunächst. **C** kauft den anderen Verwalter. **D** nimmt den Sekretär auf die Hand. **A** nimmt den Schiffbauer auf die Hand. **B**, der zuvor gepasst hat, nimmt nun doch die Isaakskathedrale auf die Hand. **C** hat in einer der vorhergehenden Runden einen Kontoristen auf die Hand genommen und legt ihn jetzt aus. **D** passt, **A** passt, **B** passt, **C** passt. Alle 4 Spieler haben hintereinander gepasst. Die Aktionen sind beendet.

Was man gerne vergisst:

- Ein Spieler kann 1 Karte kaufen oder auf die Hand nehmen oder von der Hand auslegen, obwohl er zuvor gepasst hat.
- Ein Spieler kann jede ausliegende Karte kaufen oder auf die Hand nehmen. Er kann z.B. in der Runde der Bauwerke einen Pelzhändler kaufen, wenn er das für sinnvoll hält.
- Ein Spieler kann jede Karte, die er auf der Hand hat, auslegen. Er kann z.B. in der Runde der Adligen einen Handwerker auslegen, wenn er das für sinnvoll hält.

2. Die Wertung

Was wird gewertet? Die Spieler werten **entweder** die Handwerker **oder** die Bauwerke **oder** die Adligen, die sie vor sich ausliegen haben. Wann werden welche Karten gewertet?

In der Runde der Handwerker werden ausschließlich die Handwerker gewertet, in der Runde der Bauwerke nur die Bauwerke, in der Runde der Adligen nur die Adligen.

Alle Karten dieser Gruppe werden gewertet, sowohl Karten, die in der laufenden Runde ausgelegt wurden, als auch Karten, die in vorhergehenden Runden ausgelegt wurden.



In der Runde der Bauwerke werden nur die Bauwerkskarten der Spieler gewertet.



Was erhalten die Spieler bei einer Wertung?

Die Spieler erhalten **Geld oder Punkte oder beides** (oder gar nichts, wenn ein Spieler keine entsprechenden Karten ausliegen hat). Das Geld erhalten die Spieler aus der Kasse. Die Punkte werden mittels Figur auf der Zählleiste weitergeschoben. Beides macht der Verwalter.

Hinweis: Zweckmäßigerweise beginnt jede Wertung beim Startspieler dieser Runde und wird dann reihum fortgeführt.



Geld



Punkte



Geld und Punkte

Beispiel für eine Wertung in der Runde der Adligen:

Nehmen wir an, dies wären die Karten, die Rot im gesamten Spiel bis jetzt ausgelegt hat.



Handwerker
(werden
jetzt **nicht**
gewertet)



Bauwerke
(werden
jetzt **nicht**
gewertet)



Adlige (werden jetzt gewertet)

12 Rubel

1 Punkt



Rot erhält 12 Rubel und 1 Punkt.

In derselben Weise werten auch die übrigen Spieler ihre Adligen.

3. Die neuen Karten

Während der Aktionen nehmen die Spieler Karten vom Spielplan. Am Ende jeder Runde muss der Verwalter die Anzahl der Karten auf dem Spielplan wieder auf **8** ergänzen (**unabhängig von der Spielerzahl immer auf 8!**).

Dabei muss er Folgendes beachten:

- Er zieht die neuen Karten vom **nächsten** Kartenstapel.
- Er legt die neuen Karten nur in die **obere** Kartenreihe.
- Er ergänzt immer so viele Karten, dass in den **beiden** Kartenreihen **insgesamt 8 Karten** ausliegen.
- Danach dreht er den Kartenstapel, sodass man sieht, welche Runde jetzt beginnt.

Siehe dazu auch auf dem Beiblatt: Die Elemente des Spiels, unterste Reihe, Beispiel 1 und Beispiel 2.

Auf diese Weise wird sowohl die Handwerker-, als auch die Bauwerks-, als auch die Adligenrunde gespielt. In der Austauschrunde gibt es einige Änderungen, die im nächsten Punkt erklärt werden.

