

SANKT PETERSBURG

Autor gry: Michael Tummelhofer
Tłumaczenie z języka niemieckiego: Meehoow

Tło historyczne

W 1703r. car Piotr I Wielki założył Sankt Petersburg, szybko nazwany „Paryżem Wschodu”. Pałac Zimowy, Ermitaż, Cerkiew Zbawiciela i wiele innych budowli zachwyca po dziś dzień turystów z całego świata. Ale Sankt Petersburg był tylko częścią jego wszechstronnej aktywności. Piotr I zreformował całą Rosję, wyprowadził ją ze „średniowiecza” i upodobił do reszty Europy.

Cel gry

Aby w grze cokolwiek zdziałać, najpierw należy opłacić Rzemieślników. Ich praca przynosi graczom pieniądze, za które z kolei mogą wznosić Budowle. Jest to potrzebne szczególnie wówczas, gdy gracz nie posiada (wpływów z) Szlachty, która zarządza majątkiem. Czasami nieodzowne staje się dokonanie wymiany niskiego urzędnika na „grubą rybę” albo zburzenie rynku, by można było wznosić pałac. W ten sposób gracze przechodząc przez kolejne rundy, zbijają kapitał, kupują karty, zgarniają pieniądze i gromadzą punkty - co jest celem w grze Sankt Petersburg.

Zawartość

382 ruble



120 kart

31 Rzemieślników



28 Budowli



27 Szlachty



30 Kart Wymiany



po 10 kart Rzemieślników,
Budowli i Szlachty

Początek gry

Tor punktacji

Tabela punktów do końcowego podliczania Szlachty

- Rozłóż **planszę**.
- Potasuj **karty - osobno każdą grupę** (Rzemieślników, Budowle, Szlachtę i Karty Wymiany), a następnie połóż potasowane talie rewersem do góry na odpowiednich polach na planszy.
- Każdy z graczy otrzymuje **25 rubli**. Reszta pieniędzy zostaje ułożona obok planszy. Gracze w trakcie rozgrywki ukrywają przed innymi ilość posiadanych pieniędzy.
- Każdy z graczy wybiera kolor, a następnie bierze **po dwa pionki w tym kolorze**. Jeden z nich ustawia na polu „0” na torze punktacji znajdującym się na planszy, a drugi - w celu identyfikacji - umieszcza przed sobą.
- Jeden z graczy tasuje **cztery Karty Startowe** i rozdaje:
 - w grze **4-osobowej**: po jednej karcie każdemu z graczy,
 - w grze **3-osobowej**: najmłodszemu z graczy - dwie karty, pozostałym - po jednej,
 - w grze **2-osobowej**: po dwie karty każdemu z graczy.
- Gracze zastępują Karty Startowe odpowiednimi **Żetonami Startowymi**, które stawiają przed sobą. Karty Startowe wędrują do pudełka - nie będą już potrzebne w rozgrywce.
- Najstarszy z graczy będzie Bankierem. Bankier ciągnie ze stosu kart Rzemieślników i kładzie w górnym rzędzie planszy: w grze 4-osobowej: 8 kart, 3-osobowej: 6 kart, 2-osobowej: 4 karty, a następnie obraca talię Rzemieślników o 90°.
- Do zadań Bankiera w późniejszym przebiegu gry należy również: prowadzenie banku, uzupełnianie kart i przesuwanie pionków graczy na torze punktacji.
- Gra rozpoczyna się pierwszą rundą Rzemieślników.



Przykład: Akcesoria „czerwonego” gracza na początku gry



Przebieg gry

W trakcie rozgrywki każdy z graczy kupuje karty Rzemieślników, Budowli i Szlachty i kładzie je przed sobą. Za wszystkie karty trzeba zapłacić, by później sukcesywnie mogły one przynosić zyski w postaci pieniędzy (w szczególności Rzemieślnicy), w postaci punktów (w szczególności Budowle) lub obu tych korzyści naraz (część Szlachty). Bieżące fundusze umożliwiają graczowi zakup następnych kart. Natomiast punkty potrzebne są do zwycięstwa.

Rozgrywka toczy się rundami:

- najpierw runda **Rzemieślników**, 
- potem runda **Budowli**, 
- później runda **Szlachty**, 
- na końcu runda **Kart Wymiany**. 

