

# SANKT PETERSBURG

Traducción corregida por Mario Aguila  
Versión 1.0

Un juego de Michael Tummelhofer

## INTRODUCCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO

En 1703, el Zar Pedro el Grande fundó la ciudad de San Petersburgo, también conocida como la “París del Este”. El Palacio de Invierno, el Museo del Hermitage, la Iglesia de la Resurrección de Cristo y muchos otros monumentos son muy turísticos, incluso en nuestros días. Aún así, San Petersburgo no fue más que uno de los logros de Pedro el Grande. Reformó la administración y puso a los nobles bajo la autoridad del zar. Ésta fue, también la Edad de Oro de los artesanos cuya habilidad serviría para construir esta nueva Rusia.

Los jugadores encarnan a los personajes que jugaron un papel importante en la época de la construcción de San Petersburgo. Adquieren artesanos, edificios y nobles para que les reporten dinero y puntos de victoria (PV) durante el juego. Los nobles también dan PV al final de la partida. Solo el jugador que sepa administrar mejor sus ingresos y adquirir las mejores cartas en el mejor momento será el ganador.

## MATERIAL

- 382 Rublos en varias denominaciones: 14x1, 14x2, 12x5, 12x10, 8x20
- 120 Cartas
  - ☞ 31 Artesanos, Carta de Primer Jugador y Marcador de Primer Jugador
  - ☞ 28 Edificios, Carta de Primer Jugador y Marcador de Primer Jugador
  - ☞ 27 Nobles, Carta de Primer Jugador y Marcador de Primer Jugador
  - ☞ 30 Cartas de Intercambio (10 artesanos, 10 nobles y 10 edificios), Carta de Primer Jugador y Marcador de Primer Jugador
- Tablero de Juego

Costo de la carta



Rublos PV

## PREPARACIÓN

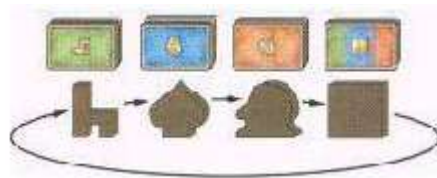
- Colocar el tablero en el centro de la mesa.
- Barajar las cartas de cada categoría **separadamente** (artesanos, edificios, nobles y cartas de intercambio). Colocar **cada grupo** en un mazo boca abajo en el espacio correspondiente del tablero.
- Cada jugador recibe **25 rublos**. Los demás billetes son clasificados por su valor y colocados cerca del tablero (esto forma la banca). El dinero que tienen los jugadores debe permanecer secreto.
- Cada jugador toma los **dos peones** de su color. Coloca uno en la casilla cero de la banda de puntuación (que va alrededor del tablero) y el otro a su lado para indicar su color.
- Un jugador baraja las **cuatro cartas de primer jugador** y las reparte:
  - ☞ Con **4 jugadores**, cada uno recibe una
  - ☞ Con **3 jugadores**, un jugador recibe dos y los demás una
  - ☞ Con **2 jugadores**, cada uno recibe dos

- Cada jugador cambia su(s) carta(s) de primer jugador por el(los) **marcador(es) de primer jugador** correspondiente(s) y lo(s) coloca a su lado junto al peón de su color. Las cartas de primer jugador son devueltas a la caja y ya no serán utilizadas durante el juego.
- El jugador de más edad es el Administrador. Toma las cartas de partida del mazo de Artesanos y las pone, boca arriba, en la **fila superior del tablero**:
  - ☞ **8 cartas con 4 jugadores**
  - ☞ **6 cartas con 3 jugadores**
  - ☞ **4 cartas con 2 jugadores**
- El administrador vuelve a poner el mazo de Artesanos en su lugar, girado 90°. Durante la partida, el administrador: gestiona la banca, coloca nuevas cartas y mueve los peones en la banda de puntuación.
- El juego comienza con la primera fase de Artesanos.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida de San Petersburgo se juega en varias rondas (entre 7 y 10). Cada ronda se divide en 4 fases, que siempre se desarrollan en el mismo orden:

- ☞ Fase de **Artesanos** (llamada también de Trabajadores)
- ☞ Fase de **Edificios**
- ☞ Fase de **Nobles** (llamada también de Nobleza o Aristocrática)
- ☞ Fase de **Cartas de Intercambio**



Tan pronto como la cuarta fase termina, se comienza inmediatamente un nuevo turno con la fase de Artesanos.

