

SANKT PETERSBURG

Un jeu Michael Tummelhofer

Historique et but du jeu

En 1703, le tsar Pierre le Grand fonde la ville de Saint Pétersbourg, très vite surnommée la "Paris de l'Est". Le Palais d'Hiver, le Musée de l'Ermitage, l'Eglise de la Résurrection du Christ, et bien d'autres monuments sont très touristiques encore de nos jours. Mais Saint Pétersbourg ne fut qu'une étape dans la vie de Pierre le Grand. Il réforma l'empire de Russie et le sortit du Moyen Âge pour le hisser au niveau de l'Europe. Il fit nombre de réformes administratives et prit les nobles sous sa coupe. Ce fut également l'âge d'or des artisans dont les compétences servirent à réformer et bâtir cette nouvelle Russie. Les joueurs vont incarner les personnes ayant joué un rôle important à l'époque de la construction de Saint Pétersbourg.

Les joueurs acquièrent artisans, bâtiments et nobles, pour les placer dans leur surface de jeu. Ils leur rapportent ainsi argent et/ou points de victoire (PV) au cours du jeu, les nobles procurant également des points de bonus en fin de partie. Seul le joueur qui saura gérer au mieux son maigre pécule et qui achètera les meilleurs cartes au meilleur moment sera le vainqueur.

Matériel

382 roubles



14

14

12

12

8

Dos des billets

120 cartes

31 artisans



6

6

6

6

6

1

Dos des cartes



Marqueur de 1er joueur



Carte de 1er joueur

28 bâtiments



5

5

3

3

3

2

1

8 pions en bois, 2 par couleur



1

2

1

2

Dos des cartes

Marqueur de 1er joueur

Carte de 1er joueur

27 nobles



6

5

5

4

3

2

2

Dos des cartes

Marqueur de 1er joueur



Carte de 1er joueur

30 cartes d'échange



10 artisans, 10 bâtiments et 10 nobles

Dos des cartes

Marqueur de 1er joueur

Carte de 1er joueur

Plateau de jeu



Préparation

- . Placer le **plateau de jeu** au centre de la table.
- . Mélanger les **cartes** de chaque catégorie **séparément** (artisans, monuments, nobles, et cartes d'échange). Placer **chaque groupe** en une pile face cachée sur la case appropriée du plateau.
- . Chaque joueur reçoit **25 roubles**. Les roubles restants sont triés par valeurs et placés à côté du plateau (c'est la banque). L'argent des joueurs doit toujours rester secret.
- . Chaque joueur prend les **2 pions à sa couleur**. Il en place un sur la case 0 de la piste de score et garde l'autre devant lui (dans sa surface de jeu) pour indiquer sa couleur.
- . Un joueur mélange les **4 cartes de premier joueur** et les distribue :

- dans une partie à **4 joueurs**, chacun reçoit 1 carte ;
- dans une partie à **3 joueurs**, le joueur le plus jeune reçoit 2 cartes, les autres 1 seule ;
- dans une partie à **2 joueurs**, chacun reçoit 2 cartes.

- . Lorsque tous les joueurs ont reçu leur(s) carte(s) de premier joueur, chacun prend le(s) **marqueur(s) de premier joueur associé(s)** et le(s) place dans sa surface de jeu. Remettre les cartes de premier joueur dans la boîte :

Exemple : Rouge débute le jeu avec



- . Le joueur le plus âgé est l'**intendant**. Il prend la pioche de cartes Artisan et les place faces visibles sur la **rangée de cartes supérieure** : il retourne **8 cartes à 4 joueurs, 6 cartes à 3 joueurs et 4 cartes à 2 joueurs**. Il repose la pile de cartes Artisan sur son emplacement, en la tournant cependant de 90° (cf. ci-dessus).

L'intendant a d'autres devoirs au cours d'une partie : gestion de la banque, placement de nouvelles cartes et déplacement des marqueurs de score.

- . Le jeu commence avec la première phase de l'Artisanat.