Następnie rozpoczyna się ponownie runda Rzemieślników.

Każda runda przebiega w następujący sposób:

1. Gracze wykonują **akcje**, tzn. kupują i wykładają karty. Ta część rundy jest najważniejsza.
2. W zależności od rundy, otrzymuje się punkty za Rzemieślników **albo** za Budowle **albo** za Szlachtę **albo** nie otrzymuje się punktów w ogóle.
3. Bankier dokłada **nowe karty** na planszę.

Przebieg szczegółowy gry:

1. Akcje

Gracz podczas swojej kolejki **musi** przeprowadzić **jedną** z następujących **czterech** możliwych **akcji**:

- **Kupić kartę.**

Gracz kupuje jedną kartę (Rzemieślnika albo Budowlę albo Szlachtę; Rzemieślnicy dostarczają przede wszystkim pieniędzy, Budowle – punktów, a Szlachta – niekiedy i pieniędzy i punktów).

Można kupić **dowolną** kartę znajdującą się na planszy (w górnym lub dolnym rzędzie).

Gracz bierze kartę, płaci jej **wartość** do banku i kładzie kartę **odkrytą** przed sobą.

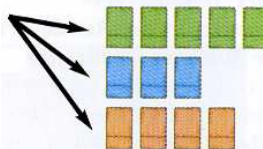
Najlepiej układać karty pogrupowane: w jednym rzędzie Rzemieślników, w drugim - Budowle i w trzecim – Szlachtę.

Koszt karty
znajduje się
w lewym
górnym rogu



Łowca Skór (Pelzjäger)
kosztuje 6 rubli

Wskazówka: Oczywiście w pierwszej rundzie gry można kupić tylko Rzemieślników, bo jedynie te karty są wyłożone na planszy. Wkrótce jednak pojawią się tam karty pozostałych grup.



- **Wziąć kartę do ręki**

Gracz bierze jedną kartę z planszy (z górnego lub dolnego rzędu) do ręki. Na razie za nią nie płaci.

Można mieć **co najwyżej 3 karty** w ręce. Za każdą kartę, która pozostanie w ręku na końcu gry, graczowi **odejmuje się 5 punktów**.



- **Wyłożyć kartę z ręki**

Gracz wybiera jedną kartę z ręki i odsłoniętą kładzie ją przed sobą. Teraz musi wpłacić wartość tej karty do banku. Można wyłożyć kartę wziętą w bieżącej lub w każdej z poprzednich rund.



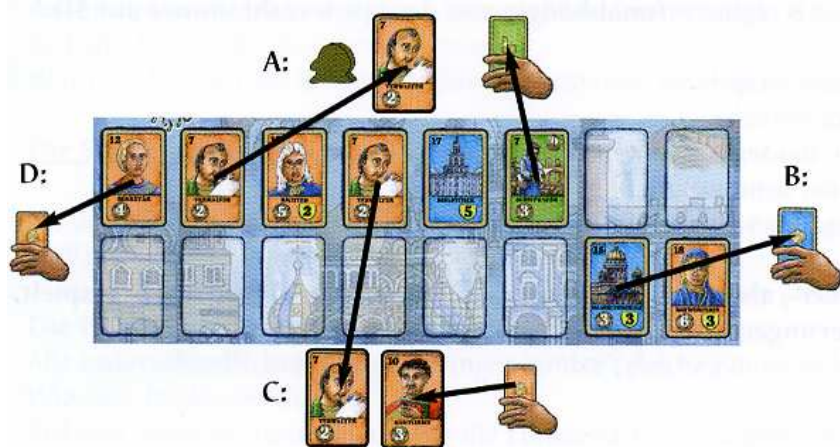
- **Spasować**

Gracz musi spasować, kiedy **nie może** lub **nie chce** wykonać jednej z wymienionych wyżej akcji.

Wskazówka: Gracz, który spasował, musi wykonać kolejną akcję, kiedy ponownie przypadnie jego kolej (może na przykład znowu spasować albo kupić kartę, itd.). Gracz powinien głośno i wyraźnie oznajmić „pas”, również wtedy, gdy pasuje po raz kolejny, po to, by następny gracz wiedział, że teraz jest jego kolej.

