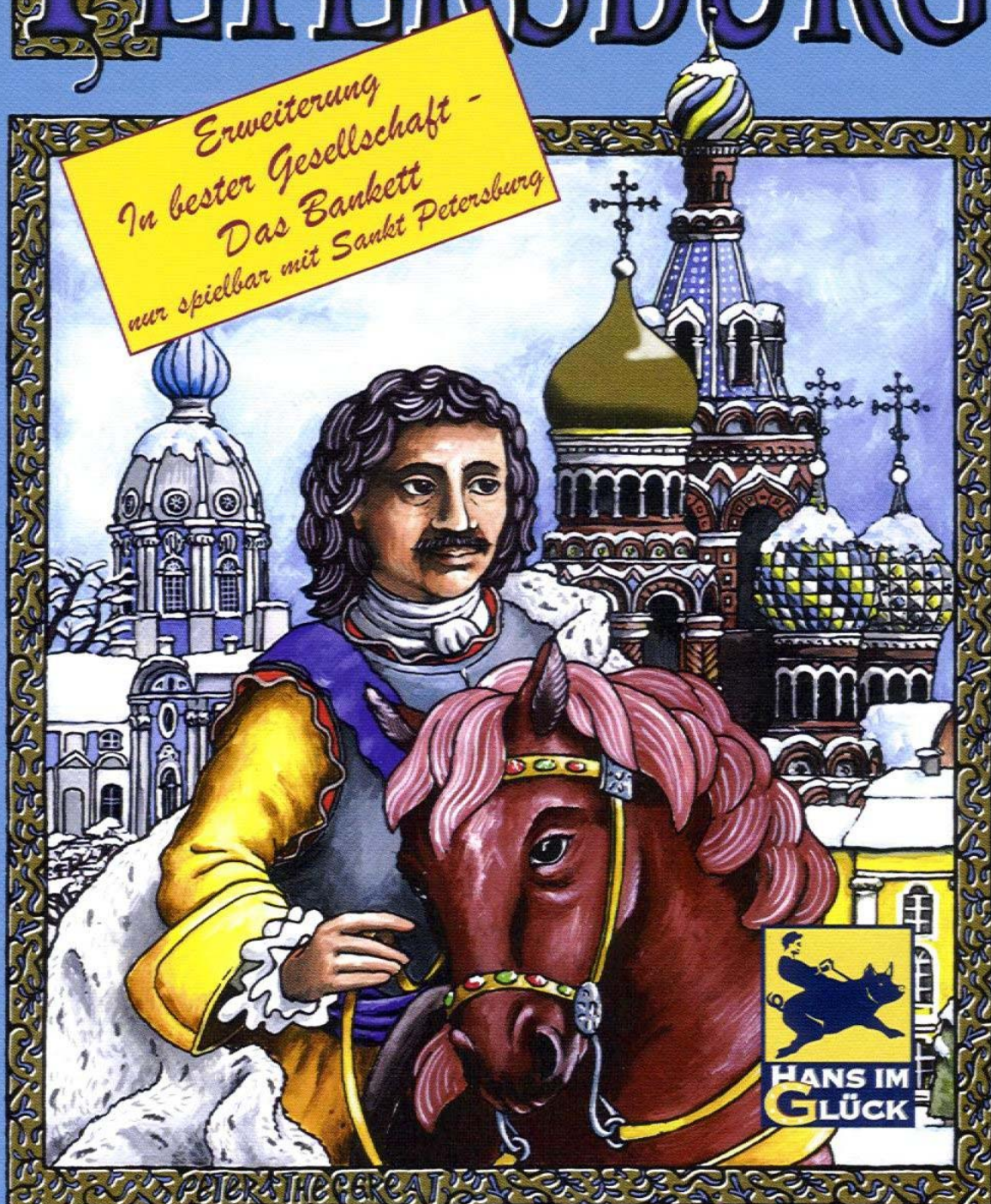


# SANKT PETERSBURG

Tom Lehmann, Karl-Heinz Schmiel,  
Michael Tummelhofer



Sankt Petersburg

In bester Gesellschaft - Das Bankett

Hans im Glück, 2008

Michael TUMMELHOFER, Tom LEHMANN, Karl-Heinz SCHMIEL

2 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten

# Inleiding

De uitbreiding **'In bester Gesellschaft'** bestaat uit 36 kaarten (om ze beter te kunnen onderscheiden van het basisspel zijn deze kaarten gemarkeerd met een paarsrode stip), 2 zwarte houten spelfiguren voor de vijfde speler en één gouden schijf voor het spel met vijf spelers.

