

# サンクトペテルブルグ Sankt Petersburg

Michael Tummelhofer 作

2 ~ 4 人用 10 歳以上 所要時間 45 ~ 60 分

1703年、ピョートル大帝は、後に「東のパリ」と呼ばれる、サンクトペテルブルグを造りました。冬の宮殿、エルミタージュ、復活寺院などの多くの建物が、今日世界中から訪れる人々を感動させます。ピョートル大帝は、ロシア全土を再編し、この時代の中世ヨーロッパをリードしていました。そのために、新たな行政官、とりわけ義務を負った貴族たちを必要としていました。また、手工業も最盛期を迎え、新たなロシアにたくさんのもをもたらししました。そのうちの一部は、このゲームで追体験できます。

プレイヤーは、職人、建築物、貴族を獲得して、自分の前に並べていきます。これらは、ゲームの途中でお金や得点、もしくはその両方をもたらしします。また、貴族については、ゲーム終了時にさらに追加の得点をもたらしします。ぎりぎりのお金のなかで、これらすべてをうまく行ったプレイヤーが、ゲームの勝者となります。

## 用具

お金 (ルーブル) 382

「1」×14、「2」×14、「5」×12、「10」×12、「20」×8

カード 120

職人

31



6枚 6枚 6枚 6枚 6枚 1枚

建築物

28



5枚 5枚 3枚 3枚 3枚 2枚 1枚 1枚 2枚 1枚 2枚

貴族

27



6枚 5枚 5枚 4枚 3枚 2枚 2枚

交換

30



職人・建築物・貴族、各種 10枚ずつ

スタートプレイヤーマーカー(金色の木のマーカー) 4

スタートプレイヤーカード(茶色のカード) 4

木製のコマ 8 (各色 2)

ゲームボード

## ゲームの開始

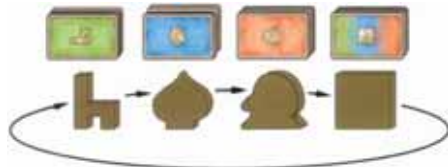
- ・ゲームボードを中央に広げます。
- ・カードをグループごと(職人、建築物、貴族、交換)によく混ぜます。各グループは、ゲームボードの対応する位置に裏向きにして置きます。
- ・各プレイヤーは、25ルーブルを持ちます。残りのお金は、ゲームボードの脇に置いておきます。プレイヤーの所持金は、ゲームを通じて非公開です。自分がいくらお金を持っているかを言う必要はありません。
- ・各プレイヤーは、同じ色のコマを2つ持ちます。1つは、ポイントチャートの0の位置に、もう一方のコマを自分の前に、どの色を担当しているか示すために置いておきます。
- ・プレイヤーの1人がスタートプレイヤーカード4枚をよく混ぜ、以下のように配ります。
  - 4人プレイ時: 各プレイヤーに1枚ずつ
  - 3人プレイ時: 最も若いプレイヤーが2枚、それ以外のプレイヤーは1枚。
  - 2人プレイ時: 両プレイヤーとも2枚
- ・すべてのプレイヤーに1枚もしくは2枚のスタートプレイヤーカードが配られたら、それに対応する木製スタートプレイヤーマーカーと交換し、自分の前に置きます。カードは箱の中に戻しておき、もう使用しません。
- ・最も年長のプレイヤーが、銀行になります。このプレイヤーは、直ちにスタート時のカードとして、職人カードの山から、上のカード列に並べていきます。
  - 4人プレイ時: 8枚、3人プレイ時: 6枚、2人プレイ時: 4枚。
- そのあと、職人カードのカード山を90度回転させます。それ以降、このプレイヤーは、お金の管理とカードの配置、ポイントチャートのコマの移動を行います。
- ・ゲームは、職人のラウンドから開始します。



# ゲームの手順

・このゲームは何回かのシリーズを繰り返します(7~10回)。各シリーズは、4つのラウンドからなります(常にこの順番で)。

1. 最初は職人ラウンド
2. 次に建築物ラウンド
3. 次に貴族ラウンド
4. 最後に交換ラウンド



(そのあと、次のシリーズに移って、再び職人ラウンドになります)

