





Sankt Petersburg

# KNAPPE KASSEN

Handwerker dienen ihre Arbeit an, Gebäude warten auf einen Käufer, Adlige bieten ihr Wohlwollen, dies alles vor der Kulisse der Zarenstadt Sankt Petersburg. Die thematische Umgebung war freilich nur für Doris Matthäus von Bedeutung, in deren Händen die grafische Gestaltung des Spiels lag. Als Spieler vergisst man recht schnell, in welche Welt man entführt werden soll und konzentriert sich auf das Wesentliche, das Schachern um Ruhmespunkte. Was sich als knifflig herausstellt.

Vier verschiedene Kartenarten kommen zunächst sauberlich getrennt ins Spiel. Als erste sind die Handwerker an der Reihe. Ein knappes Drittel von ihnen wird aufgedeckt. Wer am Zug ist, kann eine Karte kaufen und offen vor sich auf den Tisch legen. Er kann sie auch auf die Hand nehmen, dann braucht er sie vorerst nicht zu bezahlen. Erst, wenn er sie später aus der Hand auf den Tisch legt, wird das Geld fällig. Klingt simpel, ist es zunächst auch. Was Handwerker kosten, ist auf der Karte abzulesen, was sie pro Runde einbringen, ebenfalls.

Zu viert, und wenn alle neu im Spiel sind sowieso,

werden alle Handwerker einen Käufer finden. Später dann bleiben schon mal Karten liegen, sind damit aber nicht aus dem Spiel, sondern weiter im Angebot. Haben alle Spieler auf Aktionen verzichtet, also gepasst, kommt es zur ersten Wertungsrunde, in denen die Handwerker ihren Besitzern Bares verschaffen – alle Handwerker gleich viel.

## Geld und Ruhm

Als zweite Kartenart kommen die Bauwerke an die Reihe. Sie sind meist teurer als Handwerker, bringen dafür aber statt Bargeld Ruhmespunkte, wobei hier eine mit steigendem Preis günstigere Korrelation zwischen Einkaufspreis und Ertrag erkennbar ist. Ansonsten ist der Ablauf derselbe wie bei den Handwerkern: Kaufen und auslegen oder gratis auf die Hand nehmen oder aus der Hand legen und zahlen – oder passen. Und wenn alle gepasst haben, folgt eine Wertungsrunde, die jetzt nur die Bauwerke umfasst und erste Auswirkungen auf die Zählleiste hat, auf der die Ruhmespunkte abgelesen werden. Und nur der Ruhm entscheidet am Ende über den Sieg. Nach den Gebäuden wiederholt sich das Pro-

zedere mit den Adligen, die überwiegend Geldeinnahmen, einige von ihnen aber auch zusätzlich Ruhmespunkte bringen.

Zum Schluss einer Runde werden dann sog. Austauschkarten unter Volk gebracht, welche die ersten drei Kartenarten aufwerten können und deshalb nur im

schaft aufzubessern, bevor das Kartenkaufen mit den Handwerkern wieder von vorn beginnt.

Die ganze Runde über hat man die Chance, Karten, die bisher nicht verkauft wurden, doch noch zu erwerben. Auch in der Adligenphase darf man sich also noch einen ausliegenden Handwerker zulegen. Man kann aber auch eine Runde abwarten, denn was keinen Abnehmer fand, wird in der nächsten Runde um einen Rubel billiger. Und wer kauft, was er schon hat, kriegt ebenfalls Preisnachlass. Zwei Runden lang Unverkauftes kommt



Tausch gegen diese ausgelegt werden dürfen. Der Ablauf der Phase ist wie gehabt, nur gibt es diesmal keine Wertungsrunde am Schluss. Was bedeutet, dass man keine Chance hat, seine Bar-

schließlich aus dem Spiel, um Platz im Angebot zu schaffen.

