

# CAPITAL

Witamy w Warszawie!

Ilustracja na okładce: Tytus Brzozowski Ilustracje: Grzegorz Molas  
Autor gry: Filip Miłusiński

Gra dla 2–4 osób



Czas gry: 60 minut



## Wstęp

Warszawa to miasto wyjątkowe. Mówi się, że „przeżyło własną śmierć” – i jest w tym sporo prawdy. Stolica Polski została w większości zniszczona podczas drugiej wojny światowej, a jej odbudowa była wyjątkowym procesem urbanistycznym. Tkanka miejska Warszawy to połączenie wytwornych budynków z czasów saskich, architektury międzywojennej, socjalistycznych bloków i współczesnej zabudowy. Przemierzając ulice warszawskiej dzielnicy Wola, widać tę różnorodność jak na dłoni. Nowoczesne, szklane biurowce bezpośrednio sąsiadują tu z przedwojennymi garażami, a ściany betonowych gmazysk graniczą z eleganckimi, choć nadgryzionymi zębem czasu kamienicami. Jedni nazywają to przestrzennym bałaganem, inni dopatrują się tu determinacji mieszkańców. Jedni i drudzy mają rację, bo taka właśnie jest Warszawa – może nie najpiękniejsza, ale silna i zdeterminowana. Nic tak dobrze nie oddaje charakteru tego miasta, jak jego zabudowa.

## Cel gry

Gracze wspólnie budują Warszawę przez sześć epok – od początków stołeczności miasta (u schyłku XVI wieku) aż po czasy współczesne. Każdy z graczy tworzy przed sobą jedną z dzielnic miasta. Dzielnice te na koniec danej epoki przynoszą graczom dochód oraz punkty zwycięstwa. Gracz, który po sześciu epokach ma najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

## Zawartość pudełka:

- plansza



- 105 żetonów miasta + 3 karty pomocy



- 36 żetonów monet



- 4 figurki Syrenek



- instrukcja

**GRANNA**  
EXPERT



## Przygotowanie do gry

1. Połóżcie planszę na środku stołu.
2. Podzielcie żetony miasta zgodnie z numerami na ich rewersach i przetasujcie każdy z powstałych w ten sposób stosów. Następnie sześć stosów żetonów miasta oznaczonych cyframi rzymskimi ułóżcie na właściwych polach na planszy – rewersami do góry.
3. Pięć dwustronnych żetonów kamieni milowych połóżcie na właściwych miejscach na planszy. Stronę żetonów, która będzie widoczna dla graczy, należy wybrać w sposób losowy.
4. Monety połóżcie obok planszy. Będą one stanowiły bank.
5. Każdy z graczy otrzymuje:
  - żeton startowy, oznaczony na rewersie ikoną „S”. Należy położyć go przed sobą na stole – tak, aby widoczna była strona z parkiem i zabudową mieszkalną. Żetony te stanowią początek dzielnic każdego z graczy.
  - 6 monet kapitału startowego.
  - figurkę Syrenki – w wybranym kolorze. Otrzymane Syrenki należy umieścić na planszy, na torze punktów – na polu „0”.
6. Karty pomocy umieśćcie w zasięgu wszystkich graczy. Jesteście gotowi do gry!

## Przebieg gry

Gra składa się z sześciu epok. Każda epoka składa się z fazy budowy i fazy dochodu. Dodatkowo na koniec III i IV epoki rozgrywane są wojny.

## Faza budowy

Dowolny gracz bierze z planszy stos żetonów miasta, na których rewersie widnieje numer rozgrywanej właśnie epoki, i tasuje je. Następnie rozdaje każdemu z graczy po **cztery żetony**. Gdy w grze biorą udział dwie lub trzy osoby, liczba rozdawanych żetonów jest taka sama; niewykorzystane żetony należy odłożyć zakryte do pudełka.

Spośród czterech otrzymanych żetonów każdy gracz wybiera jeden i kładzie – zakryty – przed sobą.

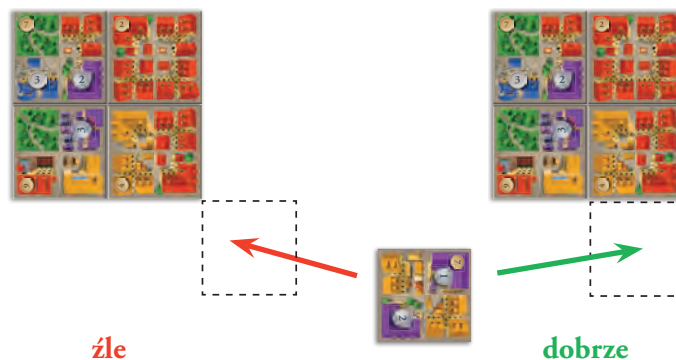
Następnie gracze jednocześnie odkrywają swoje żetony i wybierają jedną z dwóch możliwych akcji:

- odrzucają odkryty żeton do pudełka i pobierają z banku 3 monety,

- wpłacają do banku koszt żetonu (widnieje on w ich lewym górnym rogu) i budują żeton w swojej dzielnicy.

## Zasady budowy

- Nowy żeton musi stykać się bokiem z co najmniej jednym żetonem, który już jest częścią dzielnicy gracza. Żetony nie mogą stykać się samymi rogami.



- Maksymalna szerokość i długość dzielnicy gracza to 4x3 lub 3x4. To znaczy, że jeśli obszar dzielnicy ma już szerokość czterech żetonów, nie może być dalej rozbudowywany wszerz, a wzdłuż można go rozbudować jedynie do trzech żetonów. W dzielnicy jest więc dokładnie 12 miejsc na żetony.