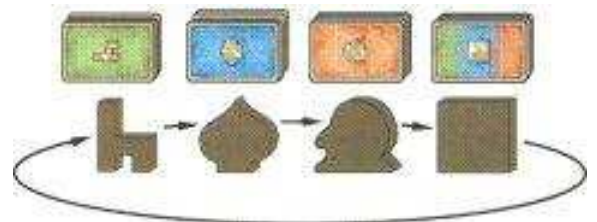
Déroulement du jeu

Une partie St Pétersbourg se joue en plusieurs manches (entre 7 et 10).

Chaque manche se décompose en 4 phases (se déroulant toujours dans le même ordre) :

- . la phase de l'**Artisanat** ;
- . la phase de **Construction** ;
- . la phase de la **Noblesse** ;
- . la phase d'**échange de cartes**.

Les joueurs commencent ensuite une nouvelle manche avec la phase de l'Artisanat.



Chaque phase est découpée en 3 parties (toujours dans le même ordre) :

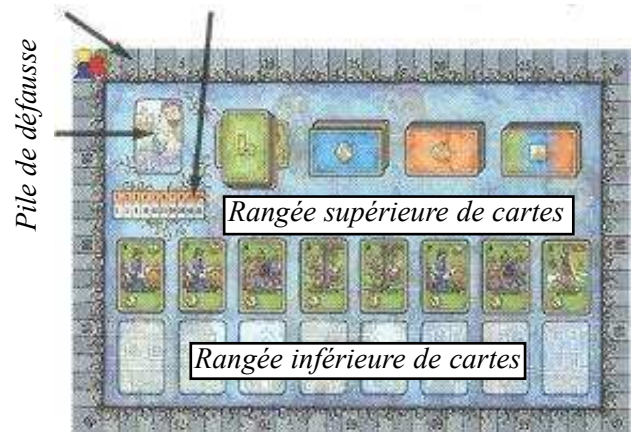
- 1. Les actions** : les joueurs acquièrent artisans, bâtiments et nobles. Ils les placent dans leur surface de jeu, ou les ajoutent dans leur main, ou les jouent de leur main vers leur surface de jeu. C'est la partie principale d'une phase.
- 2. Le décompte** : les joueurs marquent des PV pour leurs artisans, bâtiments, ou nobles.
- 3. Renouvellement de cartes** : l'intendant place de nouvelles cartes sur le plateau.

1. Les actions

À son tour, **un joueur doit effectuer l'une des 4 actions suivantes** :

- . **acheter** : 1 artisan, 1 bâtiment ou 1 noble, **OU**
- . **ajouter une carte à sa main** : 1 artisan, 1 bâtiment ou 1 noble, **OU**
- . **jouer une carte de sa main** : 1 artisan, 1 bâtiment ou 1 noble, **OU**
- . **passer son tour**.

Piste de score Table de score des nobles



Les 4 actions en détail :

. acheter

Le joueur achète 1 carte : soit un artisan, soit un bâtiment, soit un noble. Les artisans rapportent de l'argent, les bâtiments rapportent des PV, les nobles peuvent rapporter les deux.

Un joueur peut acheter **une carte provenant d'une des deux rangées** de cartes du plateau de jeu. Lorsqu'un joueur achète une carte, il en paie le coût à la banque et place immédiatement la carte **face visible** dans sa surface de jeu. Les joueurs regroupent les types de cartes identiques entre eux (artisans groupés, bâtiments groupés et nobles groupés).

Note : évidemment, les joueurs ne peuvent acheter que des cartes Artisan pendant la toute première phase de l'Artisanat (puisqu'il n'y a qu'elles de disponibles). Les autres cartes ne seront disposées qu'au cours des phases suivantes.

. ajouter une carte à sa main

Le joueur prend une carte de l'une des deux rangées du plateau et l'ajoute à sa main. Il ne paie rien pour cette carte. Un joueur peut avoir **au plus 3 cartes** dans sa main et ne doit pas les révéler à ses adversaires. **À la fin du jeu**, chaque carte encore détenue en main fait perdre 5 PV.

. jouer une carte de sa main

Le joueur pose une carte de sa main face visible dans sa surface de jeu. Il doit pour cela payer le coût de la carte à la banque. Il peut aussi bien poser une carte acquise pendant la manche en cours qu'au cours des manches précédentes.