Aanvullend aan de nieuwe spelonderdelen, die voor het spel met vijf spelers nodig zijn, bevat de 'new society' enkele kaarten die bij het basisspel worden gevoegd of die bestaande kaarten van het basisspel vervangen.

De uitbreiding **'Das Bankett'** bestaat uit 12 kaarten (om ze beter te kunnen onderscheiden van het basisspel zijn deze kaarten gemarkeerd met een gele stip). De nieuwe kaarten bestaan uit 1 nieuwe ambachtsman, 2 nieuwe gebouwen en 9 speciale kaarten met specifieke functies die zich duidelijk onderscheiden van de ambachtslui, de gebouwen en de edelen.

De beide uitbreidingen kunnen afzonderlijk of samen, maar telkens met het basisspel, worden gebruikt. Uiteraard kunnen ervaren spelers ook afspreken om alleen enkele bepaalde nieuwe kaarten te gebruiken. Wij raden aan om in het eerste spel de beide uitbreidingen te gebruiken.

## Spelmateriaal (In bester Gesellschaft)

⇒ 2 zwarte houten spelfiguren



⇒ 1 startspelersteen



⇒ 1 startspelerkaart



⇒ 35 kaarten

⇒ 7 ambachtslui



6

1

⇒ 9 gebouwen



1

1

2

1

2

1

1

## ↪ 9 edelen



## ↪ 10 ruilkaarten (telkens 1x)



## ➡ 1 handleiding

### AANDACHT

Deze uitbreiding kan alleen **samen met het basisspel Sankt Petersburg** worden gespeeld. De spelregels van het basisspel blijven bestaan met uitzondering van de hierna vernoemde bijzondere regels.

# IN BESTER GESELLSCHAFT

## Spelvoorbereiding

Vóór het spel worden 7 kaarten van het basisspel verwijderd: **1x** 'Zar und Zimmerman' (ambachtslui), **2x** 'Sternwarte' (gebouwen), **1x** 'Akademie' (gebouwen), **2x** 'Hofmeisterin' (edelen), **1x** 'Mariinskij Theater' (ruilkaarten).

Deze kaarten worden vervangen door de kaarten van de uitbreiding.

### BELANGRIJK

Gebruik **absoluut niet de beide versies van deze kaarten in één spel!**

De uitbreidingskaarten worden, afhankelijk van hun rugzijde, in de desbetreffende stapel gemixt.

**Alleen bij het spel voor 5 spelers** worden de extra startspelerkaart en de goudschijf gebruikt.

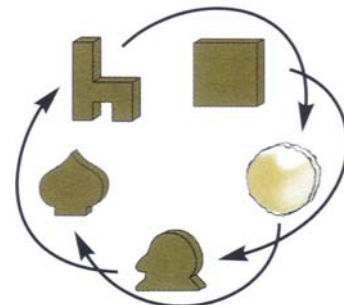


Een speler mixt zeer grondig de 5 startspelerkaarten en verdeelt ze onder de medespelers.

De speler met de goudschijf ontvangt aan het begin van het spel 2 roebel extra (in totaal dus 27 roebel). De speler met de goudschijf is in geen enkele ronde startspeler. Hij ontvangt in de plaats hiervan aan het begin van de handwerker-ronde 2 punten. Alleen de speler die aan het begin van het spel de goudschijf heeft ontvangen, ontvangt de 2 roebel extra.