**Cada fase se divide en 3 partes (siempre en el mismo orden):**

1. **Las acciones:** los jugadores adquieren artesanos, edificios y nobles, y los colocan sobre la mesa delante de sí, o los añaden a su mano, o los juegan de su mano a la mesa. Esta es la parte principal de cada fase.
2. **Recuento o Puntuación:** los jugadores ingresan dinero y marcan PV por sus artesanos, edificios y nobles.
3. **Reposición de cartas:** el administrador coloca nuevas cartas sobre el tablero.

### 1. Las acciones

En su turno, **un jugador debe efectuar una de las cuatro acciones** siguientes:

- **Comprar** una carta o
- **Añadir una carta a su mano** o
- **Jugar una carta de su mano** o
- **Pasar**

A continuación se detallan las cuatro acciones.

#### Comprar

Un jugador compra una carta: sea un artesano, un edificio o un noble. Los artesanos reportan dinero, los edificios PV y los nobles pueden reportar ambos.

Se pueden comprar cartas provenientes de las dos filas de cartas del tablero. Cuando un jugador compra una carta, paga el coste a la banca y la coloca, inmediatamente, boca arriba delante de sí en la mesa. Es conveniente reagrupar las cartas del mismo tipo (los artesanos juntos por un lado, los edificios juntos y los nobles juntos por otro).

*NOTA: el coste de una carta está siempre indicado en negro en la esquina superior izquierda de la misma.*

*NOTA: evidentemente, durante la primera fase de la partida solo se pueden comprar artesanos (ya que no hay otro tipo de cartas disponibles). Las otras cartas se presentarán a lo largo de la partida.*

### Añadir a la mano

El jugador toma una carta de una de las dos filas del tablero y la añade a su mano. **No paga el coste de la carta.** Un jugador puede tener **hasta 3 cartas** en su mano y no debe revelarlas a sus adversarios. **Al final de la partida**, cada carta que tenga todavía en la mano le **costará 5 PV.**

### Jugar una carta de su mano

El jugador pone la carta delante de sí, boca arriba, en la mesa. Debe pagar el coste de la carta a la banca. Puede jugar así cartas adquiridas tanto en esta ronda como en las anteriores.

### Pasar

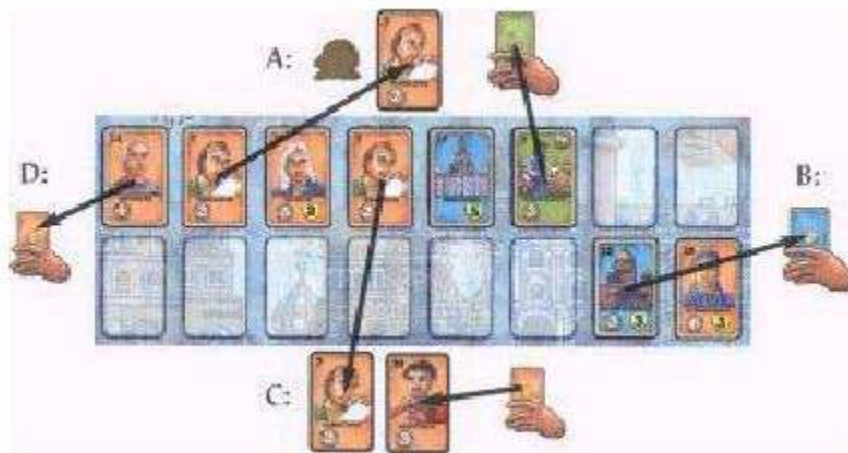
Un jugador pasa cuando no efectúa ninguna de las acciones anteriores.

*NOTA: un jugador que pasa puede, en su turno siguiente, pasar de nuevo o efectuar una de las otras acciones, incluso dentro de la misma fase del juego. Cuando pasa, un jugador debe notificárselo claramente al siguiente jugador para que éste juegue su turno.*

El jugador que posee el marcador de primer jugador de una fase es el que efectúa siempre la primera acción de esa fase. Entonces, los otros jugadores efectúan, por orden, una de las cuatro acciones posibles. Después de que todos los jugadores han hecho una acción, le vuelve a tocar el turno al primer jugador. **Cuando todos los jugadores han pasado consecutivamente**, empieza la pase de recuento.