・各ラウンドは、以下の手順で進行します。

1. **アクション**: プレーヤーは、職人、建築物、貴族を獲得します。これらは自分の前に並べたり、手札として取ったり、手札から自分の前に並べたりすることができます。これが各ラウンドのメインの部分となります。

2. **得点計算**: 職人、もしくは建築物、もしくは貴族の得点計算を行います。

3. **新たなカード**: 銀行は、新たなカードをゲームボード上に並べます。

・このようにして、すべてのラウンドを行っていきます。例外として、交換カードのラウンドには、得点計算は**ありません**(後述)

## 1. アクション

・手番プレーヤーは、以下の4つのアクションのうちの1つを行わなければなりません。

- **購入**: 職人カード、建築物カード、もしくは貴族カードを1枚
- **手札に加える**: 職人カード、建築物カード、もしくは貴族カードを1枚
- **手札からプレイする**: 職人カード、建築物カード、もしくは貴族カードを1枚
- **パスする**

### 4つのアクションの詳細

#### 購入

・カードを1枚購入します。すなわち、職人カード、建築物カードもしくは貴族カードを1枚購入します。(職人カードは、第一にお金、建築物カードは得点、貴族は時にはその両方をもたらします)。

・ゲームボード上の上下**どちらの列**にあるカードでも購入することができます。

・プレーヤーは、カードを取って、**コスト**を銀行に支払い、**直ちに表向き**にして自分の前に置きます。ゲームを通じて、職人カード、建築物カード、貴族カードと種類ごとにまとめて置くとよいでしょう。

・コストは、カードの左上に書いてあります。

毛皮職人は6ルーブルになります



## 重要な細かいルール: コストの減少

・コストを減らすことには、4つの方法があります。

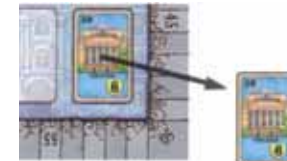
・**まったく同じカード**を(複数でもよい)持っている場合。同じカード1枚につき、1ルーブル、コストが減ります。

例: 市場(Markt)は、通常5ルーブルかかります。あるプレーヤーは、市場を2枚、自分の前に置いていました。彼は、3つ目の市場を3ルーブル支払うことで購入することができます。



・**下のカード列**からカードを購入した場合。記載のコストよりも1ルーブル低くなります。

例: 劇場(Theater)は、下の列に置かれています。通常は20ルーブルのコストがかかります。従って、どのプレーヤーも19ルーブルで購入できます。



・**金細工師(Goldschmiede)**を配置しているプレーヤー。赤いカードを配置するとき(購入または、手札からプレイ)に1ルーブル安くなります。

例: 事務員は9ルーブルかかります。



・**指物師(Schreinerei)**を配置しているプレーヤー。青いカードを配置するとき1ルーブル安くなります。

例: 消防署(Feuerwehr)は10ルーブルかかります。



・コスト減少の効果は**重複**します。

例: あるプレーヤーは、劇場を下の方から(-1ルーブル)取り、すでに自分の前に劇場を1枚置いており(-1ルーブル)、指物師を配置しています(青いカードはすべて-1ルーブル)。



結果20ルーブルマイナス3ルーブルの、17ルーブルで購入できます。

・コスト減少で、購入価格が0を下回ってもお金が戻ってくることはありません。また、0にもなりません。**カードを配置する場合には、少なくとも1ルーブルを支払わなければなりません。**

例: あるプレーヤーは、木こり(Holzfäller)を3枚配置していました。1枚目の木こりには3ルーブルを支払います。2枚目の木こりには2ルーブルを支払い、3枚目の木こりには1ルーブルを支払います。彼が4枚目、5枚目の木こりを購入したとしても、それぞれ1ルーブルを支払わなければなりません。



## 手札に加える

・どちらかのカード列から、カードを1枚取り、手札に加えます。このカードのコストは支払わなくてかまいません。

・一人のプレーヤーは、**最大3枚**までしか手札を持つことはできません。

・**ゲーム終了時**に手札に残ったカード1枚につき、5マイナスポイントになります。

## 手札からプレイする

- ・手札からカードを1枚表向きにして自分の前にプレイします。ここで、カードのコストを支払わなければなりません。
- ・今のラウンド手札に加えたカードでも、それ以前のラウンドに手札に取っていたカードでもプレイすることができます。