Pierwszą akcją każdej rundy zaczyna Gracz Startowy tej rundy. Pierwszą akcją **rundy Rzemieślników** rozpoczyna gracz, który jest w posiadaniu **Żetonu Startowego Rzemieślników**. Po nim gracze wykonują swoje akcje zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy wszyscy gracze wykonają już swoje akcje, Gracz Startowy inicjuje następną kolejkę i przystępuje do kolejnej akcji. Gracz może wykonać identyczną akcję, jak w poprzedniej kolejce lub zupełnie inną. **Dopiero wówczas, gdy wszyscy gracze - jeden po drugim - spasują**, faza akcji kończy się i następuje faza podliczania.

Przykład kompletnego przebiegu fazy Akcji:



Gracze są w rundzie Szlachty. **Gracz A** jest Graczem Startowym. On zaczyna Akcję i kupuje Kartę Rządcy (Verwalter). **Gracz B** ma za mało pieniędzy, więc pasuje. **Gracz C** kupuje kartę innego Rządcy. **Gracz D** bierze do ręki kartę Sekretarza (Sekretär). **Gracz A** bierze do ręki kartę Budowniczego Łodzi (Schiffbauer). **Gracz B**, który przedtem spasował, bierze teraz do ręki kartę Soboru Izaaka (Isaaskathedrale). **Gracz C** w poprzedniej rundzie wziął do ręki kartę Księgowego (Kontorist), a teraz ją wyklada. **Gracz D** pasuje. **Gracz A** pasuje. **Gracz B** pasuje. **Gracz C** pasuje. Wszyscy cztery gracze spasowali, jeden po drugim. Faza akcji zakończyła się.

O czym często się zapomina:

- Gracz może kupić jedną kartę lub wziąć kartę do ręki lub wyłożyć kartę z ręki, nawet, gdy w poprzedniej kolejce spasował.
- Gracz może zakupić lub wziąć do ręki każdą z wyłożonych na planszy kart. Może na przykład w rundzie Budynków zakupić kartę Handlarza Futer (Pelzhändler), jeśli uzna to za stosowne.
- Gracz może wyłożyć dowolną kartę z ręki. Może na przykład w Rundzie Szlachty wyłożyć kartę Rzemieślnika, jeśli uzna to za stosowne.

2. Podliczanie

Gracze podliczają karty **albo** Rzemieślników **albo** Budowli **albo** Szlachty, które leżą wyłożone przed nimi. **W Rundzie Rzemieślników podliczane są wyłącznie karty Rzemieślników, w rundzie Budowli – tylko karty Budowli, a w rundzie Szlachty – tylko karty Szlachty.**

Wszystkie karty danej grupy zostają podliczone, nie tylko karty wyłożone w bieżącej rundzie, lecz także karty, które zostały wyłożone w poprzednich rundach.

Co gracze otrzymują w wyniku podliczenia?

Gracze otrzymują **pieniądze lub punkty albo jedno i drugie** jednocześnie (lub też nie otrzymują nic, wówczas, gdy nie posiadają wyłożonych odpowiednich kart). Pieniądze wypłacane są graczowi z banku. Punkty zostają zaznaczone, za pomocą pionków, na torze punktacji. Obie te czynności wykonuje Bankier.

Wskazówka: Każde podliczenie zaczyna się od Gracza Startowego, następni gracze podliczani są zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przykład podliczenia w Rundzie Szlachty:

Przyjęto, że gracz „czerwony” w całej grze wyłożył następujące karty:

Rzemieślnicy (teraz nie zostaną podliczeni)

Budowle (teraz nie zostaną podliczone)

Szlachta (zostaje teraz podliczona)

12 rubli 1 punkt

Pieniądze Punkty Pieniądze i punkty

Gracz „czerwony” zarobił 12 rubli i 1 punkt

W ten sam sposób pozostali gracze podliczają swoje karty Szlachty.