Die Runde der Austauschkarten

Die Runde der Austauschkarten verläuft etwas anders (zu den Austauschkarten selbst siehe Seite 7):

- In der Runde der Austauschkarten entfällt die Wertung. Kein Spieler erhält Geld oder Punkte. Das erkennt man am Spielplan daran, dass im Feld, in dem der Stapel Austauschkarten liegt, keine Symbole für Geld und Punkte eingezeichnet sind. Die Aktionsphase verläuft gleich wie in den anderen Runden.

- Nach den Aktionen legt der Verwalter alle verbliebenen Karten der **unteren Kartenreihe** auf das **Ablagefeld** links oben auf dem Spielplan. Sie sind aus dem Spiel.

Hinweis: Dies entfällt nach dem ersten Durchgang, da hier noch keine Karten in der unteren Reihe liegen können.



- Danach schiebt er alle verbliebenen Karten der **oberen Kartenreihe** in die untere Reihe.



Am besten schiebt der Verwalter die Karten in einer Ecke zusammen.

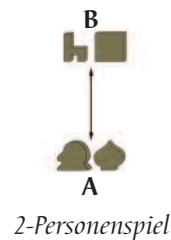
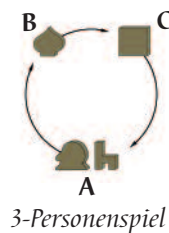
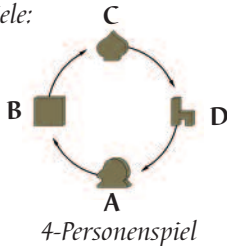
- Als nächstes ergänzt er vom Stapel der Handwerker auf insgesamt 8 Karten.

Hinweis: In der unteren Reihe liegen die 3 übrig gebliebenen Karten. In der oberen Reihe liegen die 5 neuen Karten.



- Danach gibt jeder Spieler seinen **Startspielerstein** (bzw. seine Startspielersteine) seinem linken Nachbarn.

Beispiele:



Nun beginnt wieder die Runde der Handwerker. In dieser Weise verläuft das Spiel bis zum Spielende.

Das Spielende und die Schlusswertung

Sobald der Verwalter die **letzte Karte** einer Gruppe (also den letzten Handwerker oder das letzte Bauwerk usw.) auf den Spielplan gelegt hat, wird noch bis zum Ende der Austauschrunde gespielt. Nach der Austauschrunde ist das Spiel zu Ende. Dann folgt die Schlusswertung.

Hinweis: Man darf die Karten von allen Kartenstapeln jederzeit nachzählen.

Die Schlusswertung

Bei der Schlusswertung erhält jeder Spieler Punkte für seine **ausliegenden Adligen** und für das **Geld**, das er noch besitzt.

Die Punkte für die Adligen:

Alle **unterschiedlichen Adligen** bringen Punkte (gleiche zählen nicht).

Wie viele Punkte erhält man?

Auf dem Spielplan ist in einer Leiste die Punktestaffellung abgebildet.

Die Punkte für das Geld:

Für je volle 10 Rubel gibt es 1 Punkt.

Abzüge:

Pro Karte, die ein Spieler noch auf der Hand hat, werden ihm 5 Punkte abgezogen.

Beispiel einer Schlusswertung:



Rot hat 6 unterschiedliche Adlige ausliegen. Er erhält dafür 21 Punkte. Für seinen zweiten Kontoristen erhält er nichts. Für seine 17 Dukaten bekommt er 1 Punkt. Da er keine Karten mehr auf der Hand hat, werden ihm keine Punkte abgezogen. Insgesamt erhält Rot 22 Punkte, die er zu den 52 Punkten hinzuzählt, die er während des Spiels gesammelt hat.



Rot beendet das Spiel mit 74 Punkten.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand zählt das verbliebene Geld.

