

Illustratie doos: Tytus Brzozowski Illustraties: Grzegorz Molas
Spelontwerp: Filip Miluński
Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij

Een spel voor 2-4 spelers Speelduur: 60 minuten

[LEFT]

Inleiding

Warschau (Warschau) is een unieke stad. Er wordt van gezegd dat het “zijn eigen dood heeft overleefd”, en daar is wat voor te zeggen. De Poolse hoofdstad werd grotendeels verwoest tijdens de Tweede Wereldoorlog, en zijn herstel was een uitzonderlijk bouwkundig hoogstandje. Warschau is een combinatie van elegante gebouwen uit de Saksische tijd, architectuur uit de periode tussen de beide Wereldoorlogen, socialistische woonblokken en moderne gebouwen. Wandelend door het stadsdeel Wola in Warschau kun je deze verscheidenheid in één oogopslag zien. Moderne glazen gebouwen staan naast vooroorlogse autogarages, en betonnen blokken raken aan elegante oude huizen, die verval door de tijd tonen. Sommigen noemen het ruimtelijke rotzooi, terwijl anderen het zien als de hoofdstedelijke vastberadenheid. Beide zichtpunten zijn waar, want dat is wat Warschau is. Misschien niet de mooiste, maar sterk en met de blik vooruit. Niets weerspiegelt het karakter van de stad beter dan zijn diversiteit aan gebouwen.

Doel van het spel

Spelers bouwen gezamenlijk Warschau gedurende 6 tijdperken, vanaf het moment dat Warschau voor het eerst hoofdstad werd aan het einde van de 16^{de} eeuw, tot aan de moderne tijd. Elke speler ontwikkelt zijn eigen stadsdeel. Aan het einde van elk van de 6 tijdperken, leveren de stadsdelen inkomen en overwinningpunten op voor hun eigenaar. Na 6 ronden wint de speler met de meeste punten.

[RIGHT]

Spelmateriaal:

- het spelbord
- 105 stadstegels + 3 spelershulpen
- 36 munten
- 4 zeemeerminfiguren
- de spelregels

[2 - LEFT]

Vorbereiding

1. Plaats het spelbord in het midden van de tafel.
2. Verdeel de stadstegels volgens de cijfers op de achterzijde en schud elke stapel apart. Plaats de 6 stapels gedekt op de daarvoor bestemde velden met Romeinse cijfers op het spelbord.
3. Plaats de 5 dubbelzijdige mijlpaaltiegels op de daarvoor bestemde velden op het bord. Plaats elk met een willekeurige zijde boven.
4. Plaats de munten naast het bord. Zij vormen de bank.
5. Elke speler ontvangt:
 - een starttegel (“S” op de achterzijde). Elke speler plaatst zijn starttegel voor zich op tafel, met het park en de woongebouwen zichtbaar. Dit zijn de beginvelden van zijn stadsdeel.
 - 6 munten als startkapitaal.
 - Een zeemeermin in een kleur naar keuze. Plaats de zeemeermin op veld 0 van het scorespoor op het bord.
6. Plaats de spelershulpen binnen bereik van alle spelers. Je bent klaar om te beginnen!

Spelverloop

Het spel speelt over uit 6 tijdperken. Daarnaast zijn er oorlogen na het 3^{de} en 4^{de} tijdperk. Elk tijdperk bestaat uit een bouwfase en een inkomstenfase.

Bouwfase

Schud de stadstegels van het huidige tijdperk en geef dan 4 tegels aan elke speler.

In een spel met 2 of 3 spelers blijven er tegels over. Leg deze ongezien terug in de doos.

Elke speler kiest één van de 4 tegels, die hij dan dicht neer legt op tafel. Alle spelers draaien hun tegel tegelijkertijd open. Elke speler voert nu een van twee mogelijke acties uit:

- Leg de tegel af en ontvang 3 munten van de bank.
- Betaal de bouwkosten van de tegel (linksboven afgebeeld op de tegel) en bouw de tegel in je stadsdeel.

[RIGHT]

Bouwregels

- De nieuwe tegel moet met ten minste een zijde raken aan een andere tegel in het stadsdeel van de speler (diagonaal raken is niet voldoende).

fout

goed

- Een speler's stadsdeel kan nooit groter worden dan een rechthoek van 3x4 tegels of 4x3 tegels. Als een stadsdeel al 4 tegels breed is, kan hij dus niet breder worden en hij kan niet hoger worden dan 3 tegels. Een stadsdeel kan zodoende uit maximaal 12 tegels bestaan.
- Een tegel kan, voordat hij geplaatst wordt, naar keuze gedraaid worden in elk van de 4 richtingen. Na plaatsing kan een tegel niet meer gedraaid worden.
- Alle spelers bouwen tegelijkertijd.