- Żetony trzeba zawsze przykładać do siebie tak, aby stykały się ze sobą całym jednym bokiem.
  - Gracz może dowolnie obracać żeton wokół własnej osi zanim go zbuduje. Po zbudowaniu nie ma już możliwości przekręcania żetonów.
  - Wszyscy gracze budują jednocześnie.
- Zamiast budowania żetonu na wolnym miejscu, gracz może skorzy-

stać z opcji **nadbudowy**. Wówczas kładzie nowy żeton na jednym ze starych żetonów, zakrywając go całkowicie. W efekcie tego ruchu cena budowanego żetonu staje się niższa o cenę żetonu zabudowanego. Jeśli oba żetony kosztują tyle samo, to gracz nie płaci nic. Jeśli cena żetonu, który zostaje nadbudowany, jest wyższa od tego, który znajdzie się na nim, to gracz w wyniku tego ruchu nie zyskuje dodatkowych monet.

**Przykład:** Gracz nadbudowuje żeton o cenie 2, nakładając na niego żeton o cenie 5. Kosztuje go to 3 monety.

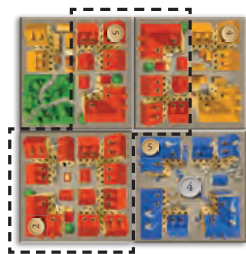
**Przykład:** Gracz nadbudowuje żeton o cenie 3, nakładając na niego żeton o cenie 2. Nie ponosi żadnego kosztu, ale też nie zyskuje monet.

Gdy wszyscy gracze zbudują lub odrzucą swoje żetony, podają pozostałe trzy żetony graczowi siedzącemu po swojej lewej (w epokach nieparzystych) lub prawej (w epokach parzystych) stronie. Następnie cała procedura powtarza się – każdy wybiera jeden żeton i zagrywa go lub odrzuca. Faza budowy trwa w ten sposób do momentu, aż każdy z graczy zbuduje lub odrzuci po cztery żetony.

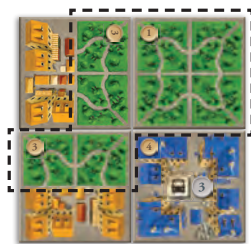
## Rodzaje obszarów

Każdy żeton miasta może być podzielony na maksymalnie cztery części. Może on zawierać od jednego do czterech rodzajów zabudowy. Rodzaje zabudowy, które znajdują się na żetonach sąsiadujących ze sobą bokami, są traktowane jako jeden spójny obszar. Ma to znaczenie przy punktowaniu oraz w przypadku budynków użyteczności publicznej i kamieni milowych.

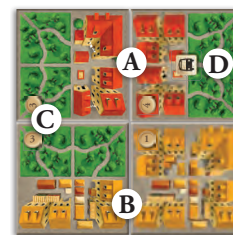
Budynki użyteczności publicznej i kamienie milowe stanowią zawsze osobne obszary zabudowy, nawet jeśli sąsiadują ze sobą.



**Przykład:** Ramką zaznaczono jeden obszar mieszkalny.



**Przykład:** Ramką zaznaczono jeden park.



**Przykład:** Powyższy układ zawiera w sobie 4 osobne obszary. Mieszkalny (A), handlowy (B) i dwa parki (C i D).



## Faza dochodu

W fazie dochodu powstaje budynek kamień milowy, a gracze otrzymują monety i punkty zwycięstwa. Należy wykonać poniższe kroki, zachowując podaną kolejność:

1. Rozgrywana jest wojna (tylko w III i IV epoce).

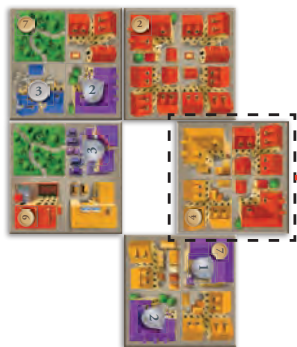
W III epoce jest to I wojna światowa. Każdy z graczy musi wówczas wybrać ze swojej dzielnicy jeden żeton miasta i odrzucić go do pudełka.

W IV epoce jest to II wojna światowa. Każdy z graczy musi wybrać ze swojej dzielnicy dwa żetony miasta i odrzucić je do pudełka.

Gracze odrzucają również żetony, które znajdowały się pod odrzuconym żetonem.

Gracze nie mogą odrzucić takich żetonów, które spowodowałyby rozdzielenie ich dzielnicy – np. na dwie mniejsze. Oznacza to, że po zakończeniu wojny wszystkie żetony w dzielnicy gracza muszą stykać się ze sobą bokami.





**Przykład:**  
**Niepoprawne**  
usuwanie żetonu  
z dzielnicy.



**Przykład:**  
**Poprawne**  
usuwanie żetonu  
z dzielnicy.

2. Pomiędzy epoką aktualnie rozgrywaną, a epoką kolejną znajduje się żeton kamienia milowego. Otrzymuje go gracz, który najlepiej spełnia zapisany na nim warunek. Pobrawszy żeton (za darmo), można go natychmiast zbudować w swojej dzielnicy. Kamień milowy można później położyć na już istniejącym żetonie. Kamień milowy można później nadbudować innym żetonem

Jeśli kilku graczy w jednakowym stopniu spełnia warunki budowy kamienia milowego, porównujecie pieniądze. Żeton zdobywa ten, kto posiada ich mniej. Jeśli to nie przyniesie rozstrzygnięcia porównujecie punkty zwycięstwa. W rzadkiej sytuacji, w której remisujący gracze mają tyle samo pieniędzy i punktów, nikt nie zdobywa budynku kamienia milowego.

3. Gracze otrzymują punkty i żetony monet w kolejności zapisanej na karcie pomocy. Przy punktowaniu istotne są obszary zabudowy

i sposób, w jaki ze sobą sąsiadują. Obszar uznajemy za jeden spójny, jeśli budynki tego samego rodzaju stykają się bokami. Jeśli dwa obszary stykają się ze sobą rogami, nie uznajemy ich za sąsiadujące. Kamienie milowe i budynki użyteczności publicznej są zawsze traktowane jak osobne obszary, nawet jeśli stykają się ze sobą bokami. Łatwo je rozpoznać, gdyż od reszty żetonów odróżniają je szczegółowe ilustracje obiektów.