Weitere wichtige Details: Kostensenkungen

Es gibt 4 Möglichkeiten, die Kosten (den Kaufpreis) einer Karte zu senken:

- Der Spieler hat bereits **genau die gleiche Karte** (oder mehrere gleiche Karten) vor sich ausliegen. Er bezahlt pro gleicher Karte 1 Rubel weniger.

Beispiel: Ein Markt kostet normalerweise 5 Rubel. Ein Spieler hat bereits 2 Märkte vor sich ausliegen. Er kauft einen 3. Markt und bezahlt nur 3 Rubel dafür.



Der 3. Markt kostet 3 Rubel.

- Der Spieler kauft die Karte aus der **unteren Kartenreihe**. Er zahlt 1 Rubel weniger als die angegebenen Kosten.

Beispiel: Das Theater liegt in der unteren Reihe. Normalerweise würde es 20 Rubel kosten. So kann es jeder Spieler für nur 19 Rubel kaufen.



Das Theater kostet 19 Rubel.

- Der Spieler hat die **Goldschmiede** ausliegen. Er zahlt für **jede rote Karte**, die er im weiteren Verlauf des Spiels auslegt, 1 Rubel weniger.
- Der Spieler hat die **Schreinerei** ausliegen. Er zahlt für **jede blaue Karte**, die er im weiteren Verlauf des Spiels auslegt, 1 Rubel weniger.



Der Kontorist kostet 9 Rubel.



Die Feuerwehr kostet 10 Rubel.

Alle Kostensenkungen **addieren** sich.



Das Theater kostet 17 Rubel.

Beispiel:

Der Spieler nimmt das Theater aus der unteren Kartenreihe (-1 Rubel), er hat bereits 1 Theater vor sich liegen (-1 Rubel), er hat die Schreinerei ausliegen (alle blauen Karten -1 Rubel). Das ergibt 20 Rubel minus 3 Rubel = 17 Rubel.

Ein Spieler erhält allerdings kein Geld zurück, wenn er mit den Kostensenkungen unter 0 käme. Er kann auch nicht auf 0 kommen. **Ein Spieler muss immer mindestens 1 Rubel bezahlen, wenn er 1 Karte auslegt!**



Beispiel:

Der Spieler hat bereits 3 Holzfäller. Für den 1. Holzfäller hat er 3 Rubel bezahlt, 2 Rubel für den 2. Holzfäller und 1 Rubel für den 3. Holzfäller. Würde er sich einen 4. oder gar 5. Holzfäller kaufen, so müsste er jeweils auch 1 Rubel dafür bezahlen.

Die Austauschkarten



Der Kartenstapel der Austauschkarten besteht aus 10 Handwerkern, 10 Bauwerken und 10 Adligen. Zur Unterscheidung haben die Austauschkarten auf der Rückseite alle 3 Farben und vorne die Farbe einer der 3 anderen Gruppen. Auf der Vorderseite kann man eine Austauschkarte von einer anderen Karte nur dadurch unterscheiden, dass die Zahl, die die Kosten angibt, in einem Rahmen steht.

Kauft ein Spieler 1 Austauschkarte oder legt er 1 Austauschkarte aus seiner Hand vor sich ab, so muss er Folgendes beachten:

- **Er muss mit der Austauschkarte eine Karte derselben Farbe ersetzen, die bereits bei ihm ausliegt.** Er kann eine Austauschkarte nicht einfach so auf den Tisch legen wie eine andere Karte. Die ersetzte Karte kommt auf das Ablagefeld.



Beispiel: Der Spieler ersetzt den Holzfäller durch die Schreinerei.

- **Jede blaue** Austauschkarte kann **jedes** ausliegende **Bauwerk** ersetzen. **Jede rote** Austauschkarte kann **jeden** ausliegenden **Adligen** ersetzen.