In plaats van een tegel bouwen op een lege plek, mag een speler ook een tegel bovenop een al gebouwde tegel bouwen. Plaats de nieuwe tegel gewoon bovenop de al aanwezige tegel zodat deze helemaal afgedekt wordt. De bouwkosten van de nieuwe tegel worden verminderd met de kosten van de oudere tegel die hij afdekt.

Als beide tegels

[3 - LEFT]

dezelfde kosten hebben, betaalt de speler niets. Als de nieuwe tegel minder kost dan de oude, betaalt de speler niets, maar hij ontvangt ook geen munten. Deze actie heet **overbouwen**. Overbouwen kan op een enkele tegel of op een stapel met al eerder overbouwde tegels.

Voorbeeld: Een speler speelt een tegel die 5 kost bovenop een bestaande tegel die 2 kost. Hij moet dus nog 3 betalen.

Voorbeeld: Een speler speelt een tegel die 2 kost bovenop een tegel die 3 kost. Hij betaalt niets (en krijgt ook geen munten terug).

Nadat alle spelers hun tegel hebben afgelegd of gebouwd, geven ze hun overgebleven tegels door aan de speler links van hen (in de oneven tijdperken) of aan de speler rechts van hen (in de even tijdperken). Daarna wordt de bouwprocedure herhaald: iedereen kiest tegelijkertijd een tegel en legt deze af of bouwt hem. De bouwfase wordt zo verder gespeeld totdat alle spelers 4 tegels hebben afgelegd of gebouwd.

Verschillende gebieden

Elke stadstegel is verdeeld in 4 blokken. Elk blok heeft zijn eigen gebouwensoort, dus een tegel kan 1 tot 4 verschillende gebouwensoorten hebben.

Aangrenzende blokken (inclusief aangrenzende blokken op verschillende aangrenzende tegels) met dezelfde gebouwensoort, gelden als een aaneengesloten wijk van die soort (uitzondering: publieke gebouwen en mijlpalen). Dit is van belang voor de waarderingen, en tijdens het activeren van de publieke gebouwen en mijlpalen.

Publieke gebouwen en mijlpalen liggen altijd in hun eigen wijk, zelfs als ze aangrenzend liggen. Ze vullen ook altijd een hele tegel.

Voorbeeld: Het kader toont één woonwijk.

Voorbeeld: Het kader toont één park(wijk).

[RIGHT]

Voorbeeld: De afbeelding toont een gedeelte van een stadsdeel met 4 gemarkeerde wijken: woonwijk (A), zakenwijk (B) en 2 parken (C en D).

De aangegeven gebieden vormen elk een aaneengesloten wijk.

woonwijk
zakenwijk
industriële wijk
culturele wijk

park
publiek gebouw
mijlpaal
transport

Inkomstenfase

Tijdens de inkomstenfase worden mijlpalen geplaatst en spelers ontvangen munten en overwinningpunten. Volg onderstaande stappen in volgorde:

1. Oorlog (alleen in tijdperk III en IV).

Wereldoorlog I vindt plaats in tijdperk III. Elke speler moet 1 tegel uit zijn stadsdeel kiezen en deze terugleggen in de doos.

Wereldoorlog II vindt plaats in tijdperk IV. Elke speler moet 2 tegels uit zijn stadsdeel kiezen en deze terugleggen in de doos. Alle tegels onder de afgelegde tegel moeten ook worden afgelegd. Spelers kunnen geen tegel afleggen als hun stadsdeel daardoor in verschillende groepen tegels uiteenvalt. Na elke oorlog moet elk stadsdeel uit één aaneengesloten groep tegels bestaan.

[4 - LEFT]

Voorbeeld:

Incorrect verwijderen van een tegel uit het stadsdeel.

Voorbeeld:

Correct verwijderen van een tegel uit het stadsdeel.

2. De speler die het beste voldoet aan de voorwaarden van de mijlpaal tussen het huidige tijdperk en het volgende tijdperk, ontvangt de mijlpaaltegel. Hij bouwt deze tegel onmiddellijk kosteloos in zijn stadsdeel. De mijlpaal mag op een lege plek of bovenop een bestaande tegel gebouwd worden. Een mijlpaal mag later overbouwd worden (zijn bouwkosten zijn 0).

Bij een gelijke stand bij de voorwaarden voor een mijlpaal, wordt er eerst gekeken naar de hoeveelheid geld en daarna (als ook het geld gelijk is) naar het aantal punten. De betrokken speler die het minst heeft, ontvangt de mijlpaal! In de uitzonderlijke situatie dat de betrokken spelers evenveel geld en punten hebben, krijgt niemand de mijlpaaltegel en wordt deze afgelegd.

[RIGHT]

3. Spelers ontvangen punten en geld in de volgorde die op de spelershulp staat aangegeven. Verschillende soorten aangrenzende wijken worden gewaardeerd. Een wijk bestaat uit verbonden aangrenzende gebouwen van dezelfde soort. Alleen verbindingen via aangrenzende zijdes tellen mee: alleen diagonaal grenzen is niet voldoende. Mijlpalen en publieke gebouwen worden altijd als aparte wijken behandeld, ook al zijn ze aangrenzend.