3. Nowe karty

W czasie fazy akcji gracze zabierają karty z planszy. Na końcu każdej rundy Bankier musi uzupełnić karty tak, by na planszy było ich 8 (**niezależnie od liczby graczy, zawsze 8**). Bankier musi przy tym przestrzegać następujących reguł:

- nowe karty dobiera się z **następnej** talii,
- nowe karty kładzie się tylko w **górnym** rzędzie (aby odróżnić karty dołożone w bieżącej rundzie od tych, które pojawiły się w poprzednich rundach, zalecane jest – przed uzupełnieniem – „stare” karty przesunąć do prawego boku - oczywiście nie zmieniając przy tym rzędu! - a nowe dokładać od lewej strony),
- dokłada się tyle kart, by w **obu** rzędach znajdowało się **łącznie 8 kart**,
- następnie bankier obraca talię, z której dobierał karty, by było wiadomo, jaka runda się zaczęła.

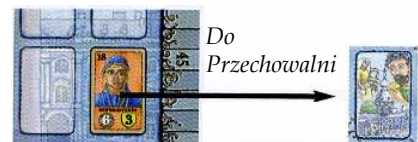
W ten sposób rozgrywa się zarówno rundę Rzemieślników, jak i rundy Budowli i Szlachty.

W rundzie Kart Wymiany następuje kilka zmian, które zostaną wyjaśnione w następnym punkcie.

Runda Kart Wymiany

Runda Kart Wymiany przebiega nieco inaczej:

- W rundzie Kart Wymiany nie ma fazy podliczania. Żaden z graczy nie otrzymuje pieniędzy ani punktów (jest to zaznaczone na planszy – w miejscu przeznaczonym na talię Kart Wymiany nie ma symboli ani pieniędzy ani punktów). Faza akcji przebiega tak, jak w innych rundach.
- Po fazie akcji Bankier przekłada pozostałe karty z **dolnego rzędu** na pole **Przechowalni** u góry z lewej strony planszy. Te karty są wyłączone z gry. *Wskazówka: Nie dotyczy to pierwszej tury, gdyż nie ma możliwości, by podczas jej rozgrywania w dolnym rzędzie mogły się znaleźć jakieś karty.*



- Potem Bankier przesuwá wszystkie pozostałe karty z **górnego rzędu** do rzędu dolnego.



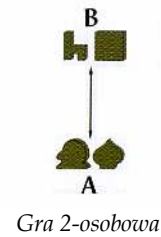
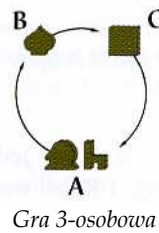
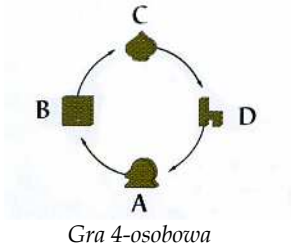
Najlepiej by bankier przesunął karty tak, by znalazły się w rogu jedna przy drugiej (bez przerw)

- Następnie uzupełnia liczbę kart do 8, dobierając je z talii Rzemieślników.
Przykład: W dolnym rzędzie leżą (przełożone) trzy karty. W górnym rzędzie leży pięć nowych kart.



- Następnie każdy z graczy oddaje swój **Żeton Startowy** (względnie Żetony Startowe) swojemu sąsiadowi z lewej.

Przykłady:



Teraz rozpoczyna się ponownie Runda Rzemieślników. W ten sposób rozgrywka przebiega aż do końca gry.

Koniec gry

W momencie, w którym Bankier wyłoży na planszę **ostatnią kartę** z danej grupy (ostatniego Rzemieślnika lub ostatnią Budowlę, itd.), należy grę prowadzić aż do zamknięcia rundy Kart Wymiany, po czym zakończyć. Teraz następuje końcowe podliczenie.
Wskazówka: W dowolnym momencie gry wolno przeliczyć karty znajdujące się w każdej z talii.

Końcowe podliczenie

Podczas końcowego podliczania każdy z graczy otrzymuje punkty za **wyłożone karty Szlachty** oraz za **pieniądze**, które posiada.

Punkty za Szlachtę:

Gracz otrzymuje punkty za te karty Szlachty, które reprezentują **różne zawody** (karty powtarzających się zawodów nie przynoszą punktów). Liczbę punktów należy odczytać z tabeli punktacji znajdującej się na planszy, pod polem Przechowalni.

Punkty za pieniądze:

Za każde pełne 10 rubli gracz otrzymuje 1 punkt.

