

SANKT PETERSBURG

DAS BANKETT



Sankt Petersburg è un gioco di Michael Tummelhofer
Das Bankett © 2005 Spielbox & Hans im Glück
Da un'idea di Karl-Heinz Schmiel & Hans im Glück
Traduzione italiana V1.0: Luciano Bertone luciano@bert1.it

S.Pietroburgo cresce e prospera. Per esprimere la sua gratitudine verso i costruttori della città, Karl-Heinz Schmielowitsch, consigliere e grande amico dello Zar, decide di organizzare un grandioso festeggiamento per portare i fasti e gli splendori della città in ogni angolo del mondo.

Oltre a 3 carte regolari, St.Petersburg–Das Bankett, contiene 9 carte speciali. Tutte le carte dell'espansione devono essere mischiate alle altre nei mazzi corrispondenti ai loro dorsi. Le carte speciali (quelle a sfondo viola) non hanno costo. Durante l'azione di un giocatore, possono solo essere prese in mano e occupare quindi un posto disponibile (limite di tre carte in mano, oppure quattro se si possiede il Deposito-Lagerhaus NdT). L'utilizzo dell'effetto di una carta speciale potrà avvenire solitamente a partire dalla prossima azione disponibile o in un altro momento indicato nel regolamento della carta stessa. In ogni caso, dopo l'utilizzo, andrà scartata. Non possono essere semplicemente scartate senza utilizzarle ma ad eventuali carte speciali rimaste in mano a fine partita NON vengono assegnati punti negativi.

Le carte dell'espansione:

Zar Superstar (x1)



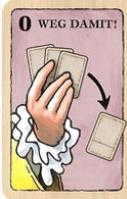
È una carta espansione che può essere giocata solo per sostituire la carta "Zar und Zimmermann" (Zar e Carpentiere). Il giocatore, una volta messa in tavola la carta, può usufruire di uno sconto di un rublo per ogni Edificio (carta blu) e ogni Aristocratico (carta arancione) che acquista fino alla fine del gioco.

Potjemkinsches Dorf
[Villaggio Potjemkin] (1/4 & 3/8)



Entrambi i villaggi vengono usati come l'analogo villaggio del gioco base.

Weg damit! [Scarta insieme] (x2)



Quando il proprietario gioca questa carta durante la sua azione, può mettere una carta della sua mano nel mazzo degli scarti.

Schwarzmarkt [Mercato Nero] (x2)



Quando il proprietario gioca questa carta durante la sua azione, può guardare nel mazzo degli scarti e scegliere una carta. La carta scelta può essere acquistata immediatamente e quindi messa subito in gioco, oppure può essere tenuta in mano. Non possono essere scelte, in questo modo, le carte speciali.

Langfinger [Manolesta] (x1)



Questa carta va giocata all'inizio di un round dopo che sono state piazzate le carte sul tabellone. Il giocatore che gioca questa carta diventa, per questo round, il primo giocatore. Gli altri giocatori seguono in senso orario. L'uso di questa carta non costa un'azione. I segnalini del primo giocatore rimangono ai rispettivi proprietari.

Goldesel [Asino d'Oro] (x1)



Quando il proprietario gioca questa carta durante la sua azione, riceve immediatamente 5 rubli dalla banca.

Doppelzug [Doppio Turno] (x1)



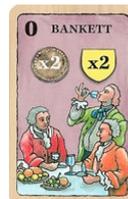
Quando il proprietario gioca questa carta durante la sua azione, può intraprendere subito due nuove azioni. Durante entrambe le azioni è possibile giocare una carta, prendere una carta in mano o semplicemente passare.

Hofnarr [Buffone di Corte] (x1)



Quando il proprietario gioca questa carta durante la sua azione, può associare il Buffone a una delle sue carte di fronte a se. La carta interessata deve rendere sia rubli che punti. Durante la prossima assegnazione delle rendite di questa carta, i valori di punti e rubli saranno scambiati tra loro. Questo significa che il giocatore riceverà tanti rubli quanti sono i punti indicati sulla carta e viceversa. Dopo aver assegnato le rendite, la carta Buffone viene scartata.

Bankett [Banchetto] (x1)



Quando il proprietario gioca questa carta durante la sua azione, può associare la carta Bankett a una delle sue carte di fronte a se. La carta interessata deve rendere sia rubli che punti. Durante la prossima assegnazione delle rendite di questa carta, i valori di punti e rubli saranno raddoppiati. Dopo aver assegnato le rendite, la carta Bankett viene scartata.