## パスする

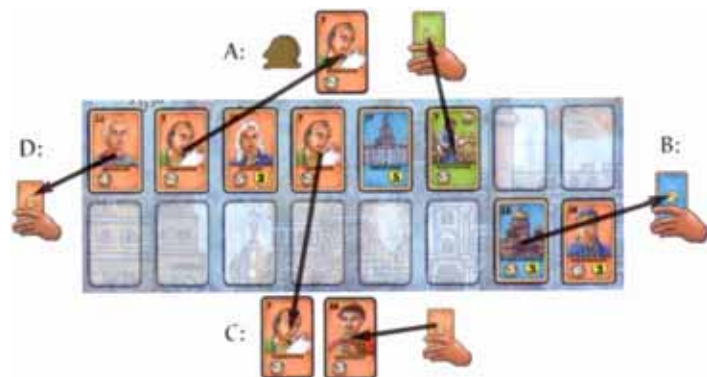
- ・アクションを行うことができない、もしくはしたくない場合には、パスをしなければなりません。

**補足:** パスをしたプレイヤーも、次の順番になったら、再びアクションを行わなければなりません(たとえば、またパスをしたり、カードを1枚購入したり...)。プレイヤーは、はっきりと「パス」と宣言しなければなりません。たとえ3回続けてパスをするような場合でもです。そうして、次のプレイヤーが手番であることを知らせます。

- ・各ラウンドの最初のアクションは、そのラウンドのスタートプレイヤーが行います。たとえば、**職人ラウンド**の最初のアクションは、**職人のスタートプレイヤーマーカー**を持っているプレイヤーからはじめます。
- ・そのあと、時計回りの順番で次のプレイヤーに移り、この4つのアクションのうちの1つを行わなければなりません。
- ・これを最初のプレイヤーに再び手番が回ってくるまで続けます。最初のプレイヤーは、ここでもう一度アクションを行わなければなりません。これは、以前の手番で行ったのと同じアクションでもかまいません。
- ・**すべてのプレイヤーが連続してパスをしたら**(「パス」のアクションを選択したら)、アクションは終わりとなり、得点計算に移ります。

### あるアクションフェイズの例

- ・貴族ラウンドです。Aがスタートプレイヤーです。彼がアクションをはじめ、管理人(Verwalter)を購入しました。
- ・Bはお金が少なかったため、まずはパスをしました。
- ・Cはもう一枚の管理人を購入します。



- ・Dは書記官(Sekretär)を取って、手札に加えました。
- ・Aは造船所(Schiffbauer)を手札に加えました。
- ・Bは前の手番、パスをしていましたが、ここでは、イサクの大聖堂(Isaaskathedrale)を取り、手札に加えます。
- ・Cはより以前のラウンドで手札に加えていた事務員(Kontoristen)を、ここでプレイしました。
- ・そしてD, A, B, Cとパスが続きました。4人すべてのプレイヤーが連続してパスをしたので、これでアクションは終了です。

## 忘れがちなこと(重要)

- ・以前の手番でパスをしていたかどうかに関わらず、カードを1枚、購入する、手札に加える、手札からプレイすることができます。
- ・ゲームボードに並んでいるカードならどれでも購入したり、手札に加えたりすることができます。たとえば、それが重要だと思えば、建築物ラウンドに貴族カードを購入することもできるのです。
- ・手札に持っているカードは、どれでもプレイすることができます。たとえば、それが重要だと思えば、貴族ラウンドに職人をプレイすることもできるのです。

## 2. 収入および得点計算

- ・職人ラウンドには、職人カードのみ、建築物ラウンドには、建築物のみ、貴族ラウンドには、貴族カードのみ収入および得点計算されます。

- ・対応するグループのカードは、すべて、そのラウンドにプレイされたカードであれ、より前のラウンドでプレイされたカードであれ、お金または得点が与えられるのです。



- 例:** 建築物ラウンドでは、プレイヤーの建築物カードのみ、得点計算されます。
- ・収入および得点計算時、**お金、得点、もしくはその両方**を獲得します(もしくは、対応する種類のカードを持っていないければ、何も獲得しません)。