Odliczenia:

Za każdą kartę, która pozostała w ręku, graczowi odejmuje się 5 punktów.

Przykład końcowego podliczenia:



Gracz „czerwony” ma 6 różnych kart Szlachty. Otrzymuje za nie 21 punktów. Za drugą kartę Księgowego (Kontorist) nie otrzymuje punktów. Za posiadane 17 rubli otrzymuje 1 punkt. Ponieważ nie ma kart w ręku, nie odlicza mu się żadnych punktów. W sumie czerwony otrzymuje 22 punkty, które dodaje się do 52 punktów, zdobytych podczas dotychczasowej gry. Czerwony kończy grę z 74 punktami.



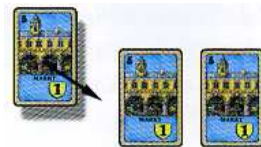
Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku, gdy dwóch lub więcej graczy uzyska taką samą (największą) liczbę punktów, o zwycięstwie decyduje ilość posiadanych pieniędzy.

Warunki szczególne: obniżenie kosztów

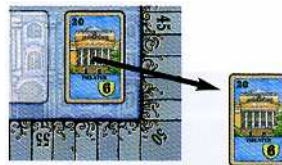
Są 4 możliwości obniżenia kosztów zakupu karty:

- Gracz ma już wyłożoną **identyczną kartę** (lub więcej identycznych kart). Płaci zatem o 1 rubel mniej za każdą posiadaną kartę.
Przykład: Rynek kosztuje normalnie 5 rubli. Gracz ma już wyłożone 2 rynki. Kupuje więc trzeci i płaci za niego tylko 3 ruble.
- Gracz kupuje kartę z **dolnego rzędu planszy**. Płaci o 1 rubla mniej od podanej na karcie ceny.
Przykład: Karta Teatru (Theater) znajduje się w dolnym rzędzie. Normalnie jej wartość to 20 rubli. Każdy z graczy może jednak kupić ją za 19 rubli.
- Gracz ma wyłożoną kartę **Pracowni Złotniczej** (Goldschmiede). Płaci 1 rubla mniej za **każdą kartę Szlachty**, którą wyłoży w dalszej części rozgrywki.
- Gracz ma wyłożoną kartę **Stolarni** (Schreinerei). Płaci 1 rubla mniej za **każdą kartę Budowli**, którą wyłoży w dalszej części rozgrywki.

Trzecia karta
Rynku (Markt)
kosztuje 3 ruble



Karta Teatru
(Theater) kosztuje
19 rubli



Karta Księgowego
(Kontorist) kosztuje 9 rubli.



Karta Remizy Strażackiej
(Feuerwehr) kosztuje 10 rubli.



Wszystkie obniżki **sumują się**.



Karta Teatru (Theater) kosztuje 17 rubli.

Przykład:

Gracz bierze kartę Teatru (Theater) z dolnego rzędu (-1 rubel), ma już wyłożoną 1 kartę Teatru (-1 rubel) oraz wyłożoną kartę Stolarni (Schreinerei) (-1 rubel za każdą kartę Budowli), co daje 20 rubli - 3 ruble = 17 rubli.

Gracz może wprawdzie obniżyć koszty zakupu do zera i mniej, jednak w takim przypadku ani nie otrzyma zwrotu pieniędzy ani nie będzie miał możliwości wyłożenia karty za darmo. **Gracz musi zawsze zapłacić minimum 1 rubla za wyłożenie karty.**



Przykład: gracz ma już 3 karty Drwala (Holzfäller). Za pierwszą zapłacił 3 ruble, za drugą: 2 ruble i za trzecią: 1 rubla. Jeśli chciałby kupić czwartą lub nawet piątą kartę Drwala, w każdym z tych przypadków musiałby zapłacić 1 rubla.

Karty Wymiany



Talia Kart Wymiany składa się z 10 kart Rzemieślników, 10 kart Budowli oraz 10 kart Szlachty. Rewers Kart Wymiany oznaczony jest **wszystkimi** trzema kolorami odpowiadającymi trzem grupom kart. Awers z kolei przybiera **jeden z trzech** kolorów grup. Koszt danej Karty Wymiany ujęty jest w ramce.