### Ejemplo:

*En la Fase de Nobles o Aristocrática. "A" es el primer jugador por cuanto tiene el marcador de Nobleza. Compra una carta de Nobleza (pagando su costo). "B" no tiene suficiente dinero, por lo que pasa. "C" compra la siguiente carta de Nobleza. "D" agrega una Carta de Nobleza a su mano (gratuitamente). "A" agrega un Artesano a su mano. "B" decide ahora ejecutar una acción y toma un Edificio a su mano desde la segunda fila. "C" juega un Noble desde su mano (y paga sus costos). "D" pasa. "A" pasa. "B" pasa. "C" pasa. Desde que todos los jugadores han pasado la parte de la Acción de esta fase concluye.*



### **Recuerde:**

- Un jugador puede comprar 1 carta, o añadirla a su mano, o jugarla de su mano, o pasar.
- Se puede comprar cualquier carta del tablero, no importa de qué fila ni en qué fase. Por ejemplo, puede comprar un artesano durante la fase de edificios si lo desea y hay alguna disponible en el tablero.
- Un jugador puede jugar cualquier carta de su mano en cualquier fase. Por ejemplo, un artesano durante la fase de nobles.

## **2. Puntuación**

¿Qué se puntúa? Los jugadores puntúan ya sea sus artesanos o los edificios o sus edificios o los nobles que tienen en sus respectivas áreas. ¿Cuándo se recuentan tales cartas? **Los Artesanos son recontados en la fase de Artesanos. Los Edificios son recontados en la fase de Edificios. Los Nobles son recontados en la fase de Nobles.**

Todas las cartas del mismo tipo son recontadas en la fase de ese tipo, incluyendo la jugadas en rondas anteriores.

### Qué ganan los jugadores durante la puntuación o recuento?

Los jugadores ganan **dinero o puntos o ambos** (o nada, si un jugador o tiene cartas del tipo que se está puntuando). El dinero ganado proviene de la banca. Los marcadores avanzan por la banda de puntuación. Es el administrador quien gestiona la banca y mueve los peones.

*NOTA: para simplificar el recuento, empezar por el primer jugador de la fase y seguir por orden del turno.*

**Ejemplo de resultados durante la fase de Nobles (las cartas verdes ni azules son puntuadas en esta fase):**

*“A” tiene 5 Artesanos, 4 Edificios y 5 Nobles frente a él. Solo los Nobles puntúan, por lo que obtiene 12 Rublos y 1 Punto de victoria.*



### 3. Nuevas Cartas

Durante las acciones, los jugadores toman cartas del tablero. Al final de cada fase, el administrador añade cartas al tablero hasta completar 8, como número máximo y total en todo el tablero (**no importa el número de jugadores, siempre 8**).

Este es el procedimiento:

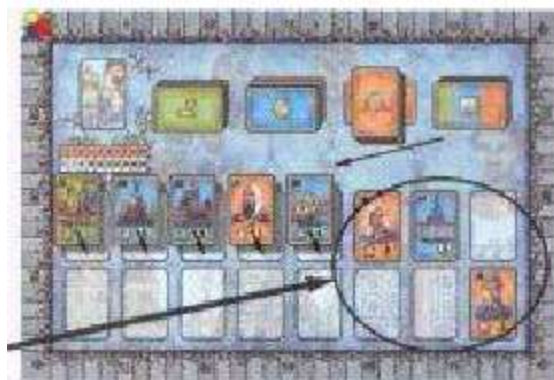
- Toma las nuevas cartas del **mazo siguiente**
- Las coloca en la **fila superior**
- El número total de cartas en las dos filas debe ser igual a **8**
- Gira los mazos de cartas para indicar la nueva fase que comienza.

*Ejemplo: Antes del inicio de la fase de Intercambio de cartas, el Administrador debe agregar 5 cartas al tablero.*



Cartas de una fase previa

*Nueve las cartas restantes de la fase previa hacia la derecha, sin cambiar su fila. Luego saca 5 cartas de las del mazo de Intercambio y las coloca en la fila superior.*



Las cartas restantes se mueven a la derecha

Finalmente rota al Mazo de Nobles hacia su posición de partida y rota el Mazo de Intercambio en 90 grados. Eso facilita a los jugadores recordar la fase en que se encuentran.



## La Fase de Cartas de Intercambio es la Última de la Ronda

Esta fase se desarrolla de una forma diferente a las otras:

- No hay recuento al final de esta fase. Los jugadores no ganan ni dinero ni PV; empero, las acciones se desarrollan de la misma manera que en las demás fases.
- Una vez que se han efectuado las acciones, el administrador toma todas las cartas de la **fila inferior** del tablero y las coloca en la pila de **descartes**. Ya no se utilizarán durante la partida.  
*NOTA: tras la primera ronda no hay cartas en la fila inferior; solo las habrá en las rondas posteriores.*
- A continuación, el administrador transfiere las cartas que hayan quedado en la **fila superior** a la **fila inferior**.
- Coloca entonces en la fila superior, que está vacía, todas las cartas de Artesanos que sean necesarias para llegar al total de 8 cartas sobre el tablero (sumando las de la fila superior e inferior).