- ・お金は、銀行から獲得します。得点は、ポイントチャートの自分のコマを進めて表します。これらは、銀行が行います。

**補足:** 合理的に得点計算を進めるため、そのラウンドのスタートプレイヤーから順番に得点計算をしていくとよいでしょう。



お金



得点



お金 と 得点

### 貴族ラウンドの収入および得点計算の例

職人と建築物はここで収入または得点計算されません

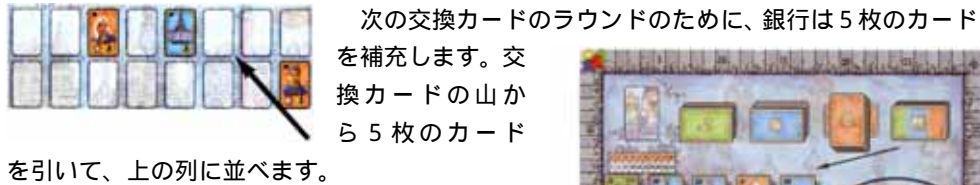


このようにして、他のプレイヤーも貴族の得点計算をします。

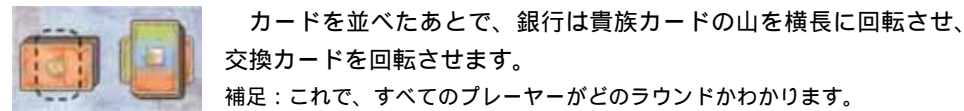
### 3. 新たなカード

- ・アクションの間、プレイヤーはゲームボードからカードを取っていきます。ラウンドの終了時に、銀行は、ゲームボード上のカードの枚数が8枚になるように補充します（プレイヤー人数に関わらず8枚にするのです）。
- ・このとき、以下のことに気をつけてください。
  - 新たに補充するカードは、次のカード山のから引きます。
  - 新たなカードは、上のカード列にのみ、置きます。
  - 上下両方のカード列で、合計8枚になるように補充します。
- ・そのあとで、次のラウンドがどれであるか示すために、カード山を回転させます。

### 前の例のアクションフェイズのあとのゲームボード



補足：カードを購入したり、手札に加えたりするとき、どのカードを取るか決めたあとで、カード列のどこからでも取ることができます。分かりやすくするために、銀行は、新たなカードを並べる前に、残ったカードをまとめておくといでしょう。



### 交換カードラウンドと、シリーズの終了

- ・交換カードラウンドは、他とは異なります（交換カードの詳細は後述します）。
- ・交換カードのラウンドは、得点計算がありません。どのプレイヤーもお金や得点を獲得しません。このことは、ゲームボードの交換カードを置くところにお金と得点のマークが描かれていないことで示されています。
- ・アクションフェイズは、その他のラウンドと同様に処理します。
- ・アクション終了後、銀行は下の列に残っているカードをすべて、ゲームボード左上の捨て札を置く場所に移動させます。これらはゲームから除外されます。



捨て札に移動

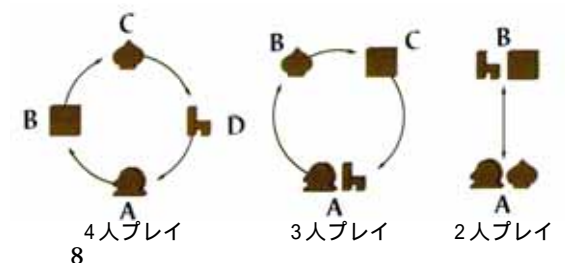
補足：最初のシリーズ終了時には、下の列に一枚もカードがないので、この手順は飛ばされます。

- ・そのあと、上の列に残っているすべてのカードを下の列に移動させます。銀行は、カードを端に集めておくといでしょう。
- ・その次に職人カードの山から、カードが合計8枚になるように補充します。



例：下の列には残ったカードが3枚あります。上の列には新たなカードが5枚置かれます。

- ・そのあとで、各プレイヤーは、スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡します（すなわち、シリーズごとにスタートプレイヤーは移るのです）。
- ・これでシリーズ終了です。次のシリーズを職人ラウンドから開始します。このようにして、ゲーム終了まで続けていきます。