Kupując Kartę Wymiany lub wykładając ją z ręki gracz musi przestrzegać następujących zasad:

- Gracz zastępuje Kartę Wymiany inną kartę tego samego koloru, która została już wyłożona.
Karta zastępowana jest odkładana na pole Przechowalni.
Przykład: Gracz zastępuje kartę Drwala (Holzfäller) kartą Stolarni (Schreinerei).
- Każda niebieska Karta Wymiany może zastąpić **każdą** wyłożoną kartę **Budowli**.
Każda pomarańczowa Karta Wymiany może zastąpić **każdą** wyłożoną kartę **Szlachty**.
- W przypadku zielonych Kart Wymiany stosuje się regułę, że karta **Stolarni** (Schreinerei) może zastąpić tylko kartę **Drwala** (Holzfäller), karta **Pracowni Złotniczej** (Goldschmiede) - kartę **Poszukiwacza Złota** (Goldgräber), karta **Tkalni** (Weberei) - kartę **Owczarza** (Schäfer), karta **Pracowni kuśnierskiej** (Kürschnerei) - kartę **Łowcy Skór** (Pelzjäger), a karta **Stoczni** (Werft) - kartę **Budowniczego Łodzi** (Schiffbauer).
Zastępujące się pary kart posiadają **identyczny symbol prawym górnym narożniku**.
- Karta Wymiany nie może już zostać zastąpiona inną.



Ile kosztuje Karta Wymiany?

- Jeśli Karta Wymiany jest **droższa** niż karta, którą ma zastąpić, gracz musi zapłacić różnicę w cenie między tymi kartami.
- Jeśli Karta Wymiany jest warta **tyle samo lub mniej** niż karta, którą ma zastąpić, gracz musi zapłacić **1 rubla**.



Stocznia (Werft) kosztuje 5 rubli (12 rubli minus 7 rubli)



Senator w tym przypadku kosztuje 1 rubla

Przy zakupie Kart Wymiany stosuje się również wszystkie standardowe obniżki kosztów.



Przykład: gracz zastępuje kartę Rynku (Markt) kartą Soboru Izaaka (Isaaskathedrale). Różnica w cenie wynosi 10 rubli. Gracz bierze kartę Soboru Izaaka z dolnego rzędu (-1 rubel). Ma on także kartę Stolarni (Schreinerei), która obniża koszt wszystkich niebieskich kart o 1 rubel. A zatem może obniżyć koszt o 2 ruble i zapłacić 8 rubli. Kartę Rynku odkłada się na pole Przechowalni.

Karty szczególne

Teatr Maryjski
(Das Mariinskij-Theater)



W czasie **podliczania kart Budowli**, gracz otrzymuje za każdą wyłożoną kartę **Szlachty 1 rubla**

Spichlerz
(Das Lagerhaus)



Gracz może mieć w ręku **do 4 kart**. W momencie wymiany karty Spichlerz graczowi nie wolno zredukować posiadanej liczby kart z 4 do 3.

Potiomkinowska Wieś
(Potemkinsches Dorf)



Gracz **płaci 2 ruble** przy wykładaniu tej karty. Przy zastępowaniu karty Potiomkinowska Wieś kartą wymiany, jej wartość rośnie **do 6 rubli**.

Karczma
(Schenke)



Natychmiast **po** podliczeniu kart Budowli, gracz może zakupić **do 5 punktów**. Każdy punkt kosztuje **2 ruble**. (Gracz nie może na odwrót zarobić 2 rubli kosztem 1 punktu).

Poborca podatków
(Steuereinteriber)



Przy **podliczaniu kart Szlachty**, gracz za każdą wyłożoną **zieloną kartę** otrzymuje **1 rubla**.

Car i cieśla
(Zar und Zimmermann)



Może być zastąpiony przez **dowolną zieloną Kartę Wymiany**.