Zdobyte punkty gracze zaznaczają na torze punktacji na planszy, przesuwając figurki Syrenek (w swoich kolorach) o odpowiednią liczbę pól.

### Punktacja:

• Im więcej obszarów mieszkalnych sąsiaduje z jednym, wybranym parkiem w dzielnicy gracza, tym więcej punktów on otrzyma.

Liczba obszarów mieszkalnych	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Liczba punktów	1	2	3	5	7	10	13	16	+3 za każdy kolejny

- Każdy obszar handlowy przynosi 1 monetę dochodu za każdy obszar mieszkalny, który z nim sąsiaduje.
- Każdy obszar kulturalny daje tyle punktów zwycięstwa, ile wskazują widniejące na nim ikony.
- Każdy obszar przemysłowy przynosi tyle monet dochodu, ile wskazują widniejące na nim ikony. Jednocześnie gracz traci po 1 punkcie zwycięstwa za każdy obszar mieszkalny sąsiadujący z obszarem przemysłowym.
- Gracz otrzymuje po 2 punkty zwycięstwa za każdy symbol środków transportu, gdy uzbiera ich minimum dwa. Żetony z symbolami transportu nie mogą ze sobą sąsiadować. Jeśli sąsiadują ze sobą, wszystkie znajdujące się na nich symbole transportu traktuje się jak jeden.
- Budynki kamieni milowych, zbudowane w dzielnicach graczy, przynoszą efekt zapisany na żetonie.
- Budynki użyteczności publicznej działające w fazie dochodu przynoszą efekt zapisany na żetonie.



Przykładowa punktacja:

- Gracz dysponuje trzema niezależnymi parkami w swojej dzielnicy (A, B, C). Na potrzeby punktowania wybiera największy park (A). Sąsiaduje on z pięcioma niezależnymi obszarami mieszkalnymi. Gracz otrzymuje 7 punktów zwycięstwa (patrz: tabelka).
- Gracz dysponuje czterema niezależnymi obszarami handlowymi (D, E, F, G). Sąsiadują one łącznie z pięcioma obszarami mieszkalnymi. Gracz otrzymuje 5 monet.
- Gracz dysponuje czterema obszarami kulturalnymi. Otrzymuje za nie 7 punktów zwycięstwa (trzy z nich warte są po 2 punkty, a jeden – 1 punkt).
- Gracz dysponuje trzema obszarami przemysłowymi. Przynoszą one łączny dochód w wysokości 7 monet, ale jeden z nich sąsiaduje z obszarem mieszkalnym. Z tego powodu gracz traci 1 punkt zwycięstwa.
- Gracz dysponuje dwoma żetonami z symbolem transportu. Otrzymuje 4 punkty zwycięstwa.
- Gracz dysponuje trzema budynkami użyteczności publicznej. Są to:
  - 1) Szkoła Główna Handlowa – pozwala na uzyskanie punktu zwycięstwa lub monety za każdy budynek użyteczności publicznej. Gracz ma trzy takie budynki i decyduje się na uzyskanie 3 punktów zwycięstwa.
  - 2) Park Skaryszewski – pozwala na uzyskanie punktów zwycięstwa za najdłuższy obszar parkowy w linii prostej. Najdłuższy park (A) składa się z trzech żetonów, więc gracz uzyskuje 3 punkty zwycięstwa.
  - 3) Huta Warszawa – pozwala na uzyskanie punktu zwycięstwa za każdy niezależny obszar przemysłowy. Gracz dostaje 3 punkty zwycięstwa.

Podczas punktowania tej epoki gracz uzyskał łącznie 26 punktów zwycięstwa i 12 monet.

## Zakończenie gry

Po rozegraniu szóstej epoki gra kończy się i następuje podliczenie punktów. Dodatkowo na koniec każdy z graczy otrzymuje po 1 punkcie za każde 5 monet, które pozostały w jego zasobach. Gracz, który zgromadził najwięcej punktów, wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz, któremu pozostało więcej monet (od 0 do 4). Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

\*\*\*

## Arsenał



Gracz posiadający Arsenał traci w każdej wojnie o 1 żeton miasta mniej – czyli w I wojnie światowej nie traci nic, a w II wojnie – jeden żeton. Uwaga! Gracz nie może wybrać Arsenалу jako żetonu, który traci!

Magazyn broni zbudowany w latach 1638-43 z inicjatywy króla Władysława IV Wazy na bastionie przy tzw. Watach Zygmunto-wskich. Kilkakrotnie przebudowany, m.in. w 1835 roku na więzie-nie, a w latach 1935-38 – na archiwum miejskie. 26 marca 1943 roku przy budynku odbyła się akcja odbicia więźniów Gestapo, w tym Jana Bytnara „Rudego”. Spalony w listopadzie 1944 roku wraz ze wszystkimi zgromadzonymi w nim archiwalnymi dokumentami miejskimi. Odbudowany w latach 1948-50, od 1959 roku mieści Państwowe Muzeum Archeologiczne.

## Marywil



Jeden, dowolny obszar handlowy gracza przynosi podwójny dochód. Przykładowo: obszar handlowy sąsia-dujący z trzema obszarami mieszkalnymi przynosi sześć monet dochodu – zamiast trzech.

Zespół budynków – w kształcie pięciokąta – o funkcjach handlowych, usługowych i hotelowych (głównie dla kupców), wzniesiony w 1695 roku u zbiegu ulic Senatorskiej i Wierzbowej z inicjatywy królowej Marii Kazimiery („Marysienki”), żony Jana III Sobieskiego. Obiekt zaprojekt-



tował Tylman z Gameren, umieszczając w bocznych skrzydłach m.in. apartament dla króla i królowej, a w południowym skrzydle – kaplicę. W latach 1738-42 miejsce przechowywania zbiorów Biblioteki Zatu-skich. Na początku XIX wieku znacznie rozbudowany, a w 1825 roku – rozebrany w związku z budową w jego miejscu Teatru Wielkiego.