## ゲームの終了と最終得点計算

- ・銀行が1つのグループの**最後のカード**（最後の職人、最後の建築物...）をゲームボードに配置したら、**そのシリーズを最後までプレイ**します。
- ・そのシリーズの交換ラウンド終了後、ゲーム終了となります。そして最終得点計算に移ります。

## 最終得点計算

最終得点計算では、各プレイヤーは、自分の前に**置かれている貴族カード**とまだ持っている**お金**について得点が与えられます。

### 貴族の得点

**異なる種類の貴族**に応じて、得点が与えられます（同じ貴族は数えられません）。

ゲームボード上にプレイヤーに与えられる得点の表が書かれています。

### お金の得点

10ルーブルにつき1ポイントになります。

### 減点

手札に残っているカード1枚につき、5ポイント減点されます。

### 最終得点計算の例

赤は、6種類の貴族を置いています。彼はこれにより21ポイントを獲得します。2枚目の事務員は得点には関係ありません。そして所持金の17ルーブルにより、1ポイントを獲得します。彼は、手札にもうカードを持っていないので、減点はありません。赤は合計22ポイントを獲得し、ゲーム中に獲得した52ポイントに追加します。

赤は74ポイントでゲームを終了しました。



- ・最もたくさんの得点を獲得したプレイヤーが勝者となります。
- ・同点の場合には、より残りのお金の多いプレイヤーの勝ちとなります。

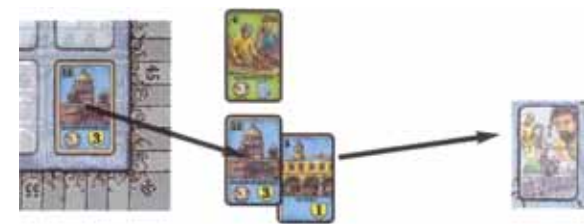
## 交換カード

- ・交換カードの山は、職人カード10枚、建築物カード10枚、貴族カード10枚で構成されています。違いは、交換カードの裏側には3つすべての色が描かれており、表は3つのグループそれぞれの色が描かれています。また、表側での他のカードとの区別は、コストの数字に枠がついていることで示されます。
- ・交換カードを購入または手札から配置する場合、以下のことに注意しなければなりません。
- ・交換カードは、すでに自分が配置しているものと同じ色のカードと置き換えなければなりません。他のカードのように単に自分の前に置くことはできません。置き換えられたカードは、捨て札になります。  
例：このプレイヤーは、木こりを指物師に置き換えました。
- ・青の交換カードは、任意の配置している建築物と置き換えられます。赤の交換カードは、任意の配置している貴族と置き換えられます。
- ・緑の交換カードのみ：指物師は木こりとのみ交換できます。金細工師は金探掘師 (Goldgräber) とのみ交換できます。機織り職人 (Weberei) は羊飼いのみ (Schäfer) とのみ交換できます。毛皮加工師 (Kürschner) は毛皮職人のみ (Pelzjäger) とのみ交換できます。造船所 (Werft) は船職人のみ (Schiffbauer) とのみ交換できます。この組み合わせは、カードの右上のマークが同じもので、すぐわかるようになっています。
- ・交換カードを、他のカードと交換することはできません。



### 交換カードのコスト

- ・交換カードのコストが、交換されるカードよりも高い場合、2枚のカードの差額を支払わなければなりません。  
例：造船所は5ルーブルのコストになります（12 - 7ルーブル）。
- ・交換カードのコストが、交換されるカードよりも安い場合、1ルーブルを支払わなければなりません。  
例：これらの場合、議員はそれぞれ1ルーブルのコストになります。
- ・コストの減少は、交換カードにも適用されます。  
例：あるプレイヤーは、市場をイサクの大聖堂に交換しました。コストの差は10ルーブルです。このプレイヤーは、イサクの大聖堂を下の列から取りました（-1ルーブル）。さらに彼は青のカードのコストを1ルーブル下げる指物師を持っています。従って、彼は10 - 2ルーブルで8ルーブルを支払えばよいのです。市場は捨て札になります