Obserwatorium astronomiczne
(Sternwarte)



Przy podliczaniu karta daje **1 punkt**, o ile gracz **nie** skorzysta z następującej możliwości: jednokrotnie w fazie akcji rundy Budowli gracz może obejrzeć wierzchnią kartę z dowolnie wybranej talii (nie jest to dozwolone, jeśli w talii została tylko jedna karta). **Kartę tę następnie gracz musi zakupić i wyłożyć albo wziąć do ręki albo odłożyć do Przechowalni. W każdym takim przypadku kartę Obserwatorium należy obrócić rewersem ku górze - nie przynosi ona w tej rundzie punktów. Tak odwrócona karta Obserwatorium nie może zostać wymieniona. Na początku następnej rundy należy ją obrócić awerssem do góry i ponownie pozostaje ona do dyspozycji gracza.**

Gra 2- i 3-osobowa

Gra przebiega w identyczny sposób jak dla 4 graczy, za wyjątkiem sytuacji w pierwszej rundzie Rzemieślników, kiedy to Bankier wyklada tylko 6 kart (w grze 3-osobowej) i 4 karty (w grze 2-osobowej). W dalszej rozgrywce karty uzupełniane są **zawsze do 8**.

Podpowiedzi i wskazówki taktyczne:

- **W pierwszej rundzie Rzemieślników każdy gracz powinien nabyć dwie karty Rzemieślników.** Rzemieślnicy mają najlepszy stosunek ceny do zysku, dlatego są bardzo pożądanymi kartami.
- **Drogie karty okazują się stosunkowo tanie.** 1 punkt z kartą Rynek (Markt) kosztuje 5 rubli, 1 punkt z kartą Urzędu Celnego (Zollhaus) kosztuje 4 ruble, itd. Opłaca się zatem czasami zaoszczędzić, aby móc później kupić droższe karty.
- W pierwszej rundzie Budowli pojawia się pytanie: czy powinno się od razu kupować bardzo drogie Budowle? Bądź co bądź w każdym podliczaniu przynoszą mnóstwo punktów, z drugiej jednak strony może się okazać, że za chwilę nie będziemy mieć prawie wcale pieniędzy, a to jest niebezpieczne.
- **Karty Wymiany przeważnie okazują się pożyteczne.** Powinno się więc mieć trochę pieniędzy, kiedy zaczyna się runda Kart Wymiany. Nie powinno się jednak wydawać w tej rundzie wszystkich pieniędzy, gdyż na jej końcu nie ma fazy podliczania, więc nie będzie też zysków. A niebawem zostaną ponownie wyłożone nowe karty Rzemieślników, wśród których mogą być takie, które chciałoby się kupić.
- Jeśli pojawia się wątpliwość czy daną kartę powinno się kupić (ewentualnie wziąć do ręki), należy pamiętać, że wprawdzie karta dostarcza punktów i pieniędzy, lecz po jej zabraniu z planszy zrobi się miejsce na nową kartę, która zostanie dołożona w następnej rundzie. Nie leży to w interesie następnego Gracza Startowego, by pojawiło się **zbyt wiele miejsca na nowe karty**. Z pozycji ostatniego gracza w kolejce, wygląda to jednak zupełnie inaczej.
- Zabranie karty do ręki jest często istotnym posunięciem. Takim ruchem można zrekompensować **braki funduszy**, a kartę wyłożyć dopiero wówczas, gdy będzie się miało pieniądze. Oczywiście na takim spekulowaniu można i stracić, bo gdy na koniec gry karta pozostanie w ręku, trzeba będzie odliczyć punkty.
- Sankt Petersburg jest grą cechującą się **ciągłym niedoborem pieniędzy**. To jest jej zaletą, bo nie znudzi się tak szybko, jak wówczas, gdyby było można kupować wszystko według uznania.

Przypadek szczególny: Nie zostały zakupione lub zabrane do ręki żadne karty.

Może się zdarzyć, że gracze w danej rundzie ani nie mogą zakupić ani też wziąć kart do ręki, tylko spasować lub wyłożyć karty, które już są w ręku. Oczywiście w takim przypadku na planszę nie wyklada się już nowych kart. Sytuacja ta nic nie zmienia w dalszym przebiegu rozgrywki. Kiedy wszyscy spasują, następuje podliczenie, Bankier obraca o 90° kolejną talię (bez dokładania kart), a gra przenosi się do następnej rundy. Może się również zdarzyć (niezmiernie rzadko), że stan taki będzie trwał przez kilka rund. Gracze będą jednak mogli kupić nowe karty, gdy po fazie podliczania ponownie zarobią pieniądze.