### Kolumna Zygmunta III Wazy



Gdy gracz posiadający Kolumnę Zygmunta odrzuca żeton zamiast go zbudować w swojej dzielnicy, otrzymuje z banku 5 monet, a nie 3.

Ustawiona w latach 1643-44 przez Władysława IV na cześć jego ojca. Jest najstarszym świeckim pomnikiem w Warszawie. Brązowy posąg został ustawiony na kolumnie z tzw. marmuru chęcińskiego. W 1855 roku u stóp kolumny uruchomiono fontannę (usuniętą ok. 1930 roku). W 1887 roku kolumna została wymieniona na kolumnę z różowego granitu z Włoch. Pomnik został zniszczony przez Niemców w nocy z 1 na 2 września 1944 roku. W ramach powojennej odbudowy figurę ustawiono na kolumnie wykonanej z granitu strzegomskiego i odstonięto w dniu otwarcia Trasy W-Z – 22 lipca 1949 roku. Zachowane poprzednie kolumny można oglądać przy południowym skrzydle Zamku Królewskiego.

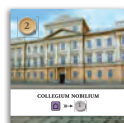
### Pałac Jabłonowskich



Zawsze gdy gracz posiadający Pałac wykonuje akcję nadbudowy, otrzymuje natychmiast 2 punkty zwycięstwa. Gdy gracz nadbuduje sam pałac, otrzyma punkty również za tę akcję.

Wzniesiony przy ul. Senatorskiej w latach 1773-85. W latach 1817-19 przebudowany na siedzibę ratusza. Spalony w czasie powstania styczniowego w 1863 roku, odbudowany i znacznie rozbudowany – wzbogacony m.in. o wieżę obserwacyjną dla oddziału Warszawskiej Straży Ogniowej, mieszczącej się w zabudowaniach ratusza. Centralną część budynku zajmowała obszerna sala balowa, wykorzystywana m.in. jako sala posiedzeń i sala wystawowa. Ruiny gmachu zniszczonego w czasie II wojny światowej rozebrano w 1952 roku. W latach 1995-97 fasada ratusza została zrekonstruowana w ramach budowy w jego miejscu zespołu nowoczesnych budynków biurowych.

### Collegium Nobilium



Gracz posiadający Collegium otrzymuje w fazie dochodu tyle dodatkowych monet, ile ma w swojej dzielnicy obszarów kulturalnych.

Szkoła dla synów magnatów i bogatej szlachty, mająca charakter uczelni wyższej, założona przez Stanisława Konarskiego w 1740 roku. Barokowy budynek przy ul. Długiej powstał w latach 1743-54. W 1785 roku przebudowany w stylu klasycystycznym. W XIX wieku adaptowany na Szkołę Aplikacyjną Artylerii i Inżynierów, potem na siedzibę Najwyższej Izby Obrachunkowej oraz Najwyższy Trybunał Administracyjny. Zniszczony w 1944 roku, odbudowany w latach 1950-56 z przeznaczeniem dla Państwowej Wyższej Szkoły Teatralnej (ob. Akademii Teatralnej).

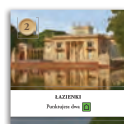
### Kościół Ewangelicko-Augsburski św. Trójcy



Gracz, który posiada kościół, otrzymuje w fazie dochodu 2 punkty zwycięstwa.

Kościół, zaprojektowany przez Szymona B. Zuga, stanął przy późniejszym pl. Małachowskiego w 1781 roku. Przez dłuższy czas kościół był największą świątynią w mieście. W 1825 roku w kościele tym Fryderyk Chopin grał na eolomelodikonie przed carem Aleksandrem I. W 1857 roku z kopuły kościoła została wykonana przez Karola Beyera pierwsza fotograficzna panorama miasta. W końcu XIX wieku, przy sporządzaniu planu Warszawy przez W.H. Lindleya, krzyż na kopule został uznany za geodezyjny środek miasta. Zniszczony we wrześniu 1939 roku. Odbudowany początkowo z przeznaczeniem na salę koncertową, od 1956 ponownie świątynia kościoła ewangelicko-augsburskiego.

### Łazienki Królewskie



Gracz, który posiada Łazienki, otrzymuje w fazie dochodu punkty za dwa wybrane przez siebie parki, a nie za jeden.

Rozległe założenie pałacowo-parkowe, zawdzięczające swój kształt królowi Stanisławowi Augustowi Poniatowskiemu, który po 1772 roku rozpoczął rozbudowę łaźni wzniesionej przez Stanisława H. Lubomirskiego. Na zlecenie króla łaźnia została rozbudowana w Pałac na Wyspie,

zaś na terenie parku powstały liczne obiekty – np. Pałac Myślewicki, Teatr na Wyspie, Biały Dom czy pomarańczarnia z Teatrem Królewskim. W 1817 roku kompleks sprzedany carowi Aleksandrowi I, rozbudowany o budowle parkowe, m.in. w części parku przy Belwederze. Udostępniony publiczności po I wojnie światowej. Zdeastrowany park po rewaloryzacji udostępniono w latach 50. XX wieku, zaś odbudowa spalonego Pałacu na Wyspie trwała do 1965 roku.

### PAST-a



Gracz, który posiada budynek PAST-y, otrzymuje w fazie dochodu 1 punkt zwycięstwa za każdy obszar mieszkalny sąsiadujący z co najmniej jednym budynkiem użyteczności publicznej. Uwaga! Obszar mieszkalny sąsiadujący z dwoma lub trzema budynkami użyteczności publicznej nadal przynosi tylko 1 punkt!