## 特殊なカード

これらのカードを配置している場合、以下の特典を得ます。



マリンスキー劇場  
建築物の得点計算時、配置している貴族1枚について、1ルーブルを獲得します。



ブーシキン村  
このカードを配置するときには、2ルーブルを支払います。このカードを交換カードと交換する場合には、6ルーブルの価値になります。



酒場  
建物の得点計算のあと、このプレイヤーは5ポイントまで購入することができます。1ポイントにつき2ルーブルのコストがかかります（逆に1ポイントで2ルーブルを得ることはできません）。



天文台  
天文台は、以下のように使わない限り、得点計算時に1ポイントになります。青のアクションフェイズの間に1度、ひとつの山を選んで一番上のカードをめくり（そのカードは、各山の最後のカードであってはなりません）。このカードは、ここで直ちにコストを支払って配置するか、手札に加えるか、捨て札にするかしなければなりません。いずれの場合にも、天文台を裏向け、得点にならないことを示します。次のラウンドの開始時には、再び天文台を表向け、再使用することができるようになります。



徴税官  
貴族の得点計算時、配置している職人1枚について、1ルーブルを獲得します。



倉庫  
このプレイヤーは、手札に4枚までカードを持つことができます。



大帝と大工  
このカードは、どの緑の交換カードとも交換することができます。

### 3もしくは2人プレイ時

- ・4人プレイの場合と同様ですが、以下の点が異なります。
- ・いちばん最初の職人フェイズで、銀行は3人プレイ時には6枚だけ、2人プレイ時には4枚だけカードを並べます。以降は、常に8枚になるようにカードを補充します。
- ・スタートプレイヤーマーカーの分配の差異は、ルールの該当部に記載されています。

## ヒントと戦略上の補足

- ・いちばん最初の職人ラウンドでは、各プレイヤー、2枚ずつ職人を購入するべきです。そうしないと、他のプレイヤーに職人カードの枚数で遅れをとってしまいます。職人は、明らかにコスト/収益比のよいカードです。
- ・高価なカードは、比率的には安いカードになります。市場(Markt)の1ポイントには、5ルーブルかかり、税務署(Zollhaus)の1ポイントには、4ルーブルかかり...、という具合です。あとから高価なカードを購入するために、お金を貯める作戦もあります。
- ・いちばん最初の建築物ラウンドでは、こういう問題があります。高価な建築物を購入すべきなのか。つまり、建築物の得点計算が行われると、常に一定程度の得点が入るようになります。しかし、しばらくの間お金がなくなってしまい、それは危険なのです。
- ・交換カードはだいたいよいものです。つまり、交換カードのラウンドには、いくらのお金を残しておくべきです。しかし、このラウンドですべてのお金を使い切ってもいいけません。なぜなら、そのあと得点計算はないので、お金も入ってこないからです。そして次の職人カードのラウンドで、カードを1枚以上購入できるようにしておくべきです。
- ・カードを購入するか、手札に加えるかする前に、得られる得点やお金以外に、そうすることによって、次のラウンド新たにカードが補充されることに注意しなければなりません。もし、次のスタートプレイヤーなら新たなカードがたくさんめくられることにはあまり関心がないでしょう。しかし、手番が遅い場合には、それは違ってきます。
- ・カードを手札に加えることは、しばしば重要なことです。これで、お金が足りない場合でも、そのカードをお金がたまってからプレイできるように確保することができます。しかし、それが見込み違いとなってしまう、ゲーム終了まで手札に持ったままになり、マイナスポイントとなってしまう危険性もあるのです。
- ・このゲームは常にお金の足りないゲームです。従って、何も買うことができずに、進んでいくこともよくあるのです。

特殊な場合：カードを購入せず、手札にもとらなかった場合。

プレイヤーが、1ラウンドの間カードを購入することも、手札に加えることもせず、パスや、手札からカードをプレイするだけで終わってしまうこともあり得ます。この場合には、もちろん、新たなカードは補充されません。それ以外は、手順に変更はありません。全員がパスをしたら、通常通り、得点計算されます。そうして、銀行は次のカード山の向きを変えます。次のラウンドに移って、全員がパスをするまで続け...という具合になります。非常に珍しいことですが、数ラウンドに渡ってパスが続くことがあります。ただし、得点計算でお金を獲得して、さらにカードを購入することができます（プレイされているカードからのみ、お金を獲得します）。