. passer son tour

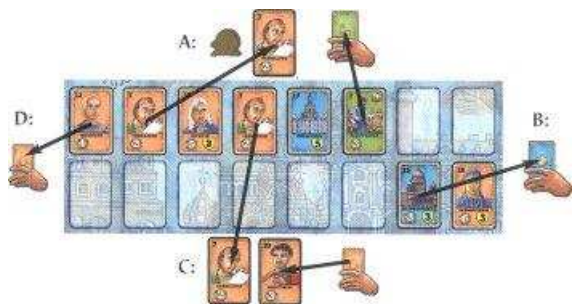
Un joueur passe son tour quand il **ne peut ou ne veut** effectuer l'une des actions précédentes.

Note : un joueur qui a déjà passé peut, au tour suivant, à nouveau passer ou effectuer une action normale (acheter, ajouter une carte à sa main ou jouer de sa main une carte). Lorsqu'il passe, un joueur doit le signifier clairement pour en aviser le joueur suivant.

Le premier joueur d'une phase effectue toujours la première action de cette phase. Par exemple, la première action de **la phase de l'Artisanat** est faite par le joueur possédant le **marqueur de premier joueur pour l'artisan** :

Puis, les autres joueurs effectuent l'une des 4 actions possibles dans l'ordre du tour de jeu. Après que tous les joueurs ont fait leur action, c'est de nouveau au premier joueur de choisir l'action qu'il veut réaliser. **Lorsque tous les joueurs ont passé consécutivement** (le premier joueur à passer n'est pas forcément le premier joueur de la phase), on entame la phase de décompte des PV.

Exemple d'un tour complet d'actions dans une phase :



Les joueurs sont dans la phase de la Noblesse. **A** est le premier joueur. Il commence ses actions en achetant un administrateur. **B** n'a pas assez d'argent pour acheter et préfère passer. **C** achète l'autre administrateur. **D** ajoute le secrétaire à sa main. **A** prend en main l'architecte naval. **B**, qui a précédemment passé, ajoute la Cathédrale St Isaac à sa main. **C** avait, lors d'une manche précédente, acquis en main le directeur d'entrepôt : il le pose dans sa surface de jeu en payant son coût. **D** passe, **A** passe, **B** passe et **C** passe. Les 4 joueurs ont passé consécutivement. Les actions sont maintenant achevées.

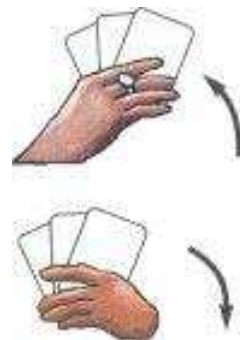
Rappel :

- . Un joueur peut acheter 1 carte OU ajouter une carte dans sa main OU jouer une carte de sa main OU passer.
- . Un joueur peut acheter ou ajouter à sa main n'importe quelle carte du plateau (rangée supérieure ou inférieure) à chaque phase. Il peut par exemple acheter un trappeur (artisan) au cours de la phase de Construction s'il le désire et si la carte est disponible.
- . Un joueur peut jouer n'importe quelle carte de sa main à chaque phase. Il peut par exemple jouer, en payant le coût, un berger (artisan) au cours de la phase de la Noblesse s'il le souhaite.

Le coût d'une carte est toujours indiqué en haut et à gauche



Le trappeur coûte 6 roubles



Passé! Passé! Passé! Passé!



2. Le décompte

Un joueur marque des PV pour ses artisans **OU** ses bâtiments **OU** ses nobles présents dans sa surface de jeu.

Les artisans sont décomptés pendant la phase de l'Artisanat.

Les bâtiments sont décomptés pendant la phase de Construction.

Les nobles sont décomptés pendant la phase de la Noblesse.

Toutes les cartes du groupe concerné sont décomptées, y compris celles jouées au cours des manches précédentes.



Pendant la phase de Construction, seuls les bâtiments sont décomptés



Que gagne-t-on au cours d'un décompte ?

Les joueurs remportent de l'argent, des PV, ou les deux (ou rien du tout si un joueur n'a aucune carte du type concerné dans sa surface de jeu). L'argent gagné provient de la banque. Les marqueurs de score avancent sur la piste de score lorsqu'on gagne des PV. C'est l'intendant qui gère la banque et le déplacement des marqueurs de score.