Wer alle acht Karten zur Auswahl hat, wenn er an die Reihe kommt, ist fein dran, denn er kann sich die lukra-





tivste aussuchen. Deshalb ist bei jeder Kartenart ein anderer Spieler Startspieler, beim Spiel zu viert hat also jeder dieses Privileg. Und nach jeder Runde wechseln die Startspieler.

## Feinheiten

Spätestens wenn die ersten Austauschkarten aufgedeckt werden, erkennt man weitere Feinheiten des Spiels. Die Handwerker sind unterschiedlich teuer, obwohl sie den gleichen Erlös bringen.

Die Austauschkarten unterscheiden jedoch nach Handwerk; durch die Aufwertung bringen teuer eingekaufte Leute mehr Geld oder sogar Ruhmespunkte.

Gebäude und Adlige können beliebig durch Austauschkarten aufgewertet werden. Sie warten mit anderen Spezialitäten auf. So gibt es einzelne Bauwerke mit besonderen Funktionen. Wer Geld übrig hat, tauscht beispielsweise in der Schenke Geld gegen Ruhmespunkte.

Und die Sternwarte kann für einen Einkauf außer der Reihe genutzt werden. Adlige wiederum bringen am Spielende viele Sonderpunkte, wenn es gelingt, zahlreiche Stände anzuwerben.

Allen hochgestochenen Plänen zur Anhäufung von Punkten steht freilich eine permanente Geldknappheit entgegen. Da liegen leckere Karten in der Auslage, die man gut gebrauchen, aber momentan nicht bezahlen kann. Natürlich könnte man sie auf die Hand nehmen. Aber die Aufbewahrungskapazität ist erstens sehr begrenzt. Zweitens ist es nicht unbedingt lukrativ, Karten lange in der Hand zu parken, die in der eigenen Auslage längst Bares in die Kasse oder Ruhmespunkte bringen könnten. Drittens kommt es zum Punktabzug, wenn man sie bis zum Spielende nicht ablegen konnte, weil man das Geld immer für andere Karten ausgegeben hat. Trotzdem kommt man ums Kartenbunkern schon deshalb nicht herum, um gelegentlich zu verhindern, dass sich ein Mitspieler eine bestimmte Karte greift.

Das Wegschnappen von Karten ist allerdings auch der einzige Weg, einander in die Quere zu kommen. Konkret ins Handwerk pfuschen kann man den anderen eher weniger. Interaktion wird in Sankt Petersburg nur klein geschrieben. Merkwürdigerweise hat uns das bei diesem Spiel nicht gestört – auch wenn es den Nachteil hat, dass man Spielern, die auf der Gewinnerstraße sind, nicht wirklich beikommen kann.

Das ganze Spiel über versucht man, aus der aktuellen Situation das Beste für sich selbst herauszuholen. Inwieweit dies gelingt, wird von der Kartenverteilung bestimmt – also vom Glück. Da aber alle vor derselben Situation stehen, sind die Chancen gleichmäßig verteilt – relativ gleichmäßig, wenn man nicht gerade immer zu spät an der Reihe ist... Die variable Kartenverteilung macht auch Theorien über sichere Gewinnstrategien zunichte, jedenfalls nach unserem gegenwärtigen Kenntnisstand (zum

Glück für das Spiel, denn ergibt sich eine sichere Siegstrategie, sinkt der Spielreiz gegen Null). So ist beispielsweise der Kauf der Sternwarte allein kein Garant für gutes Abschneiden. Und der mächtigen Schlusswertung der Adligen kann man mit einer frühzeitigen Investition in Bauwerke begegnen. Fest steht, dass sich frühe Investitionen auszahlen, weil der Erlös bis zum Ende immer wieder ausgeschüttet wird, dass man zunächst für Bareinnahmen sorgen muss, dass man aber ebenso frühzeitig auf Ruhmespunkte setzen muss – wer hier das richtige Gleichgewicht findet, ist auf einem guten Weg zum Sieg.