Het spel met 5 spelers verloopt, op de volgende uitzondering na, identiek aan het basisspel: In **de eerste ronde van de ambachtslui** worden **10 ambachtslui** op het speelbord gelegd. In alle volgende rondes (ook in de volgende ronde van de ambachtslui) worden de kaarten op het speelbord slechts aangevuld tot 8 stuks.



Na de ronde van de ruilkaarten worden de startspelerstenen **2 spelers naar links** verder gegeven in plaats van aan de directe linkerbuurman.

## Einde van het spel en waardering

Als één of meerdere spelers aan het einde van het spel **meer dan 10 verschillende edelen** in hun vitrine hebben, ontvangen deze spelers voor elke edele boven de tien, 10 punten.

### Voorbeeld

Iemand heeft 12 edelen aan het einde van het spel. Hij ontvangt extra 20 punten voor de edelen.

## De nieuwe kaarten



### ZAR UND ZIMMERMAN

Deze kaart is nu goedkoper (3), maar hij ontvangt maar 2 roebel (tot hij door een ruilkaart wordt vervangen).



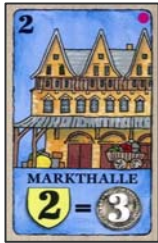
### KAFFEEHAUS

Het café ontvangt 1 roebel voor elke edele in de vitrine van de speler.



### SCHULDTURM

Deze levert bij de waardering 1 punt op als de speler de kaart nog niet op de volgende manier heeft benut: de speler kan eenmaal in de gebouwenronde de aflegstapel doorzoeken en een kaart uitzoeken. Deze kaart moet hij nu ofwel onmiddellijk betalen en in zijn vitrine leggen ofwel de kaart in de hand nemen ofwel de kaart terug op de aflegstapel leggen. In elk geval draait hij de 'Schuldturm' om en ontvangt bij de waardering van de gebouwen geen punten voor deze kaart. Een omgedraaide kaart kan ook niet worden geruild. Aan het begin van de volgende ronde draait hij de kaart weer naar de voorzijde en kan de kaart opnieuw worden benut.



### HANDELSHAUS: MARKTHALLE

Onmiddellijk na iedere waardering van de gebouwen kan de speler voor 3 roebel 2 punten kopen. Deze capaciteit kan, in tegenstelling tot de kaart 'Schenke' van het basisspel, maar éénmaal per ronde worden ingezet.



### AKADEMIE

Deze kaart kost nu meer en levert 9 punten op bij de waardering van de gebouwen.



### HOCHSTAPLER

Deze nieuwe edele (een oplichter) kost slechts 1 roebel bij het leggen in de vitrine. Bij elke waardering van de edelen moet de speler ofwel 1 roebel betalen ofwel de kaart op de aflegstapel leggen.



### KOLCHOSE

De kolchose laat de prijs van elke volgende groene kaart dalen met 1 roebel.



### OKTOBERREVOLUTION

Deze kaart kan elke ambachtsman vervangen.



### TEXTILFABRIK

Bij de waardering van de ambachtslui ontvangt de speler voor iedere groene kaart met een tapijtsymbool in zijn vitrine 2 punten.



### HANDELSGILDE

Deze kaart levert de speler bij de waardering van de gebouwen tot 4 roebel of 4 punten op in een combinatie naar keuze.

#### Voorbeeld

3 roebel en 1 punt, 2 roebel en 2 punten, 4 punten en 0 roebel, 4 roebel en 0 punten, ...



### MARIINSKIJ THEATER

Deze kaart levert nu 1 punt op voor iedere oranje kaart in de vitrine van de speler.



### BÜRGERMEISTER

Deze kaart levert 1 punt op voor iedere blauwe kaart in de vitrine van de speler.

# DAS BANKETT

St. Petersburg bloeit en gedijt. Om de bouwheren van de stad te bedanken, begint de trouwe vriend en raadgever van de tsaar Karl-Heinz Schmielowitsch met de oprichting van een reusachtig banket om de glans en glorie van de stad, gelegen in de uithoek van de wereld, uit te dragen.

