

【サンクトペテルブルグ】 セッティングガイド

《 目的 》

16 世紀、ピョートル大帝統治下のロシアは中世欧州の文化・経済をリードしていました。サンクトペテルブルグ市では多くの建造物が建てられ、手工業が最盛期を迎え、それらを取り仕切る行政官(貴族)が求められました。プレイヤーは、ギリギリの予算の中で職人・建築物・貴族を獲得して、お金や得点を稼ぎます。

《 各プレイヤーに配られるもの 》

- ・お金 … 25 ルーブルずつ (手元に置いておく:非公開)
- ・各プレイヤー駒(色表示用) … 手元に置いておく
- ・スタートプレイヤーマーカー … [スタートプレイヤーカード(職人/建築物/貴族/交換)]4 枚をシャッフルし、以下のように配る;
 - 4 人プレイ) 各プレイヤーに 1 枚ずつ
 - 3 人プレイ) 最も若いプレイヤーに 2 枚、他は 1 枚ずつ
 - 2 人プレイ) 両プレイヤーに 2 枚ずつ

* 配られた[スタートプレイヤーカード]に対応する[スタートマーカー]を受取り、[スタートプレイヤーカード]は箱に戻す(ゲームでは使用しない)

《 ボード上 》

- ・カード … [職人][建築物][貴族][交換]に分け、それぞれシャッフルして別々の山札にする

* [職人] 山札から、【上のカード列】に以下の枚数を並べる;

4 人プレイ)	8 枚
3 人プレイ)	6 枚
2 人プレイ)	4 枚

* [職人] 山札を 90° (縦向き)回転させる ← 現在[職人]ラウンドである事を意味

- ・各プレイヤー駒(点数表示用) … ポイントチャートの「0」のマスに置く

《 ゲームの終了 》

・いずれかの山札が無くなったら、[交換]ラウンド終了時に《最終得点計算》を行い、ゲーム終了

→得点の多いプレイヤーの勝利

* 同点の場合、所持金の多い方の勝利

—《 プレイ上のヒント 》—

- 一番最初の[職人]ラウンドでは、各プレイヤーとも 2 枚の[職人カード]を購入すべき。[職人カード]はこのゲームの基本。
- 一番最初の[建築物]ラウンドで高価な[建築物カード]を購入するのはギャンブル性が高くオススメはできない。
- [交換カード]は良い物が多いが、[交換]ラウンドでは収入が無いのでお金を使い切らないよう気をつける。
- 次ラウンドの手番が早い時、カードの補充を少なくするためカードを取らないのもアリ。
逆に次ラウンドの手番が遅い時、補充枚数が少ないと自分にはカードが回ってこないので注意。
- カードを手札に加えるのも大事な選択肢。 特にお金が足りない時。
- このゲームは「常にお金の足りない」ゲーム。誰も何も買わずにラウンドが終了することも有り得る。

[サントペテルブルグ]プレイエイド

《ゲームの流れ》

《手番》

- ↓ 職人ラウンド … [スタートマーカー:職人]を持つプレイヤーから時計回りにアクションを行う
- ↓ 建築物ラウンド … [スタートマーカー:建築物]を持つプレイヤーから時計回りにアクションを行う
- ↓ 貴族ラウンド … [スタートマーカー:貴族]を持つプレイヤーから時計回りにアクションを行う
- ↓ 交換ラウンド … [スタートマーカー:交換]を持つプレイヤーから時計回りにアクションを行う。
- ↓ > 以下、職人ラウンドから再び繰り返し

- ・[職人]でお金を得る
↓
- ・[建築物]で得点を得る
↓
- ・[貴族]で更なる収入と得点を目指す

《アクション》

- ・4択 > a) カードを購入
b) カードを手札に加える
c) カードを手札からプレイ
d) パス

アクション a) カードを購入

- ・コストを払ってカードを1枚購入
- ・購入されたカードは、卓上に見えるように配置

a-1/ 同カードによるコスト減少効果

- ・全く同じカードを配置しているなら、1枚につき1ルーブル、コストが減少

a-2/ 【下のカード列】のコスト減少効果

- ・【下のカード列】のカードは、記載のコストより1ルーブル減少

a-3/ [金細工師(Goldschmiede)]のコスト減少効果

- ・[金細工師]を配置しているプレイヤーは、“赤カード(貴族)”のコストが1ルーブル減少

a-4/[指物師(Schreinerei)]のコスト減少効果

- ・[指物師]を配置しているプレイヤーは、“青カード(建築物)”のコストが1ルーブル減少

アクション b) カードを手札に加える

- ・カードを1枚、コスト無しで手札に加える
- ・手札は3枚まで(4枚目を手札に加える事は不可)


アクション c) カードを手札からプレイする

- ・手札から1枚、コストを払って配置

アクション d) パス

- ・その手番を飛ばす
- ・一度パスしても、ラウンド終了しなかった場合は次の手番が回ってくる(アクション可能)
- ・全員が続けて『パス』したら、アクションフェイズを終了、得点計算フェイズに移る