## „Nur“ ein Kartenspiel

Sankt Petersburg ist ein Vier-Personen-Spiel, funktioniert aber auch erstaunlich gut zu zweit und ist dann taktischer. Beispielsweise kann man leichter steuern, wie viele Karten für die nächste Runde aufgedeckt werden.

Ein dickes Lob der Spielregel, wenigstens für die erste





Seite: Endlich mal ist detailliert aufgelistet, welche Karte wie oft im Spiel ist. Leider hat der Platz dafür bei den Austauschkarten nicht mehr

gereicht. Was den Rest der Regel betrifft, kann sie weder optisch noch didaktisch überzeugen. Das hat inzwischen auch der Hans im Glück Verlag eingesehen. Eine neue Regelversion, die u. a. bereits beim Lesen erkennen lassen soll, wo der Reiz des Ganzen liegt, ist in Arbeit. Derzeit noch vermittelt man Sankt Petersburg besser mündlich. Gerade mal zehn Minuten braucht man dafür und bringt dabei auch noch die wichtigsten taktischen

Tipps rüber. Der Einstieg ist leicht. Doch während der ersten Partie gibt es unvermeidlich ein paar „Ach so!“-Erlebnisse, wenn einem dämmert, was man beim nächsten Spiel alles besser machen sollte, und so lässt man meist gleich eine zweite Partie folgen. Die Spieldauer erlaubt es, der Spielreiz verlangt es geradezu.

Schade ist, dass Sankt Petersburg nicht als handliches, preiswertes Kartenspiel daher kommt. Vielleicht war der Grund, Spielbrett und Figuren beizupacken, dass noch nie ein Kartenspiel „Spiel des Jahres“ geworden ist. Und immerhin hat es ja zur Nominierungsliste gereicht. Wenn Sie in Urlaub fahren, genügt es, wenn Sie Karten und Spielgeld mitnehmen. Die Ruhmespunkte zählen Sie auf einer Strichliste, die Zählleiste auf dem Spielbrett ist ohnehin etwas mickrig geraten.

Abgesehen vom Preis ist das Spiel uneingeschränkt empfehlenswert. Und was den überschüssigen Platz in der Spieleschachtel betrifft: Da lassen sich locker noch einmal 120 Karten unterbringen. Die bisher nur wenigen

Karten mit Sonderfunktionen verlangen nach Erweiterungssätzen... *KMW*



Titel: Sankt Petersburg  
 Verlag: Hans im Glück  
 Autor: M. Tummelhofer  
 Grafik: Doris Matthäus  
 Spieler: 2 – 4  
 Alter: ab ca. 10 Jahren  
 Dauer: ca. 45 – 60 Minuten  
 Preis: ca. 25 €

Kritiker	Spielreiz
<i>KMW</i> .....	8
Balkenhol .....	8
Conrad* .....	9
Herold .....	9
Heß, B. ....	8
Heß, D. ....	8
Klein .....	10
Knopf** .....	6
Pelek .....	7
Ruschitzka .....	8
Weigand .....	8

\* Sehr hoher Wiederholungsreiz!  
 \*\*In allen Besetzungen viel zu lang fürs Gebotene. Und die ansonsten gute Grafikerin hatte offenbar einen furchtbar schlechten Tag: die Gesichter sehen aus wie Rohentwürfe.

### Wer ist Michael Tummelhofer?

Der Autor von SANKT PETERSBURG heißt in Wirklichkeit Bernd Brunnhofer. Vor rund zwei Jahren saß er mit Jay Tummelson (Rio Grande Games) und Michael Bruinsma (999 Games) zusammen, um SANKT PETERSBURG und andere Neuheiten des Hans im Glück-Verlags zu besprechen. Rio Grande und 999 Games produzieren fast alle HiG-Neuheiten in der jeweiligen Landessprache mit. Brunnhofer meinte aus einer Laune heraus, dass er als Verlagseigner nicht auch als Autor auf der Schachtel auftauchen wollte. Da schlug Bruinsma im Hinblick auf die gute und lange Zusammenarbeit der drei Verlage eine Mischung aus den drei Namen vor...