Wybudowana w latach 1907–10 siedziba centrali telefonicznej Towarzystwa Cedergren w momencie oddania do użytku była najwyższym budynkiem w Cesarstwie Rosyjskim. W 1922 roku przejęta przez Polską Akcyjną Spółkę Telefoniczną (PAST). W czasie powstania warszawskiego o budynek toczyły się zaciekle walki, zakończone zdobyciem go przez powstańców, dzięki czemu Niemcy stracili ważny punkt obserwacyjny. Odbudowany w uproszczonej formie na przełomie lat 50. i 60. XX wieku, w 2000 roku przekazany środowiskom kombatanckim, z których inicjatywą w 2003 roku zwieńczono go znakiem Polski Walczącej.

### Kolej Warszawsko-Wiedeńska



Gracz posiadający budynek Kolei może w fazie dochodu, po otrzymaniu pieniędzy z innych budynków, zamienić 4 monety na 2 punkty zwycięstwa lub 2 punkty na 6 monet.

Pierwsza linia kolejowa na terenie Królestwa Polskiego połączyła Warszawę z Krakowem (a dalej – z Wiedniem) w 1848 roku. Uruchomiona w 1845 roku na odcinku Warszawa-Grodzisk Mazowiecki, miała stację końcową u zbiegu al. Jerozolimskich i ul. Marszałkowskiej (Dworzec Wiedeński). Linia kolejowa stała się impulsem do rozwoju zarówno części miasta wokół dworca, jak i licznych zakładów przemysłowych na Woli. W okresie międzywojennym, w związku z przebudową warszawskiego

węzła kolejowego, Dworzec Wiedeński został zastąpiony nowym Dworcem Głównym.

### Politechnika Warszawska



Gracz posiadający Politechnikę buduje wszystkie żetony miasta zawierające w sobie obszary przemysłowe, płacąc o 2 monety mniej niż wynika to z ich ceny. Uwaga! Zniżka nie dotyczy akcji nadbudowy, a jedynie budowy.

Najstarsze spośród zabudowań Politechniki Warszawskiej (założonej w 1915 roku) przy ul. Nowowiejskiej powstały w latach 1899–1902 dla carskiego Warszawskiego Instytutu Politechnicznego im. Mikołaja II (Gmach Główny, Gmach Fizyki, Gmach Chemii, Gmach Mechaniki). W czasie I wojny światowej w zabudowaniach mieścił się niemiecki szpital wojskowy. W okresie międzywojennym zostały wzniesione nowe siedziby wydziałów: technologii chemii i elektrotechniki, a także Instytut Aerodynamiczny oraz Gmach Kreślarni.

### Park Skaryszewski



Gracz posiadający Park otrzymuje w fazie dochodu tyle punktów, na ile żetonów jest długi jego najdłuższy park. Uwaga! Liczy się długość parku w linii prostej. Gracz może otrzymać w ten sposób maksymalnie 4 punkty.

Założony w latach 1905–22, zgodnie z projektami Franciszka Szaniora – na obszarze pastwiska miejskiego na Saskiej Kępie. Na terenie parku powstały m.in. sztuczne jezioro, wzgórze z wodospadem, ogród różany oraz szereg alej. Pod koniec lat 20. w parku ustawiono rzeźby „Rytm”, „Kąpiąca się”, „Tancerka”. W 1929 roku park otrzymał imię Ignacego J. Paderewskiego. Z powodów ideologicznych po 1945 roku I.J. Paderewski przestał być patronem parku; ponownie stał się nim dopiero w 1981 roku. Podobne losy dotyczyły pomnika Edwarda House'a – odsłonięty w 1932 roku, został usunięty po roku 1945 i odtworzony w 1991.



## Lotnisko Okęcie



Gracz posiadający budynek Lotniska może w fazie dochodu, po otrzymaniu pieniędzy z innych budynków, zamienić 6 monet na 3 punkty zwycięstwa lub 3 punkty na 9 monet.

*Lotnisko na podwarszawskim Okęciu powstało w 1926 roku – w związku z likwidacją lotniska na Polu Mokotowskim – jako lotnisko wojskowe. Wokół trawiastego pola wzlotów powstały hangary oraz budynki koszarowe dla 1. Pułku Lotniczego oraz zakłady PZL, produkujące samoloty wojskowe i silniki do nich. W 1934 roku przy lotnisku wojskowym otwarto tymczasowe lotnisko cywilne, mające funkcjonować do czasu zbudowania lotniska cywilnego na Gocławiu. W związku z porzuceniem planu budowy lotniska na Gocławiu, po II wojnie światowej na Okęciu rozpoczęła się sukcesywna rozbudowa portu cywilnego, który obecnie jest największym lotniskiem w kraju.*

## Szkoła Główna Handlowa



Gracz posiadający budynek Szkoły otrzymuje w fazie dochodu tyle punktów zwycięstwa lub monet, ile ma w swojej dzielnicy budynków użyteczności publicznej. Należy zysk można dowolnie wybierać spośród punktów i monet. Szkoła również liczy się na potrzeby punktowania. Przykładowo: gracz posiadający 5 budynków użyteczności publicznej może pobrać w fazie dochodu: albo 3 monety i 2 punkty, albo 5 monet, albo dowolną inną kombinację punktów i monet.

*Zespół budynków dla Szkoły Głównej Handlowej powstawał w latach 1925-30 oraz 1951-55 według projektu Jana Witkiewicza „Koszczyca”. Jako pierwszy wzniesiono w 1926 roku przy ul. Rakowieckiej gmach Zakładów Doświadczalnych – z dużą aulą wykładową. W 1930 roku przy planowanej ul. Batorego ukończono budowę biblioteki, w której tymczasowo mieściła się także siedziba Biblioteki Narodowej. Po wojnie od strony al. Niepodległości wzniesiono Gmach Główny, mieszczący szereg auli oraz sal wykładowych, z charakterystycznym dachem w kształcie piramidy. W okresie PRL uczelnia działała pod nazwą Szkoła Główna Planowania i Statystyki.*

## Prudential



Gracz, który posiada Prudential w swojej dzielnicy, może zbudować w niej aż 16 żetonów miasta (kwadrat 4x4), a nie jak reszta graczy – jedynie 12 (3x4 lub 4x3). Sam Prudential może zostać zbudowany już poza obszarem 3x4. Jeśli gracz utraci Prudential w czasie wojny lub samodzielnie go zabuduje, musi natychmiast odrzucić nadprogramowe żetony miasta – tak, by jego dzielnica nie wykraczała poza kombinację 3x4 lub 4x3.