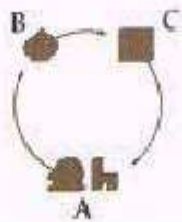
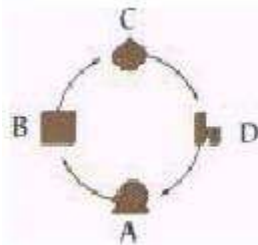
*Ejemplo: Hay 3 cartas restantes en la fila superior, al finalizar la Fase de Intercambio. Las 3 cartas son movidas hacia abajo a la derecha. El Administrador coloca 5 nuevos Artesanos, por lo que el número total de cartas es ahora de 8.*



*Es mejor para el administrador poner todas las cartas de la fila inferior juntas al lado derecho*

Se da por acabada la ronda. La siguiente comienza con la fase de Artesanos. El juego continúa de esta forma hasta el final.

Los jugadores pasan los **marcadores de primer jugador** a su vecino de la izquierda (es decir, por ejemplo, quien en esa vuelta tenía el marcador inicial de Artesanos, lo pasa al jugador de la izquierda, quien en esa ronda será el primero en ejecutar una acción en sede de Artesanos), como se muestra en el siguiente diagrama:



## Fin de la Partida y puntuación final

Cuando el administrador coloca la **última carta** de un grupo (el último artesano, el último edificio, el último noble o la última carta de intercambio) en el tablero, se espera a **finalizar todas las fases de la ronda en curso**. Al final de esta ronda, la partida finaliza con un recuento final de PV. Si no hubiera suficientes cartas para llenar los 8 espacios del tablero, se llenan todos los posibles y se continúa el juego.

### Recuento o Puntuación Final

Los jugadores marcan los PV por los **Nobles** que tengan sobre la mesa y por el **dinero** que les quede. Se pierden puntos por las cartas que le hayan quedado a cada jugador en la mano.

#### **Por los Nobles:**

Solo los **nobles diferentes** dan PV, es decir los nobles repetidos no cuentan. El número de PV ganados se puede leer en la tabla que aparece impresa en el tablero junto al espacio para la pila de descartes.

#### **Por el dinero:**

Un jugador gana 1PV por cada 10 rublos.

#### **Penalización:**

Por cada carta que le quede a un jugador en la mano, pierde 5 PV (por ejemplo, -15 PV por tener 3 cartas en la mano).

El jugador que posea más PV es el ganador. En caso de empate, gana el jugador con más dinero.

*Ejemplo de puntuación final: el jugador rojo tiene 6 nobles distintos en frente de él. Puntúa 21 puntos de victoria. Su séptimo Noble puntúa nada. También tiene 17 Rublos, obteniendo un punto de victoria por ellos. Como no le quedan cartas en la mano, no tiene puntos en contra. Entonces, el rojo obtiene 22 puntos en la puntuación final, que debe agregar a sus puntos previos de 52.*



### **Otros Detalles Importantes: Reducción del Coste**

Hay cuatro formas de reducir el coste de una carta:

- Cuando un jugador ya tiene varias **cartas iguales** en la mesa a la que quiere poner, paga 1 rublo menos por carta idéntica. *Ejemplo: un mercado es un edificio que cuesta 5 rublos normalmente. Un jugador que ya tiene 2 mercados en la mesa solo tiene que pagar 3 rublos por su tercer mercado.*
- Cuando un jugador compra una carta de la **fila inferior** del tablero, paga 1 rublo menos de lo normal (pero debe sacarla y pagarla en una misma acción).
- Cuando un jugador posee una carta **Gold Smelter** (orfebrería) en la mesa, paga 1 rublo menos por cada **carta roja** que compre (incluyendo Cartas de Intercambio azules).
- Cuando un jugador posee una carta **Carpenter Workshop** (carpintería) en la mesa, paga 1 rublo menos por cada **carta azul** que compre (incluyendo Cartas de Intercambio rojas).

Todas estas reducciones son **acumulables**.