Note : pour simplifier le décompte, commencez par le premier joueur de la phase et tournez en sens horaire.



Argent



PV



Argent & PV

Exemple de décompte au cours de la phase de la Noblesse :

Supposons que le joueur A a placé les cartes suivantes dans sa surface de jeu :



Artisans
(ne sont **pas**
décomptés)



Bâtiments
(ne sont **pas**
décomptés)



12 roubles

1 PV



A remporte 12 roubles et 1 PV

De la même manière, les autres joueurs décomptent leurs nobles.

3. Renouvellement de cartes

Au cours des actions, les joueurs prennent les cartes du plateau de jeu. À la fin de chaque phase, l'intendant ajoute des cartes sur le plateau jusqu'à qu'il y en ait huit en tout (**peu importe le nombre de joueurs**).

Voici comment il doit procéder :

- . il prend les nouvelles cartes de la pile **suivante** de cartes ;
- . il place les nouvelles cartes dans la rangée **supérieure** uniquement ;
- . il les place de manière à ce que la somme du nombre de cartes des **deux** rangées soit égale à **8** ;
- . Puis, il fait pivoter les piles de cartes afin d'indiquer la phase qui vient de s'achever et celle qui commence.

Le plateau de jeu après les actions, exemple de la page 3 :



Avant d'entamer la phase d'échange, l'intendant doit ajouter 5 cartes au plateau de jeu. Il pioche 5 cartes de la pile de cartes d'échange et les place dans la rangée supérieure.

Note : lorsque les joueurs achètent ou ajoutent des cartes à leur main, ils peuvent choisir parmi les deux rangées de cartes du plateau. Afin de mieux distinguer les nouvelles cartes, l'intendant décale les cartes restantes vers la droite des deux rangées (mais sans les changer de rangée !).

Après avoir placé les nouvelles cartes, l'intendant replace la pile de cartes Noble horizontalement et fait pivoter de 90° la pile de cartes d'échange.

Note : il est ainsi facile de connaître la phase de jeu en cours.



La phase d'échange de cartes et la fin d'une manche

La phase d'échange de cartes se déroule différemment des autres (pour une description des cartes d'échange, voir page 7) :

- Il n'y a pas de décompte à la fin de la phase d'échange de cartes. Les joueurs ne gagnent ni argent, ni PV. Pour rappeler ce point, il n'y a aucun symbole d'argent ou de PV sur la case de la pile de cartes d'échange du plateau. Les actions de la phase d'échange de cartes se déroulent identiquement à celles des autres phases.

- Une fois les actions effectuées, l'intendant prend toutes les cartes de la **rangée inférieure** et les place sur la pile de **défausse** du plateau. Elles ne seront plus utilisées dans la partie.

Note : après la première manche, il peut n'y avoir aucune carte dans la rangée inférieure. Il y en aura par contre vraisemblablement dans les manches suivantes.



- L'intendant transfère alors les cartes restantes de la **rangée supérieure** vers la rangée inférieure.



Il est préférable de rassembler les cartes sur le côté droit de la rangée inférieure

- Puis, il place autant de cartes Artisan dans la rangée supérieure que nécessaire jusqu'à obtenir un total de 8 cartes sur le plateau (rangées supérieure et inférieure).

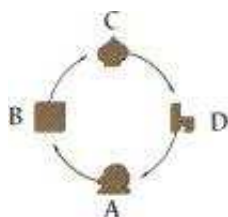
Exemple : il y a 3 cartes dans la rangée inférieure ; 5 nouvelles cartes Artisan sont donc placés dans la rangée supérieure.



- Les joueurs donnent alors leur(s) **marqueur(s) de premier joueur** à leur voisin de gauche pour la manche suivante.

La manche en cours est maintenant terminée. La suivante commence par la phase de l'Artisanat. Le jeu continue ainsi jusqu'à la fin.

Exemple :



Partie à 4 joueurs



Partie à 3 joueurs



Partie à 2 joueurs

Fin de jeu et décompte final

Lorsque l'intendant place la **dernière carte** d'un groupe (le dernier artisan, le dernier bâtiment, le dernier noble, ou la dernière carte d'échange) sur le plateau, on achève **toutes les phases de la manche en cours**. À la fin de cette manche, la partie s'achève et un dernier décompte de PV a lieu. S'il n'y a pas assez de cartes pour remplir les 8 cases, il en place autant que faire se peut.

