

Saint Petersburg

Mise en place

- Les 4 pioches de cartes artisan, bâtiment, noble et échange → plateau.
- Les 5 piles de billets de 1 rouble, 2 roubles, 5 roubles, 10 roubles et 20 roubles → à côté du plateau.
25 roubles → chaque joueur.
- Les 2 pions de même couleur → à chaque joueur.
1 pion → le 0 de la piste de score.
1 pion → devant le joueur.

Démarrage

- Distribuer les 4 cartes 1^{er} joueur.
Donner les marqueurs associés à chaque joueur.
Ranger ensuite les cartes 1^{er} joueur.
- Placer des cartes artisan face visible sur la rangée supérieure.
Tourner la pioche de cartes artisan de 90°.

Nb joueurs	Nb cartes
2	4
3	6
4	8

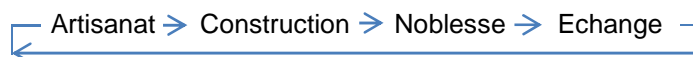


Carte échange □

Elle remplace une carte de même couleur, et avec le même symbole pour les cartes vertes.
Elle ne remplace pas une autre carte échange.
Elle coûte la différence avec la carte remplacée.
La carte remplacée est posée sur la défausse.



Tour de jeu : 4 phases tournantes



Déroulement d'une phase

1) A tour de rôle, 1 action parmi 3, jusqu'à ce que tous les joueurs passent

<u>Acheter 1 carte de l'un des 2 rangs OU de sa main, et la poser devant soi face visible</u> <ul style="list-style-type: none"> -1 rouble / carte identique posée devant soi. -1 rouble si carte du rang inférieur. Minimum = 1 rouble. 	<u>Ajouter 1 carte de l'un des 2 rangs à sa main</u> 3 cartes maximum en main / joueur.	<u>Passer</u>
---	--	---------------

2) Décompte : Gagner les PV ou les roubles de cartes posées devant soi

Phase	Décompte ?	Fin de phase
Artisanat	Oui, des cartes artisan	Décaler les cartes vers la droite dans les 2 rangées en laissant 1 carte / colonne.
Construction	Oui, des cartes bâtiment	
Noblesse	Oui, des cartes noble	
Echange	Non	Les cartes du rang inférieur → la défausse. Les cartes du rang supérieur → à droite du rang inférieur. Faire tourner les 4 marqueurs 1 ^{er} joueur.

3) Ajout de cartes pour la phase suivante



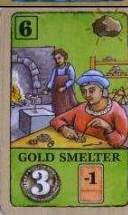


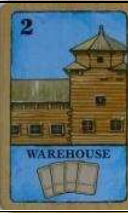
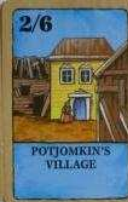
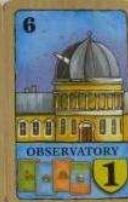
- Redresser la pioche de la phase en cours.
- Placer des cartes de la nouvelle phase sur le rang supérieur, jusqu'à avoir 8 cartes sur les 2 rangs.
- Tourner la pioche de la nouvelle phase de 90°.

Fin du jeu : si 1 pioche est épuisée après la phase Echange.

Décompte final :

- PV piste de score
- + PV nombre de nobles différents (voir tableau sur plateau)
- + 1 PV / 10 roubles
- 5 PV / carte en main.

Cartes spéciales

 	Mariinskij theater	Gagner +1 rouble / carte orange posée devant soi.
	Tax man	Gagner +1 rouble / carte verte posée devant soi.
 	Gold smelter	Payer -1 rouble chaque carte orange.
	Carpenter workshop	Payer -1 rouble chaque carte bleue.
 	Pub	Marquer 1 PV en payant 2 roubles. Maximum 5 PV pour 10 roubles.
	Warehouse	Garder 4 cartes maximum en main.
 	Potjomkin's village	Acheter 2 roubles, déduire 6 roubles si la carte est remplacée.
	Observatory	Marquer 1 PV OU Acheter, ajouter à sa main ou défausser 1 carte d'1 pioche au choix comportant au moins 2 cartes.