*Ejemplo: un jugador compra un Theater, cuyo coste normal es 20 rublos, que está en la fila inferior (-1 rublo). Ya tiene dos teatros en la mesa (-2 rublos) y una carpintería (-1 rublo). Tiene que pagar 16 rublos (20-1-2-1=16).*

No se recibe nunca dinero aunque el coste de una carta sea negativo. **Siempre hay que pagar al menos 1 rublo por comprar una carta**, no importa que la reducciones hayan bajado el precio a menos de 1 rublo.

*Ejemplo: un jugador tiene ya 3 Lumberjacks o leñadores. Por el primero pagó 3 rublos, 2 rublos por el segundo y 1 rublo por el tercero. Cada nuevo leñador que compre le costará 1 rublo.*

### **Las Cartas de Intercambio**

El mazo de cartas de intercambio contiene 10 artesanos, 10 edificios y 10 nobles. Para distinguirlas de las demás, su reverso es tricolor, el coste está encerrado en un cuadro negro y el anverso es del color del tipo de carta que se trate. El anverso indica claramente el grupo al que pertenece la carta. El coste y la retribución en dinero y PV figuran igualmente en los lugares habituales.

Cuando un jugador compra una carta de intercambio o la juega de su mano a la mesa, procede de la siguiente manera: **debe descartarse una carta del mismo color ya presente en la mesa**. No puede ponerla simplemente como haría con las otras cartas:

- Una **Carta de Intercambio azul** reemplaza a **cualquier edificio** ya construido (en la mesa).
- Una **Carta de Intercambio roja** reemplaza a **cualquier noble** ya en la mesa.
- Con respecto a las cartas verdes, una **carpintería** reemplaza a un **leñador**, una **orfebrería** a un **minero**, un **redil** a un **pastor**, una **peletería** a un **peletero** y un **muelle** a un **arquitecto de barcos** (o

carpintero de ribera). Los jugadores pueden identificar fácilmente estas "parejas" de cartas por los **símbolos iguales** en la parte superior derecha de las cartas.

- Una carta de intercambio no puede reemplazar a otra carta de intercambio.

### ¿Cuánto cuesta una carta de intercambio?

- Cuando el coste de la carta de intercambio es superior al de la carta a la que reemplaza, el jugador debe pagar la diferencia.
- Cuando el coste de la carta de cambio es inferior, el jugador solo paga 1 rublo.

Todas las reducciones de coste habituales se aplican también a las cartas de intercambio.

*Ejemplo: el jugador se descarta el Mercado por la Catedral de San Isaac. La diferencia de coste es 10 rublos. El jugador ha tomado la catedral de la fila inferior (-1 rublo). También posee la Carpintería, que reduce el coste en 1 rublo. Puede, por tanto, sustraer 2 rublos al coste de la catedral, por lo que el precio a pagar queda en 8 rublos. El Mercado va a la pila de descartes y el jugador coloca la Catedral de San Isaac en su lugar.*

### Algunas Cartas Especiales

Las siguientes cartas ofrecen ventajas especiales al jugador que las pone en la mesa (las hay en el mazo de Edificios, de Nobles y de Artesanos):



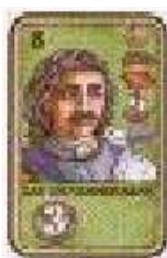
Pub



Warehouse



Tax man



Czar and Carpenter

- **Marjinskij Theater:** cuando se recuentan los edificios, el jugador gana 1 rublo por cada noble que tenga en la mesa.
- **Pub:** Justo **después** del recuento de edificios, por cada carta de pub en la mesa, el jugador puede **comprar hasta 5 PV**. Basta con pagar **2 rublos por PV** (no es posible pagar PV para obtener dinero).
- **Warehouse:** el jugador que juegue esta carta puede tener **cuatro cartas en su mano (en vez de 3)**.
- **Observatory:** da 1 PV cuando se recuentan los edificios a condición de que no se use su habilidad especial. Y esta habilidad consiste en que durante sus acciones en la Fase de Edificios, el jugador puede tomar la primera carta del mazo de su elección (siempre que ella no sea la última de su tipo). Inmediatamente, debe comprarla, añadirla a su mano o descartarla. Cuando se utiliza esta habilidad especial, el observatorio se coloca boca abajo. Al principio de la ronda siguiente, se vuelve a poner boca arriba para que pueda volver a ser utilizado.
- **Potjomkin's Village:** el jugador **paga 2 rublos** cuando juega esta carta. Si la cambia posteriormente por una carta de intercambio, su valor cuenta por **6 rublos**.
- **Tax man:** Durante el recuento de nobles, el jugador gana **1 rublo por cada artesano** que tenga en la mesa.
- **Czar and Carpenter:** puede ser reemplazado por cualquier carta de intercambio verde.