Le décompte final

Au cours du dernier décompte de la partie, les joueurs marquent des points pour les **nobles** dans leur surface de jeu et pour l'**argent** qu'il leur reste.

Les points gagnés pour les nobles :

Seuls les **nobles différents** deux à deux rapportent des PV (les nobles identiques restants ne sont pas décomptés). Combien de PV gagne un joueur ?

Les joueurs peuvent lire le nombre de points remportés sur la table de score des nobles figurant sur le plateau.

Les points gagnés pour l'argent restant :

Un joueur gagne 1 PV par tranche complète de 10 roubles.

Points de malus :

Pour chaque carte encore détenue en main, un joueur perd 5 PV (-5 PV pour 1 carte, -10 PV pour 2 cartes, -15 PV pour 3 cartes).

Exemple de décompte final :



Rouge a 6 nobles différents dans sa surface de jeu. Ils lui rapportent 21 PV. Son directeur d'entrepôt supplémentaire ne lui fait rien gagner. Il gagne 1 PV pour ses 17 roubles. Comme il ne lui reste aucune carte en main, il n'a pas de malus. Rouge gagne donc 22 PV lors du décompte final, qu'il ajoute à son précédent total de 52 PV.



Rouge finit donc le jeu avec 74 PV.

Le joueur qui possède le plus de PV est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'argent gagne.

Détails importants : réduction de coût

Il existe 4 façons de réduire le coût d'une carte.

- Lorsqu'un joueur possède déjà une ou plusieurs cartes **identiques** dans sa surface de jeu, il paie 1 rouble de moins par carte identique.

Exemple : un marché coûte en temps normal 5 roubles. Un joueur avec déjà 2 marchés dans sa surface de jeu n'a besoin de payer que 3 roubles pour un 3ème marché. Il l'achète en payant 3 roubles à la banque et possède maintenant 3 marchés.



- Lorsqu'un joueur achète une carte de la **rangée inférieure**, il paie 1 rouble de moins que le coût normal.

Exemple : un théâtre coûte en temps normal 20 roubles, mais un joueur peut l'acquérir pour 19 roubles puisqu'il se trouve dans la rangée inférieure.



- Quand un joueur possède une **fonderie** dans sa surface de jeu, il paie 1 rouble de moins pour **chaque carte rouge** achetée.



- Quand un joueur possède une **menuiserie** dans sa surface de jeu, il paie 1 rouble de moins pour **chaque carte bleue** achetée.



Toutes les réductions de coût peuvent être **cumulées**.



Exemple :

Un joueur achète le théâtre présent dans la rangée inférieure (-1 rouble), il a déjà un théâtre dans sa surface de jeu (-1 rouble) et une menuiserie (-1 rouble sur toutes les cartes bleues). Il ne paie que 17 roubles (20 - 3 = 17).

Le théâtre coûte 17 roubles

Un joueur ne reçoit jamais d'argent si le coût d'une carte est négatif. Une carte ne peut même pas être gratuite. **Un joueur doit toujours payer au moins 1 rouble pour acheter une carte**, même si le coût est théoriquement de 0 rouble ou moins.



Exemple :

Un joueur a déjà 3 bûcherons. Pour le premier, il a payé 3 roubles, 2 roubles pour le deuxième, 1 pour le troisième. S'il veut par la suite acheter d'autres bûcherons, ils lui coûteront chacun 1 rouble.

Les cartes d'échange



La pile de cartes d'échange contient 10 artisans, 10 bâtiments et 10 nobles. Afin de les distinguer, le dos des cartes est tricolore, le coût est entouré d'un carré noir, et la face est de la couleur du type de carte concerné. La face d'une carte d'échange indique donc clairement le groupe d'appartenance de la carte. Coût et argent/PV y figurent également aux endroits habituels.