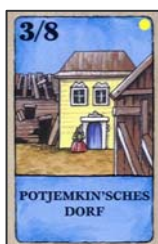
Het banket bevat naast 3 normale kaarten, 9 speciale kaarten.  
Alle kaarten worden, afhankelijk van hun rugzijde, in de desbetreffende stapel gemixt.

De speciale kaarten (achtergrondkleur paars) zijn over het algemeen kosteloos.  
Deze speciale kaarten moeten eerst in de hand worden genomen en nemen dus, zoals de andere kaarten, een plaats in. Om een functie van een speciale kaart te benutten, moet deze in een volgende actie worden uitgespeeld. Speciale kaarten kunnen alleen dan worden gespeeld als ook hun specifieke functie kan worden benut. Na het uitspelen en benutten van deze speciale kaart wordt ze gewoon op de aflegstapel gelegd. Een speciale kaart kan nooit zomaar op de aflegstapel worden gelegd, ze levert echter geen minpunten op aan het einde van het spel.



## ZAR - SUPERSTAR (1x)

Deze uitbreidingskaart kan alleen tegen de kaart 'Zar und Zimmerman' worden geruild. De speler betaalt voor elke rode en voor elke blauwe kaart, die hij in het verdere verloop van het spel in zijn vitrine legt, 1 roebel minder.



## POTJEMKIN'SCHES DORF (1/4 en 3/8)

De beide dorpen worden zoals de desbetreffende kaart in het basisspel gebruikt.



## WEG DAMIT ! (2x)

Speelt de bezitter deze kaart in zijn actie uit, moet hij extra 1 kaart uit zijn hand op de aflegstapel leggen.



## SCHWARZMARKT (2x)

Speelt de bezitter deze kaart in zijn actie uit, moet hij 1 kaart van de aflegstapel kopen. Hij doorzoekt de aflegstapel en kiest één kaart uit. De gekozen kaart mag hij meteen in zijn vitrine leggen en betalen of hij mag de kaart in zijn hand nemen.  
Speciale kaarten kunnen niet worden gekozen.



### **GOLDESEL (1x)**

Speelt de bezitter deze kaart in zijn actie uit, ontvangt hij direct 5 roebel uit de kassa.



### **HOFNARR (1x)**

Speelt de bezitter deze kaart in zijn actie uit, moet hij deze kaart toebedelen aan een kaart in zijn vitrine. De kaart in zijn vitrine moet een geld- en een puntenwaarde hebben. Bij de volgende waardering van deze kaart worden de geld- en de puntenwaarde van deze kaart geruild. Dit betekent dat de speler roebels ontvangt in de hoogte van het aantal punten en punten in de hoogte van het aantal roebel. Na de waardering wordt de hofnar op de aflegstapel gelegd.



### **BANKETT (1x)**

Speelt de bezitter deze kaart in zijn actie uit, moet hij deze kaart toebedelen aan een kaart in zijn vitrine. De kaart in zijn vitrine moet een geld- en een puntenwaarde hebben. Bij de volgende waardering van deze kaart worden de geld- en de puntenwaarde van deze kaart verdubbeld. Na de waardering wordt het banket op de aflegstapel gelegd.



### **DOBBELZUG (1x)**

Speelt de bezitter deze kaart in zijn actie uit, moet hij onmiddellijk twee acties uitvoeren. Hij heeft in de beide acties de mogelijkheid een kaart in zijn vitrine te leggen, een kaart in de hand te nemen of te passen.



### **LANGFINGER (1x)**

Deze kaart moet worden uitgespeeld aan het begin van een ronde, dus op het moment dat de nieuwe kaarten net werden afgelegd. Het uitspelen van de Langfingerkaart kost geen actie. De speler van deze kaart wordt in deze ronde de startspeler. De andere spelers volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Alle startspelerstenen blijven bij de respectievelijke spelers liggen.

### **OPMERKING**

*Als met de beide uitbreidingen wordt gespeeld, wordt de 'SCHULD TURM' niet gebruikt en uit het spel verwijderd.*

28 oktober 2008