### Trucos y Consejos Tácticos

- Durante la primera Fase de Artesanos, se aconseja **comprar dos artesanos**. Con menos artesanos, te quedarás rezagado a menudo. Los artesanos tienen el mejor relación coste/recompensa.
- Las **cartas caras tienen una mejor recompensa** (dinero o PV). 1PV por un Mercado cuesta 5 rublos, con las cartas más caras cuesta menos de cuatro. Puede ser una buena idea ahorrar para comprar cartas caras.
- Durante la primera Fase de Edificios, hay que plantearse una pregunta: **¿merece la pena invertir en un edificio costoso?** Los edificios reportan muchos PV pero quedarse con poco dinero para las siguientes fases puede ser peligroso.

- **Las Cartas de Intercambio son muy interesantes.** Hay que pensar en guardar dinero para la fase de cartas de intercambio. Pero hay que tener cuidado porque estas cartas no dan dinero, ni PV, al final de la fase. Sin dinero, no podrás comprar artesanos en la primera fase de la siguiente ronda.
- Cuando un jugador elige entre comprar una carta y añadirla a su mano, además de fijarse en la recompensa debe tener en cuenta que deja un espacio libre en el tablero para una nueva carta en la fase siguiente. Al primer jugador de la fase siguiente le puede convenir dejar pocos huecos mientras que a un jugador cuyo turno sea más tarde querrá que haya el mayor número posible de nuevas cartas.
- Añadir una carta a tu mano es una decisión importante. Haciéndolo, un jugador puede permitirse conservar una carta para jugarla cuando tenga el dinero necesario. Pero no hay que tentar al diablo: recibirá una penalización de 5 PV si al final del juego no has jugado la carta.
- En San Petersburgo, estás **continuamente escaso de dinero**. Por lo tanto, es importante que lo gastes sabiendo lo que haces.

### **Caso especial: ninguna carta comprada o tomada**

Puede ser que durante alguna fase ningún jugador haya comprado ni añadido a su mano ninguna carta; solo pasan o juegan cartas desde su mano. Esto no cambia la forma de juego.

Cuando todos han pasado, los jugadores puntúan como de costumbre. En tal caso, el administrador agregará nuevas cartas al tablero y se giran los mazos de la forma habitual para indicar el cambio de fase. Tras el recuento, los jugadores habrán ganado el dinero necesario para poder comprar alguna de las cartas. Es decir, no se hace nada diferente al procedimiento normal de juego para remediar esta situación.

### **SAN PETERSBURGO CON 2 Ó 3 JUGADORES**

El juego se desarrolla como habitualmente con el siguiente cambio: antes de la primera Fase Artesanos, el administrador, pone en la fila superior del tablero **6 Artesanos, con 3 jugadores, o 4 Artesanos con 2 jugadores**. En todas las etapas de Renovación de Cartas, las filas del tablero se rellenan hasta tener 8 cartas en total, igual que se hace habitualmente. Repasar también lo dicho en la página 2 sobre los marcadores de primer jugador.

### **PREGUNTAS Y RESPUESTAS (sacadas de dudas expuestas en [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com)).**

#### **1.- ¿Por qué algunas cartas de intercambio ponen dos monedas de 3 rublos en vez de una de seis? ¿como se cuenta?**

Cuando se suma, vale por 6; se pusieron dos monedas para facilitar el cálculo junto al resto, que son múltiplos de 3.

#### **2.- ¿En qué momento de usa la carta Especial Observatory?**

Se usa en la fase de Building o Edificios, cuando se ejecuta una acción. Equivale a una acción; en este caso consiste en sacar una carta de cualquiera de los cuatro mazos para comprarla, agregarla a la mano o descartarla. Hecho eso, la carta de Observatory se pone boca abajo, para no usar el PV en el recuento.

#### **3.- ¿Se pueden usar dos cartas especiales iguales en una fase, por ejemplo, dos Observatory o dos Pubs?**

Desde que se ha pagado por ellas sí se pueden usar en una misma fase; en el caso de Observatory, en acciones separadas.

#### **4.- ¿Se puede intercambiar la carta Warehouse, que permite tener 4 cartas en mano?**

Sí se puede, incluso mantener las 4 en mano que hasta ese momento se tenían. Pero una vez que se cambia, y luego se baja a 3 cartas, no puede volver a tenerse 4.