

St Petersburg – Le Festival

St. Petersburg prospère et s'épanouit. Pour exprimer sa gratitude envers les constructeurs de la ville, Karl-Heinz Schmielowitsch, l'ami proche et le conseiller du tsar, planifie une célébration qui portera la splendeur de la ville dans les coins les plus éloignés du monde.

En plus de 3 cartes classiques, St.Petersbourg – Le Festival contient 9 cartes spéciales. Mélangez toutes les cartes dans les paquets correspondants, en fonction de leurs versos. Les cartes spéciales (de couleur pourpre) sont généralement gratuites. Pour les jouer, elles doivent être prises en main et elles occupent une place comme les cartes classiques. Pour utiliser la fonction spéciale d'une carte spéciale, elle doit être jouée comme une nouvelle action. Les cartes spéciales ne peuvent être jouées que lorsque leur action peut être accomplie. Ensuite elles sont mises dans la défausse. Elles ne peuvent donc pas simplement être mises de côté, mais elles ne diminueront pas non plus le total des points à la fin de la partie.

Tsar - le Superstar (1x)

Cette carte d'extension peut seulement être échangée contre la carte "Zar und Zimmermann" (le tsar et le charpentier). Le joueur paye 1 rouble de moins pour chaque carte rouge ou bleue qu'il met en jeu.

Potjemkinsches Dorf / le village de Potjemkin (1/4 et 3/8)

Les deux cartes villages de Potjemkin sont jouées comme les cartes correspondantes du jeu de base.

Weg damit! / loin de moi ! (2x)

Celui qui joue cette carte pendant son action doit se défausser d'une une carte supplémentaire de sa main.

Schwarzmarkt / le marché noir (2x)

Celui qui joue le marché noir pendant son action doit acheter une carte de la pile de dépôt. Pour ce faire, il examine la pile et choisit une carte. La carte choisie peut être jouée et payée immédiatement ou être prise en main. Il est interdit de choisir une carte spéciale.

Goldesel / la mine d'or (1x)

Celui qui joue la mine d'or pendant son action reçoit immédiatement 5 roubles de la banque.

Doppelzug / double tour (1x)

Celui qui joue le double tour pendant son action doit jouer deux actions immédiatement. Pendant ses deux actions il a la possibilité de jouer une carte, piocher une carte ou simplement passer.

Langfinger / le voleur à la tire (1x)

Celui qui joue le voleur à la tire au début d'un tour, c'est-à-dire quand les nouvelles cartes viennent juste d'être placées, devient le premier joueur de ce tour. Les autres joueurs jouent dans l'ordre après lui. Jouer la carte voleur à la tire ne coûte pas d'action. Toutes les pierres de premier joueur restent à leurs joueurs respectifs.

Hofnarr / le bouffon (1x)

Celui qui joue cette carte pendant son action doit associer le bouffon à l'une de ses propres cartes déjà jouées. La carte associée doit avoir de l'argent et des points de valeur. Durant l'évaluation suivante de cette carte, son argent et des points de valeur sont permutés. Cela signifie que le joueur reçoit autant de roubles qu'il y a des points sur la carte et vice versa. Après l'évaluation, le bouffon est défaussé.

Bankett / le banquet (1x)

Celui qui joue cette carte pendant son action doit associer le banquet à une de ses propres cartes déjà jouées. La carte associée doit avoir de l'argent et des points de valeurs. Durant l'évaluation suivante de cette carte, son argent et ses points de valeurs sont doublés. Après l'évaluation, le banquet est défaussé.