

Nach drei Kleinverlagen in Folge war wieder ein größerer Verlag dran. Und es ist der selbe Verlag, der genau vor „Mömmen“, „Rumis“ und „Coyote“ schon zwei Spiele in die „Hall of Games“ brachte. Schien ja fast so, als ob die „Ritter der Knobelrunde“ nur mehr zwischen Kleinverlagen und „Hans im Glück“ wählten...

SANKT PETERSBURG

Wie es sich für eine gute Rezension gehört, habe ich auch für diese Spielekritik ein bisschen recherchiert, und folgendes über die Reformen vom Zaren Pjotr Alexejewitsch (besser bekannt als Peter, der Große) gelesen:

"Bis heute sind im russischen Volk zwei grundverschiedene, aber gleich einseitige Bilder Peters des Großen verbreitet. Den einen ist er der geniale Reformator, der Russland aus dumpfer Barbarei befreite und auf die Höhen europäischer Kultur emporführte. Die anderen sehen in ihm den brutalen Zerstörer des wahren Russentums, der das Land vom rechten Weg abbrachte und es gewaltsam in die ihm wesensfremde 'westliche' Richtung stieß."

Wenn auch seine Reformen umstritten sind, seine - sowohl baulichen als auch gesellschaftlichen - Veränderungen in Bezug auf das von ihm 1703 gegründete Sankt Petersburg sind jedenfalls bemerkenswert. Nun können 2 bis 4 Spieler diese Veränderungen spielerisch nachvollziehen. "Sankt Petersburg" - so lautet

der Titel des Spiels aus dem Hause "Hans im Glück" - ist im wesentlichen ein Kartenspiel und wird in mehreren Durchgängen zu je 4 Runden gespielt:

1. Die Runde der Handwerker

Peter der Große ließ das "goldene Handwerk" wieder aufleben. Im Spiel kommen fünf verschiedene Handwerker vor (Holzfäller, Goldgräber, Schäfer, Pelzjäger und

Schiffbauer), klar erkennbar an ihrer grünen Rückseite. Die Kosten für eine Handwerkerkarte sind relativ gering (zwischen 3 und 7 Rubel), am Ende jeder Handwerkerunde erhält jeder Spieler für jede Handwerkerkarte 3 Rubel ausbezahlt. Die Handwerker sorgen also für ein ständiges Einkommen, um sich auch nach Verbrauch des Startkapitals (25 Rubel) noch etwas leisten zu können.

2. Die Runde der Bauwerke

Das Ergebnis der umfassenden Bautätigkeit im "Paris des Ostens" kann man noch heute bewundern: Winterpalast, Eremitage, die Erlöser-



kirche und noch vieles mehr. Die blau gekennzeichneten Bauwerkskosten zwar schon einiges mehr (von 5 bis 23 Rubel), bringen aber zumeist viel Ruhm ein. Ein ausliegendes Bauwerk bringt am Ende jeder Bauwerkrunde die darauf angegebenen Siegpunkte (ein einfacher Markt lediglich 1 Siegpunkt, bis hin zur Akademie mit 5 Siegpunkten), die mit einem Zählstein auf der Zählleiste des Spielplans festgehalten werden.

3. Die Runde der Adligen

Für die Verwaltung schuf Peter der Große ein neues Bürgertum, für das er vor allem die Adligen in die Pflicht nahm. Auch für den Einsatz der roten Adligenkarten sind Rubel abzugeben (ein gewöhnlicher Schreiber 4, eine Hofmeisterin schon 18 Rubel), am Ende der Adligenrunde bringen diese wieder etwas Geld in die Kasse, aber auch vereinzelte Siegpunkte sind zu erzielen.

4. Die Runde der Austauschkarten

Diese Runde unterscheidet sich in mehrfacher Hinsicht von den anderen. Zum einen dürfen die Karten (sie tragen alle drei Farben auf ihrer Rückseite) nicht einfach so ausgespielt werden, sondern es muss im Austausch dazu eine bereits ausliegende Karte der selben Art (Handwerks-, Bauwerk- oder Adligenkarte) auf den Ablage-

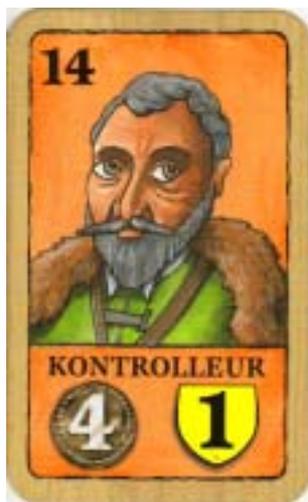
stapel gelegt werden. Dafür sind nur die Differenz der Kosten zu entrichten. Die Karten sind zum Teil sehr vorteilhaft, so können mit den speziellen Handwerkskarten auch Siegpunkte gemacht werden, Bauwerke können Einnahmen bringen, und ähnliches. Zum anderen gibt es am Ende der Austauschrunde weder Rubel noch Siegpunkte.