*Najwyższy budynek przedwojennej Warszawy i Polski powstał dla Towarzystwa Ubezpieczeń „Prudential” w 1933 roku według projektu Marcina Weinfeldta. Dolne piętra mieściły biura, zaś górne – luksusowe mieszkania. Na najwyższych dwóch kondygnacjach działała telewizyjna stacja doświadczalna, a sam gmach w 1936 roku został zwieńczony telewizyjną anteną nadawczą. Poważnie zniszczony w czasie II wojny światowej, został odbudowany w latach 1950-53 z przeznaczeniem na Hotel „Warszawa”, który działał do 2002 roku. Od 2010 roku trwa generalny remont, mający przywrócić wieżowcowi jego przedwojenny charakter.*

## Dworzec Centralny



Gracz posiadający Dworzec Centralny może w fazie dochodu, po otrzymaniu pieniędzy z innych budynków, zamienić 8 monet na 4 punkty zwycięstwa lub 4 punkty na 12 monet.

*Najważniejszy dworzec kolejowy miasta, oddany do użytku w 1975 roku, powstał nieopodal przedwojennego dworca Warszawa Główna, w którego miejscu zbudowano podmiejski dworzec Warszawa Śródmieście. Gdy powstał, był jednym z najnowocześniejszych dworców w Polsce – ze schodami ruchomymi, drzwiami automatycznymi, przestronną halą z kasami oraz czterema peronami do obsługi ruchu dalekobieżnego. Wraz z dworcem powstał zespół przejść podziemnych, m.in. pod obecnym rondem Czterdziestolatka. Przez wiele lat nieremontowany; na początku XXI wieku uznawany za jeden z najgorszych polskich dworców. Odnowiony w latach 2010-12. W latach 2015-16 w hali głównej zbudowano antresolę oraz przeprowadzono szereg mniejszych remontów.*



## Centralny Dom Towarowy



Gracz posiadający w swojej dzielnicy CDT buduje wszystkie żetony, płacąc za nie o 3 monety mniej niż wynika to z ich ceny. Uwaga! Zniżka nie dotyczy akcji nadbudowy, a jedynie budowy. Jeśli gracz posiada jednocześnie CDT i Politechnikę, zniżki łączą się – gracz może więc budować żetony zawierające obszary przemysłowe, płacąc za nie o 5 monet mniej niż wynika z ich ceny.

*Zaprojektowany w latach 1947–48 w stylu powojennego modernizmu, nowoczesny dom towarowy o dużych oknach wypełniających całą elewację. Ukończony w 1951 roku, w czasie obowiązywania doktryny socjalizmu realistycznego w architekturze – z tego względu mocno krytykowany przez władzę. W czasie pożaru w 1975 roku doszczętnie spłonęły jego wnętrza. Po remoncie przekształcony w Centralny Dom Dziecka, od lat 80. funkcjonuje pod nazwą „Smyk”. W ramach przebudowy rozpoczętej w 2014 roku większa część budynku została rozebrana – za zrekonstruowaną elewacją ma powstać nowy budynek biurowo-handlowy.*

## Fabryka Samochodów Osobowych



Gracz, który ma w swojej dzielnicy Fabrykę, otrzymuje w fazie dochodu po 1 punkcie zwycięstwa za każdy obszar parkowy oraz kulturalny sąsiadujący z co najmniej jednym obszarem przemysłowym. Uwaga! Obszar sąsiadujący z dwoma lub trzema obszarami przemysłowymi nadal przynosi tylko 1 punkt!

*Sztandarowa inwestycja motoryzacyjna ukończona w 1951 roku na Pelcowiznie (Żerań). W zakładach opracowywano prototypy, a następnie produkowano samochody marek Warszawa, Syrena, Polonez, a od 1996 roku samochody marki Daewoo. Najliczniej produkowanym modelem – ponad 1,4 mln sztuk – był polski fiat 125p, wytwarzany w zakładach w latach 1967–91. Oprócz hal produkcyjnych, przy fabryce zbudowano tor dojazd doświadczalnych. W 2009 roku zawieszono produkcję samochodów, a część hal produkcyjnych wyburzono.*

## Huta Warszawa



Gracz, który ma Hutę, otrzymuje w fazie dochodu 1 punkt zwycięstwa za każdy obszar przemysłowy w swojej dzielnicy.

*Budowana od 1952 roku na warszawskich Bielanach w ramach tworzenia nowych wielkich, socjalistycznych zakładów pracy. Rozpoczęła działalność w 1957 roku uruchomieniem odlewni staliwa. W kolejnych latach (do 1968 roku) oddawano do użytku dalsze wydziały, m.in. stalownię, ciągarnię oraz poszczególne walcownie. W latach 70. zatrudniała około 10 000 pracowników, co przyczyniło się do budowy nowych osiedli mieszkaniowych na Bielanach. Sprywatyzowana w 1992 roku, po modernizacji kontynuuje produkcję w ramach koncernu ArcelorMittal.*

## Centrum Nauki Kopernik



Gracz posiadający Centrum Nauki otrzymuje w fazie dochodu 1 punkt zwycięstwa za każdy obszar kulturalny w swojej dzielnicy.