- Bei den grünen Austauschkarten gilt: Eine **Schreinerei** kann nur einen **Holzfäller** ersetzen, eine **Goldschmiede** nur einen **Goldgräber**, eine **Weberei** nur einen **Schäfer**, eine **Kürschnerei** nur einen **Pelzjäger** und eine **Werft** nur einen **Schiffbauer**. Die Zusammengehörigkeit erkennt man sofort am **gleichen Symbol rechts oben**.



- Eine Austauschkarte selbst kann nicht mehr ausgetauscht werden.

Was kostet eine Austauschkarte?

- Wenn die Austauschkarte **teurer** ist als die Karte, die ausgetauscht wird, muss der Spieler die Differenz zwischen den Kosten bezahlen.
- Wenn die Austauschkarte gleich **teuer oder billiger** ist als die Karte, die ausgetauscht wird, muss der Spieler dennoch **1 Rubel** bezahlen.



Die Werft kostet 5 Rubel (12 Rubel minus 7 Rubel).



Der Senator kostet jeweils 1 Rubel.

Alle Kostensenkungen gelten auch bei den Austauschkarten.



Der Austausch kostet 8 Rubel.

Beispiel: Der Spieler ersetzt den Markt durch die Isaaskathedrale. Die Differenz der Kosten beträgt 10 Rubel. Der Spieler nimmt die Isaaskathedrale aus der unteren Kartenreihe (-1 Rubel). Er hat die Schreinerei, die alle blauen Karten um 1 Rubel verbilligt. Also kann er von den 10 Rubel 2 Rubel abziehen und bezahlt 8 Rubel. Der Markt kommt auf das Ablagefeld.

Die besonderen Karten

Das Mariinskij-Theater



Bei der **Wertung der Bauwerke** erhält der Spieler für jeden **Adligen**, den er ausliegen hat, **1 Rubel**.

Das Lagerhaus



Der Spieler kann bis zu **4 Karten auf der Hand** halten. Beim Austausch des Lagerhauses darf der Spieler seine Kartenhand nicht von 4 auf 3 reduzieren.

Potemkinsches Dorf



Der Spieler **bezahlt 2 Rubel**, wenn er die Karte auslegt. Ersetzt er sie durch eine Austauschkarte, ist das Potemkinsche Dorf **6 Rubel wert**.

Die Schenke



Sofort **nach** jeder Wertung der Bauwerke kann der Spieler **bis zu 5 Punkte kaufen**. Jeder Punkt **kostet 2 Rubel**. (Der Spieler kann nicht umgekehrt für 1 Punkt 2 Rubel kaufen.)

Der Steuereintreiber



Bei der **Wertung der Adligen** erhält der Spieler für jede **grüne Karte**, die er ausliegen hat, **1 Rubel**.

Zar und Zimmermann



Er kann durch **jede** grüne Austauschkarte ersetzt werden.



Die Sternwarte



Die Sternwarte bringt bei der Wertung **1 Punkt**, wenn der Spieler sie **nicht** folgendermaßen benutzt: Er nimmt einmal während der blauen Aktionsphase die oberste Karte eines Stapels seiner Wahl (es darf nicht die allerletzte Karte eines Stapels sein). **Diese Karte muss er nun entweder sofort bezahlen und auslegen oder auf die Hand nehmen oder auf das Ablagefeld legen**. In **jedem Fall** dreht er die Sternwarte um und erhält keinen Punkt. Eine umgedrehte Sternwarte kann nicht ausgetauscht werden. Zu Beginn der nächsten Runde dreht er sie wieder auf die Vorderseite und sie steht wieder zur Verfügung.

SANKT PETERSBURG für 3 bzw. 2 Spieler

Das Spiel läuft genau wie das 4-Personenspiel mit folgenden Änderungen:

In der allerersten Handwerkerunde legt der Verwalter bei 3 Spielern nur 6 Handwerker aus und bei 2 Spielern nur 4 Handwerker. Im weiteren Verlauf ergänzt er **immer auf 8 Karten**. Zur unterschiedlichen Verteilung der Startspielersteine siehe Seite 2.