Lorsqu'un joueur achète une carte d'échange ou la joue de sa main dans sa surface de jeu, il procède de la façon suivante :

- **Il doit défausser une carte de la même couleur déjà présente dans sa surface de jeu.** Il ne peut pas simplement poser une carte d'échange comme il le ferait avec toute autre carte.

Exemple : le joueur défausse un bûcheron pour placer la menuiserie.

- **Une carte d'échange bleue** remplace **n'importe quel bâtiment** déjà construit.
Une carte d'échange rouge remplace **n'importe quel noble** déjà en place.

- Concernant les cartes d'échange vertes : une **menuiserie** ne peut remplacer qu'un **bûcheron**, une **fonderie** ne peut remplacer qu'une **mine d'or**, une **bergerie** ne peut remplacer qu'un **berger**, un **magasin de fourrure** ne peut remplacer qu'un **trappeur**, et le **quai** ne peut remplacer qu'un **architecte naval**. Les joueurs peuvent identifier facilement ces "paires" de cartes grâce **aux symboles identiques en haut à droite** de chaque carte.

- Une carte d'échange ne peut remplacer une autre carte d'échange.

Combien coûte une carte d'échange ?

- Lorsque le coût d'une carte d'échange est **supérieur** à celui de la carte défaussée, le joueur doit payer la différence.

- Lorsque le coût d'une carte d'échange est **identique ou inférieur** à celui de la carte défaussée, le joueur doit tout de même payer **1 rouble**.



Le quai coûte 5 roubles (12 - 7)



Le sénateur coûte 1 rouble

Toutes les réductions de coûts habituelles s'appliquent aux cartes d'échange.



L'échange coûte 8 roubles

Exemple : le joueur défausse le marché en posant la Cathédrale St Isaac. La différence de coût est de 10 roubles. Le joueur prend la carte de la rangée inférieure (-1 rouble). Il possède également la menuiserie qui réduit le coût de 1 rouble. Il peut donc soustraire 2 roubles des 10 qu'il devrait normalement payer, ce qui ramène le coût de la carte à 8. Le marché est alors placé sur la pile de défausse.

Les cartes spéciales

Les cartes suivantes offrent des avantages au joueur qui les possède dans sa surface de jeu :

Les nobles aiment le théâtre :



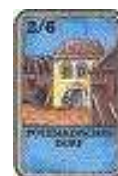
Lors du **décompte des bâtiments**, le joueur gagne **1 rouble pour chaque noble** présent dans sa surface de jeu.

Peu intéressant, mais nécessaire :



Lors du **décompte des nobles**, le joueur gagne **1 rouble pour chaque artisan** présent dans sa surface de jeu.

Un village qui rapporte :



Le joueur **paie 2 roubles** lorsqu'il achète cette carte. S'il la défausse suite à l'achat d'une carte d'échange, sa valeur est de **6 roubles**.

Intéressant, mais dangereux : Ne dépensez pas trop :

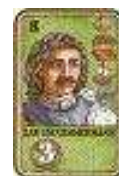


Le joueur peut détenir **jusqu'à 4 cartes en main**.



Juste **après** le décompte des bâtiments, le joueur peut "**acheter**" jusqu'à **5 PV** : il suffit de dépenser à chaque fois **2 roubles en échange de 1 PV** (attention, on ne peut pas troquer 1 PV contre 2 roubles).

Pierre le Grand peut tout faire :



Il peut être remplacé par **n'importe quelle** carte d'échange.



Choisir entre 1 PV assuré et une bonne opportunité



L'observatoire rapporte **1 PV** lors d'un décompte de PV, à condition que sa capacité spéciale n'ait **pas** été utilisée : durant les actions de la phase de Construction, le joueur peut piocher la première carte de la pile de son choix (il ne faut toutefois pas que ce soit la dernière carte de la pile). **Il doit immédiatement acheter la carte piochée, l'ajouter à sa main, ou la défausser.** À chaque utilisation de la capacité spéciale de l'observatoire, la carte est retournée face cachée et ne rapporte aucun PV. Au début de la manche suivante, l'observatoire est retourné face visible et sera alors de nouveau décompté ou verra sa capacité spéciale utilisée.