*Nowoczesne centrum nauki, otwarte na Powiślu w 2010 roku. Oprócz ekspozycji stałej, zachęcającej zwiedzających do samodzielnego przeprowadzania doświadczeń i poznawania praw natury, w skład centrum wchodzi laboratoria oraz pracownie fizyczne i chemiczne, a także nowoczesne planetarium, otwarte w 2011 roku. Centrum organizuje też liczne wystawy czasowe oraz jest współorganizatorem Pikników Naukowych. Wśród warszawiaków i turystów jest jednym z najpopularniejszych miejsc w Warszawie (ponad 1 mln zwiedzających rocznie).*

## Stadion Narodowy



Gracz posiadający Stadion otrzymuje w fazie dochodu 2 punkty zwycięstwa za każdy obszar parkowy w swojej dzielnicy.

*Zbudowany w miejscu Stadionu Dziesięciolecia (oddanego do użytku w 1955 r.) w związku z organizacją przez Polskę i Ukrainę mistrzostw piłkarskich Euro 2012. Odbył się na nim m.in. mecz otwarcia mistrzostw. Na trybunach mieści 58,5 tys. kibiców,*

a podczas organizacji koncertów, wykorzystując również płytę boiska, nawet 72,9 tys. osób. Stadion jest także miejscem organizowania innych wydarzeń, m.in. targów książki. W salach pod trybunami znajdują się pomieszczenia wykorzystywane podczas multimedialnych wystaw czasowych. W 2013 roku w sali konferencyjnej zbudowanej na płycie odbył się szczyt klimatyczny ONZ, a w 2016 roku – szczyt NATO.

### Muzeum Powstania Warszawskiego



Gracz posiadający Muzeum otrzymuje w fazie dochodu 2 punkty zwycięstwa za każdy obszar przemysłowy w swojej dzielnicy.

Muzeum zostało powołane w 1983 roku jako filia Muzeum Historycznego m.st. Warszawy, ale dopiero po pracach adaptacyjnych w 2004 r. otrzymało stałą siedzibę – w gmachu dawnej Elektrowni Tramwajowej, u zbiegu ulic Grzybowskiej i Przyokopowej. Oprócz ekspozycji w budynku, na terenie muzeum znajduje się Park Wolności z Murem Pamięci, na którym widnieje blisko 10 000 nazwisk poległych powstańców. W 2012 roku muzeum zostało uznane przez portal TripAdvisor za największą atrakcję turystyczną Warszawy. Przy muzeum działa Instytut Stefana Starzyńskiego, propagujący wiedzę o Warszawie i jej historii.

### Warszawskie „City”

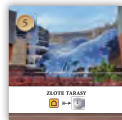


Gracz posiadający „City” otrzymuje w fazie dochodu 2 punkty zwycięstwa za każdy symbol środków transportu znajdujący się na obrzeżach jego dzielnicy (na żetonach, które nie zostały zabudowane ze wszystkich stron innymi żetonami).

W okresie PRL w mieście zostało zbudowanych jedynie kilka wieżowców. Dopiero po 1989 roku, w nowych warunkach gospodarczych, Warszawa zaczęła piąć się w górę. W sąsiedztwie Pałacu Kultury, dominującym przez blisko 40 lat w panoramie miasta, powstały wieżowce mieszczące biura, hotele oraz luksusowe apartamenty, niektóre według projektów uznanych zagranicznych architektów. Oprócz budynków wzniesionych na pustych działkach, widoczny jest też proces zastępowania niskich budynków wieżowcami (np. Złota 44, Q22). Na etapie dyskusji jest wciąż pomysł budowy szeregu wieżowców na terenach bezpośrednio przylegających

do Pałacu Kultury.

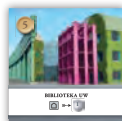
### Złote Tarasy



Gracz posiadający Złote Tarasy otrzymuje w fazie dochodu 1 punkt zwycięstwa za każdy obszar handlowy w swojej dzielnicy.

Centrum handlowo-biurowe powstało w latach 2002-07 na działce przylegającej do Dworca Centralnego. Cała środkowa część handlowa została przykryta unikatowym szklanym dachem o popalowanym kształcie, o powierzchni ponad 10 000 m<sup>2</sup>. W ramach kompleksu zbudowano także kino wielosalowe oraz zespół budynków biurowych. W 2007 roku na Targach MAPIC w Cannes centrum otrzymało tytuł najlepszego projektu komercyjnego na świecie.

### Biblioteka Uniwersytecka



Gracz posiadający Bibliotekę otrzymuje w fazie dochodu 1 punkt zwycięstwa za każdy budynek użyteczności publicznej w swojej dzielnicy. Biblioteka liczy się na potrzeby punktowania.

Nowy gmach Biblioteki Uniwersytetu Warszawskiego, przy ul. Dobrej, powstał w latach 1996-99. Nowoczesny gmach pomieścił księgozbiór przechowywany w starym budynku biblioteki przy Krakowskim Przedmieściu, czytelnie, część usługowo-rozrywkową oraz część biurową. Przed budynkiem ustawiono fragment tzw. rusztu, czyli metalowych regałów z budynku starej biblioteki. Na dachu został urządzony jeden z największych ogrodów dachowych w Europie, z którego rozciąga się panorama zarówno na Śródmieście, jak i na koryto Wisły.

### Miasteczko Wilanów



Gracz posiadający Miasteczko otrzymuje w fazie dochodu 1 punkt zwycięstwa za każdy obszar mieszkalny w swojej dzielnicy.

Osiedle mieszkaniowe, zaprojektowane w latach 90. XX wieku na Polach Wilanowskich jako samowystarczalne miasto w mieście. Poszczególni deweloperzy musieli spełnić wytyczne dotyczące m.in. wysokości budynków oraz przeznaczenia parterów na funkcje usługowe. Budowa pierwszych



budynków rozpoczęła się w 2002 roku. Na terenie osiedla powstał ratusz dzielnicy Wilanowa, realizowana jest także budowa Świątyni Opatrzności Bożej. Rozwijające się osiedle jest przedmiotem licznych dyskusji dotyczących jego funkcjonalności oraz dostępu mieszkańców do usług, kultury, szkolnictwa czy też służby zdrowia.

### Park Fontann



Gracz posiadający Park Fontann otrzymuje w fazie dochodu 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton wchodzący w skład największego obszaru parkowego w jego dzielnicy.