補足:[交換カード]の配置について

- ・[交換カード(コスト表示に)]は、配置してある同色のカード1枚を捨札にして配置する
- ・コストの支払い、捨札にしたカードとの差額分
- ・[指物師(Schreinerei)] は [木こり(Holzfäller)]、
[金細工師(Goldschmiede)] は [金採掘師(Goldgraber)]、
[機織り職人(Weberei)] は [羊飼(Schäfer)]、
[毛皮加工師(Kurschnerei)] は [毛皮職人(Pelzjäger)]、
[造船所(Werft)] は [船大工(Schiffbauer)]、
…とのみ、交換可能

■ 各ラウンドの進行 ■

1) アクションフェイズ

各プレイヤーは順番にアクションを行う。全員が続けて『パス』したら、フェイズ終了

2) 得点計算フェイズ

全員、収入と得点計算を行う

3) カードの補充フェイズ

ボード上のカードを補充し、
[スタートプレイヤーマーカー]を移動し、
次のラウンドを開始する

- ・コストはカード左上の数字
- ・上下どちらのカード列からでも購入できる

check! カードはラウンドの種類(職人、建築物…)に関わらず選択可能

check! コスト減少効果は重複する
ただしコスト1未満にはならない

check! カードはラウンドの種類(職人、建築物…)に関わらず選択可能

check! ゲーム終了時に、残った手札は1枚につき-5勝利点となるので注意

- ・a1~4)のコスト減少効果が適用される
ただしコスト1未満にはならない

check! [交換カード]は捨札にできない

check! a1~4)のコスト減少効果が適用される
ただしコスト1未満にはならない

←カードの右上のアイコンが目印

《 2) 得点計算フェイズ 》

- ・職人ラウンドには[職人カード]、建築物ラウンドには[建築物カード]、貴族ラウンドには[貴族カード]…のみのみが、収入及び得点の対象となる

！ 交換ラウンドには得点計算フェイズが無い ！

丸マークの数字が獲得するお金 盾マークの数字が獲得する勝利点

check! 今のラウンドに配置したかどうかは関係なく、(ラウンドの種類に対応する)全ての配置されたカードが対象となる

check! 配置されたカードのみ(手札は対象外)

check! 所持金は非公開

《 3) カードの補充フェイズ 》

- ・ボード上のカードが上下の列合わせて8枚になるように補充する
- ・補充されるカードは、次のラウンドの種類^①の山札から、【上のカード列】に置かれる
- ・カードを補充したら、現在のラウンドの山札(縦向き)を横向きに戻し、次のラウンドの山札を縦向きに回転させる

* [交換]ラウンドでのカード補充フェイズ

- ↓ まず、【下のカード列】のカード全てを捨札にする
- ↓ 【上のカード列】のカード全てを【下のカード列】に移す
- ↓ 他のラウンド同様【上のカード列】に次のラウンド(職人)のカードを補充
- ↓ 各プレイヤーの[スタートマーカー]を左隣のプレイヤーに渡す

check! 3人プレイ以下の場合でも8枚補充

check! 山札の向きで現在のラウンドが確認できるようにするため

check! 手番順が順々に変わる事になる

《 最終得点計算 》

? 貴族の種類

- ・異なる[貴族]の種類に応じて、勝利点に加算

種類	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
勝利点	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55

? お金

- ・所持金 10 ルーブル毎に+1 勝利点 (端数切捨)

? 手札

- ・残った手札 1 枚につき-5 勝利点

・「貴族の種類」の獲得勝利点はボード上に表示有り

check! 同じ種類の[貴族]は何枚あっても最終得点計算には関係無い

— 《 特殊なカード 》 —

[マリンスキー劇場] … [交換カード] コスト:10 効果:①／(赤)

- ・建築物ラウンドの得点計算フェイズで、配置している“赤カード(貴族)”1枚につき、1ルーブルを獲得

[プーシキン^②の村] … [建築物カード] コスト:2／6 効果: —

- ・配置する時にはコスト2、交換する際にはコスト6として扱う

[酒場] … [建築物カード] コスト:1 効果:(1)=②

- ・建築物ラウンドの得点計算フェイズ終了時に、2ルーブル払う毎に+1勝利点(最大+5勝利点まで)

[天文台] … [建築物カード] コスト:6 効果:(緑)(青)(赤)(交換)(1)

- ・建築物ラウンドのアクションフェイズで1度だけ、ひとつの山札を選んで(山札最後ではない)1番上のカードをめくる事が出来る(アクション扱い)
めくられたカードは、ただちに配置するか手札に加えるか捨札にしなければならない
この能力を使ったら、このラウンドの得点計算フェイズで[天文台]から得点(1)を得られない

[徴税官] … [交換カード] コスト:17 効果:①／(緑)

- ・貴族ラウンドの得点計算フェイズで、配置している“緑カード(職人)”1枚につき、1ルーブルを獲得

[倉庫] … [建築物カード] コスト:2 効果:□□□□

- ・手札の上限枚数が4枚になる

[大帝と大工] … [職人カード] コスト:8 効果:③ 交換アイコン[木こり][金採掘師][羊飼い][毛皮職人][船大工]

- ・職人ラウンドの得点計算フェイズで3ルーブルの収入
- ・[指物師][金細工師][機織り職人][毛皮加工師][造船所]との交換に使用できる