Saint Pétersbourg à 2 ou 3 joueurs :

Le jeu se déroule de la même manière qu'à 4 joueurs, avec le changement suivant : avant la toute première phase de l'Artisanat, l'intendant ne place sur la rangée supérieure du plateau que 6 cartes Artisan à 3 joueurs, ou 4 cartes à 2 joueurs. Par la suite, il complète toujours les **rangées à 8 cartes**. Se référer à la page 2 pour la distribution des marqueurs de premier joueur.

Astuces et suggestions tactiques :

- **Au cours de la première phase de l'Artisanat, il est conseillé aux joueurs d'acheter 2 artisans.** Un joueur avec moins de 2 artisans sera souvent à la traîne. Les artisans ont le meilleur rapport coût/récompense.
- **Les cartes qui valent cher à l'achat ont une forte récompense associée (argent ou PV).** 1 PV pour un marché aura coûté 5 roubles, d'autres cartes permettent de gagner 1 PV pour 4 roubles de déboursés, etc. Ainsi, les joueurs peuvent très bien conserver leur argent pour acheter des cartes plus intéressantes mais plus chères.
- Au cours de la première phase de Construction, une question revient souvent : **est-il intéressant d'investir dans un bâtiment coûteux ?** De tels bâtiments rapportent toujours des PV lors du décompte des bâtiments. Toutefois, il resterait peu d'argent pour les phases suivantes et cela pourrait devenir dangereux.
- **Les cartes d'échange sont pour la plupart très intéressantes.** Les joueurs devraient penser à conserver de l'argent pour la phase d'échange de cartes. Mais attention à ne pas dépenser tout son argent car il n'y a ni décompte de PV, ni d'argent à gagner à la fin de cette phase. Sans argent, un joueur ne pourra pas acheter de nouvelles cartes Artisan parmi celles disponibles au cours de la première phase de la manche suivante.
- Lorsqu'un joueur a le choix entre acheter une carte et l'ajouter à sa main, en plus de faire attention à la récompense associée (PV et/ou argent), il faut prendre garde à ce qui suit : quand une carte est retirée du plateau, elle laisse la place libre à une nouvelle carte lors de la phase suivante. Est-ce que le joueur souhaite bien ça ? Lorsque le joueur est le premier joueur de la manche suivante, il a peu d'intérêt à laisser **nombre de cases vides sur le plateau**. Toutefois, un joueur plus éloigné dans le tour de la phase suivante, a lui tout intérêt à ce qu'il y ait beaucoup de cartes nouvellement découvertes en phase suivante.
- Ajouter une carte à sa main est une décision importante. Un joueur peut ainsi conserver une carte pour la poser lorsqu'il aura l'argent nécessaire. Mais il faut savoir ne pas tenter le diable, car les malus de 5 PV en fin de partie pour chaque carte détenue peuvent être une lourde sanction à trop de gourmandise.
- Saint Pétersbourg est un jeu où l'on est **continuellement en manque d'argent**. C'est voulu, et c'est bien plus intéressant que d'avoir de l'argent à ne plus savoir qu'en faire.

Cas spécial : aucune carte achetée ou prise en main

Il se peut qu'au cours d'une phase aucun joueur n'achète de carte, ni n'en prenne en main ; les joueurs passent alors ou posent une carte de leur main dans leur surface de jeu. Cela ne change pas le cours du jeu. Lorsque tous les joueurs ont passé, le décompte de PV de fin de phase a lieu normalement. Dans un tel cas, l'intendant n'ajoutera aucune nouvelle carte sur le plateau de jeu en début de phase suivante. Il pivotera toutefois les piles de cartes de manière à indiquer le changement de phase. La partie continue avec la phase suivante jusqu'à ce que tous les joueurs aient de nouveau passé. Il se peut encore qu'aucune carte ne soit prise sur le plateau de jeu. Un décompte de PV a de nouveau lieu et aucune carte n'est placée pour la phase suivante. Lors d'un décompte, les joueurs gagnent de l'argent qui servira de toute façon à acheter des cartes : en effet, acheter et placer des cartes dans sa surface de jeu est la seule manière d'espérer gagner.



© Hans im Glück Verlags-GmbH - <http://www.hans-im-glueck.de>

Règles françaises v1.0

Traduction de Rody, d'après les règles anglaises - <http://www.Jeux2Rody.com>