Tipps und taktische Bemerkungen:

- **In der allerersten Runde der Handwerker sollte jeder Spieler 2 Handwerker kaufen!** Sonst läuft man den Mitspielern bei den Handwerkern hinterher. Handwerker haben nämlich das beste Kosten-/Ertragsverhältnis.
- **Teure Karten sind im Verhältnis billiger.** 1 Punkt beim Markt kostet 5 Rubel. 1 Punkt beim Zollhaus kostet nur 4 Rubel usw. Es lohnt sich also, manchmal zu sparen, um später teurere Karten kaufen zu können.
- In der allerersten Runde der Bauwerke stellt sich die Frage: **Sollte man gleich ein sehr teures Bauwerk kaufen?** Es bringt immerhin jedesmal, wenn die Bauwerke zur Wertung kommen, eine Menge Punkte. Auf der anderen Seite hat man dann eine Weile fast gar kein Geld und das ist gefährlich.
- **Austauschkarten sind meistens gut.** Man sollte also etwas Geld auf der Hand haben, wenn die Runde der Austauschkarten ansteht. Man sollte aber in dieser Runde dennoch nicht alles Geld ausgeben, denn an ihrem Ende gibt es keine Wertung, also auch kein Geld. Und danach werden schon wieder neue Handwerker ausgelegt, von denen man vielleicht den einen oder anderen kaufen möchte.
- Wenn man vor der Entscheidung steht, ob man 1 Karte kaufen bzw. auf die Hand nehmen soll, so spielt neben den Punkten und dem Geld, das eine Karte bringt, folgende Überlegung mit: Wenn 1 Karte vom Spielplan genommen wird, macht sie Platz für 1 neue Karte, die für die nächste Runde nachgelegt wird. Will man das? Wenn man der nächste Startspieler ist, hat man meistens kein großes Interesse daran, zu viel **Platz für neue Karten** zu schaffen. Sitzt man aber in der nächsten Runde hinten, sieht das schon anders aus.
- Eine Karte auf die Hand zu nehmen, ist oft wichtig. Damit kann man **Finanzlücken** überbrücken, da man diese Karte ja später auslegen kann, wenn man wieder bei Kasse ist. Allerdings kann man sich dabei auch verspekulieren, und nichts ist peinlicher, als am Ende des Spiels eine Karte auf der Hand zu haben und die Minuspunkte zu kassieren.
- SANKT PETERSBURG ein Spiel mit **andauernder Geldknappheit**. Das ist auch gut so, denn nichts wäre langweiliger, als wenn man sich alles nach Belieben kaufen könnte (zumindest in diesem Spiel).

Sonderfall: Es werden keine Karten gekauft oder auf die Hand genommen.

Es kann vorkommen, dass die Spieler in einer Runde weder Karten kaufen noch auf die Hand nehmen, sondern einfach passen oder nur Karten auslegen, die sie bereits auf der Hand haben. In diesem Fall können natürlich keine neuen Karten nachgelegt werden. Das ändert aber nichts am weiteren Ablauf. Wenn alle gepasst haben, wird ganz normal gewertet. Danach dreht der Verwalter nur den nächsten Kartenstapel. Das Spiel läuft in der neuen Runde weiter, bis wieder alle gepasst haben usw. Es kann sogar in ganz seltenen Fällen vorkommen, dass dies mehrere Runden lang passiert. Da die Spieler aber bei Wertungen wieder zu Geld kommen, kaufen sie auch wieder Karten (nur mit ausliegenden Karten kann man schließlich gewinnen).



© 2004 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag
Birnbauer Str. 15
80809 München

Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedankt sich der Verlag bei Dieter Hornung, André Maack, Lucie und Erdmann Reinhardt, Karen und Andreas Seyfarth, Alex Weiß, Volker Weitzel, Hannes Wildner, Schorsch und besonders bei Karl-Heinz Schmiel.

Varianten und Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage www.hans-im-glueck.de