Kompleks czterech fontann znajduje się na Skwerze 1 Dywizji Pancerniej WP. Zespół fontann uruchomiono w 2011 roku, w związku z jubileuszem 125-lecia Miejskiego Przedsiębiorstwa Wodociągów i Kanalizacji. W piątkowe i sobotnie wieczory odbywają się tutaj 30-minutowe pokazy multimedialne „woda-światło-dźwięk” z wykorzystaniem reflektorów LED i laserów.

### Stare Miasto



Gracz posiadający Stare Miasto otrzymuje w fazie dochodu 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton w jego dzielnicy, który został choć raz nadbudowany.

Najstarsza część Warszawy, założona pod koniec XIII wieku przez księcia mazowieckiego Bolesława II. Wokół rynku z ratuszem został wytyczony regularny układ ulic, z kościołem parafialnym (obecna katedra św. Jana) przy ulicy prowadzącej do zamku książęcego. W XIV wieku otoczone murami obronnymi. Zabudowa Starego Miasta kilkakrotnie była niszczone przez pożary. W kolejnych stuleciach coraz bardziej zaniedbana i uboga część Warszawy. Częściowo rewitalizowane w okresie międzywojennym, bardzo mocno zniszczone w czasie II wojny światowej. Odbudowane w latach 1952-54, z odtworzeniem historycznych elewacji kamienic. W 1980 roku, w dowód uznania wysiłku przy rekonstrukcji, wpisane na Listę światowego dziedzictwa kultury UNESCO.

### Kamienie milowe

#### Pałac Saski



Otrzymuje go gracz posiadający w swojej dzielnicy najmniej obszarów zabudowy (dowolnych, liczą się wszystkie obszary, wszystkich rodzajów). W fazie dochodu przynosi 2 monety.

#### Pałac w Wilanowie



Otrzymuje go gracz posiadający w swojej dzielnicy więcej obszarów zabudowy (dowolnych, liczą się wszystkie obszary, wszystkich rodzajów). W fazie dochodu przynosi 2 monety.

#### Teatr Wielki



Otrzymuje go gracz posiadający w swojej dzielnicy więcej obszarów kulturalnych. W fazie dochodu przynosi 1 punkt zwycięstwa za każdy obszar kulturalny sąsiadujący z Teatrem (maks. 4).

#### Filtry



Otrzymuje je gracz posiadający w swojej dzielnicy więcej parków. W fazie dochodu przynosi 1 punkt zwycięstwa i jedną monetę za każdy park sąsiadujący z Filtrami (maks. 4).

#### Pałac Namiestnikowski



Otrzymuje go gracz posiadający w swojej dzielnicy więcej budynków użyteczności publicznej. W fazie dochodu przynosi 1 punkt zwycięstwa za każdy budynek użyteczności publicznej sąsiadujący z Pałacem (maks. 4).

#### Plac Wilsona



Otrzymuje go gracz posiadający w swojej dzielnicy więcej obszarów mieszkalnych. W fazie dochodu przynosi 1 punkt zwycięstwa za każdy obszar mieszkalny sąsiadujący z Placem (maks. 4).

## Trasa W-Z



Otrzymuje ją gracz posiadający w swojej dzielnicy najwięcej żetonów nadbudowanych (liczy się liczba żetonów nadbudowanych choć raz, a nie liczba samych nadbudów). W fazie dochodu przynosi 1 punkt zwycięstwa i 1 monetę za każdy żeton z co najmniej jedną nadbudową sąsiadujący z Trasą.

## Metro



Otrzymuje je gracz posiadający w swojej dzielnicy najwięcej symboli transportu. W fazie dochodu przynosi 1 punkt zwycięstwa za każdy symbol transportu sąsiadujący z Metrem (maks. 4).

## Pałac Kultury i Nauki



Otrzymuje go gracz posiadający w swojej dzielnicy najwięcej obszarów przemysłowych. W fazie dochodu przynosi 1 punkt zwycięstwa za każdy obszar przemysłowy w dzielnicy gracza. Natychmiast po zbudowaniu PKiN wszyscy pozostali gracze tracą jednorazowo po jednym punkcie zwycięstwa za każdy posiadany obszar handlowy.

## Jarmark „EUROPA”



Otrzymuje go gracz posiadający w swojej dzielnicy najwięcej obszarów handlowych. W fazie dochodu przynosi 15 monet.

## Dlaczego w grze „Capital” pionki mają kształt Syrenek?



Trudno wyobrazić sobie bardziej popularny symbol Warszawy, bo Syrenka jest w miejskim herbie od średniowiecza! Jednak Syrenki nie od samego początku były pół kobietami, pół rybami. Pierwsze wyobrażenia przedstawiały istoty ze skrzydłami, dwiema łapami i ogonem. Dopiero od XVII wieku przybrała ona kształt współczesny. Znana jest legenda o dwóch siostrach – Syrenach, z których jedna przyплыnęła do Kopenhagi i po dziś dzień możemy ją znaleźć przy wejściu do portu. Druga z nich wybrała Warszawę, gdzie z chęci zysków została podstępnie porwana. Uwolnił ją syn rybaka, a ona w podzięcie obiecała bronić miasta, dlatego uzbroiła się w miecz i tarczę. Obecnie w Warszawie znajduje się kilka pomników Syrenki i niezliczone jej przedstawienia na budynkach i obrazach.

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl). Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

**Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.**

Pełna oferta gier GRANNY na [sklep.granna.pl](http://sklep.granna.pl)  
Odwiedź nas na facebooku: [www.facebook.com/grannagry](http://www.facebook.com/grannagry)

Wyprodukowano w Polsce  
Granna Sp. z o.o.

ul. Księcia Ziemowita 47  
03-788 Warszawa



Konsultacja merytoryczna:  
Agnieszka Szulejewska i Jacek Chałupka

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)

**GRANNA**  
EXPERT