Für jede Runde gilt, dass so viele Karten vom entsprechenden Stapel aufgedeckt werden, dass insgesamt 8 Karten im Angebot sind. So kommen manchmal recht viele, manchmal sehr wenige oder überhaupt keine neue Karte ins Spiel, je nachdem, wie viele Karten in der Vorrunde übriggeblieben sind. Der jeweilige Startspieler wird durch vier Startspielersteine vorgegeben, welche nach einem kompletten Durchgang im Uhrzeigersinn wechseln. Wer an der Reihe ist, hat die Wahl zwischen vier Aktionen: **Kaufen** (die Kosten für eine Karte im Angebot zahlen und sofort offen vor sich auslegen), **Aufnehmen** (ein Karte im Angebot kostenlos auf die Hand

nehmen, sofern das Kartenlimit von 3 Karten nicht überschritten wird), **Auslegen** (eine Handkarte offen vor sich auslegen und die Kosten dafür bezahlen) und **Passen**. bei allen Aktionen ist man nicht auf die Karten der aktuellen Runde beschränkt (man darf also beispielsweise in der Handwerkerrunde auch Bauwerke kaufen, aufnehmen oder auslegen). Erst nachdem alle Spieler hintereinander gepasst haben, endet die Runde und es findet - wie bereits beschrieben - eine Wertung statt.

Sobald die letzte Karte eines der vier Stapel auf den Spielplan gelegt wird, werden nur mehr alle Runden dieses Durchgangs zu Ende gespielt. Bei Spielende gibt es noch eine Schlusswertung, bei der es noch einige wenige Punkte für das Geld (1 Punkt je volle 10 Rubel) und Abzüge für noch in der Hand gehaltene Karten (je 5 Minuspunkte) gibt. Besonders viel können jedoch noch die Adligenkarten einbringen, denn hier gibt es eine progressive Steigerung. Je mehr unterschiedliche Adlige man sammeln konnte, umso mehr Bonuspunkte gibt es. Ein einziger bringt nur 1 Punkt ein, zwei Adlige bereits 3, drei Adlige 6 Punkte, etc. Maximal sind auf diese Weise 55 Punkte für 10 oder mehr verschiedene Adlige zu erzielen. Wer schließlich die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.



"Sankt Petersburg", für das hauptsächlich der Verlagschef Bernd Brunnhofer selbst verantwortlich zeichnet (Michael Tummelhofer ist nur ein Pseudonym), besticht durch die vielfältigen Möglichkeiten, welche die relativ einfachen Regeln bieten. Der chronische Geldmangel - man hat immer zu wenig Rubel, um alles durchzuführen, was man vor-

hat - stellt die Spieler vor schwierige, taktische Entscheidungen. Grundsätzlich bringen früh gebaute, teure Bauwerke jede Runde schöne Siegpunkte, andererseits ist man dann vielleicht einige Runden zur Untätigkeit gezwungen. Besser ist es, sich stets einige Rubel aufzusparen. Meiner Meinung nach bringen die "teuren" Adligen, wie "Hofmeisterin" oder "Richter" mehr, da sie sowohl für Geldeinnahmen als auch Siegpunkte, und bei Spielende noch zusätzliche Punkte sorgen.

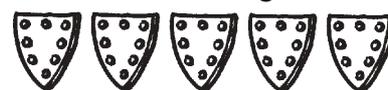
Die Gestaltung finde ich ebenfalls schön, die Grafik der Karten ist durch viele Goldreflexe außergewöhnlich hübsch ausgefallen. Insgesamt kann man das Spiel - im Gegensatz zu den eher als



halbherzig betrachteten Reformen Peters des Großen - als äußerst gelungen bezeichnen. Ich bin mir sicher, dass es die eine oder andere Auszeichnung einheimischen wird, sogar als "Spiel des Jahres" kann ich es mir sehr gut vorstellen*.

Tummy

Game News-
Wertung



* Zum „Spiel des Jahres“ hat es dann doch nicht ganz gereicht, aber es gewann den 1. Platz beim Deutschen Spielepreis 2004!

Info-Box

| | |
|------------------------|--|
| Titel: | Sankt Petersburg |
| Art: | Karten-Sammelspiel |
| Autor: | Michael Tummelhofer (???) |
| Spieler: | für 2 bis 4 Spieler |
| Alter: | ab 10 Jahren |
| Verlag: | Hans im Glück |
| Jahr: | 2004 |
| Dauer: | 45 bis 90 Minuten |
| Preis: | ca. Euro 20,-- |
| Auszeichnungen: | von der Jury nominiert zum „Spiel des Jahres“ 2004 Deutscher Spielepreis 2004 |