Spelers zetten hun zeemeermin vooruit op het scorespoor als ze punten ontvangen.

Waardering:

- Hoe meer woonwijken grenzen aan één gekozen park in het stadsdeel van de speler, hoe meer punten hij verdient.

Aantal woonwijken		
Aantal punten		voor elke extra

- Elke zakenwijk levert 1 munt op voor elk aangrenzende woonwijk.
- Elke culturele wijk levert zoveel overwinningpunten op als afgebeeld in de wijk.
- Elke industriële wijk levert zoveel munten op als afgebeeld in de wijk. Een speler verliest ook 1 overwinningpunt voor elke woonwijk die grenst aan een of meer industriële wijken.
- Elke tegel met een transportsymbool levert 2 punten op. Er moeten minimaal 2 transportsymbolen in een staddeel zijn. Verbonden groepen van transporttegels tellen als één tegel.
- Mijlpalen geven het vermelde effect.
- Publieke gebouwen geven het vermelde effect.

[5 - LEFT]

Voorbeeld van een waardering van het volledige stadsdeel van een speler.

Waardering aan het einde van een tijdperk.

- Robert heeft 3 aparte parken in zijn stadsdeel (A, B, C). Robert kiest ervoor zijn grootste park (A) te waarderen. Daaraan grenzen 5 verschillende woonwijken. Robert ontvangt daarom 7 overwinningpunten (zie tabel op pagina 4).
- Robert heeft 4 aparte zakenwijken (D, E, F, G). Deze grenzen aan $1+1+1+2=5$ woonwijken. Hij ontvangt dus 5 munten.
- Robert heeft 4 culturele wijken. Deze leveren hem $1+2+2+2=7$ overwinningpunten op.
- Robert heeft 3 industriële wijken. Deze leveren hem $2+2+3=7$ munten op, maar één woonwijk grenst aan een van hen (H), dus Robert verliest ook 1 overwinningpunt.
- Robert heeft 2 verschillende transportwijken. Deze leveren $2 \times 2 = 4$ overwinningpunten op.
- Robert heeft 3 publieke gebouwen:
 - Warschau School of Economics: levert 1 overwinningpunt of 1 munt op voor elk publiek gebouw. Robert heeft 3 publieke gebouwen en kiest voor elk daarvan voor een overwinningpunt, in totaal dus 3 punten (hij zou ook hebben kunnen kiezen voor bijv. 1 punt plus 2 munten, of 3 munten).
 - Skaryszewski Park: levert overwinningpunten op voor de langste rechte lijn met parktegels. Roberts langste parkgebied (A) is 3 tegels lang, hij ontvangt dus 3 punten.
 - Warschau Steelworks: levert 1 overwinningpunt op voor elke aparte industriële wijk. Robert ontvangt dus 3 overwinningpunten.

Tijdens deze tijdperkwaardering, ontvangt Robert in totaal 26 overwinningpunten en 12 munten.

[RIGHT]

Einde van het spel

Het spel eindigt na het 6^{de} tijdperk. Elke speler ontvangt nog 1 overwinningpunt voor elke 5 geld die hij teruglegt in de bank. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijk stand wint de betrokken speler die de meeste munten over heeft (0-4). Als er dan nog steeds een gelijke stand is, delen de betrokken spelers de overwinning.

* * *

[All names of tiles not translated for playability]

Arsenal

De eigenaar verliest 1 tegel minder tijdens de oorlogen, hij verliest dus geen tegel tijdens WWI en slechts 1 tegel tijdens WWII. Het Arsenaal kan niet gekozen worden als tegel om af te leggen!

Als wapenopslag gebouwd in 1638-43 in opdracht van Koning Władysław IV Vasa op het bastion aan de zogenaamde Sigismundskade. De bestemming is meermalen gewijzigd: in 1835 werd het een gevangenis en in 1935-38 werd het gebruikt als stadsarchief. Op 26 maart 1943 vond er vlak bij het gebouw een actie plaats om gevangenen te bevrijden die werden vastgehouden door de Gestapo, onder wie Jan Bytnar "Rudy". Het gebouw brandde in november 1944 af met alle gearchiveerde documenten daarin. Herbouwd in 1948-50. Sinds 1959 huist hier het Archeologisch Museum van Warschau.

Marywil

Tijdens elke inkomstenfase kiest de eigenaar een van zijn zakenwijken: deze levert dubbel op. Bijv. een zakenwijk met 3 aangrenzende woonwijken levert 6 munten op in plaats van 3.

Een gebouwencomplex in de vorm van een vijfhoek, gebouwd in 1695 voor zaken-, diensten- en horecadoeleinden (voornamelijk voor handelaren) op de kruising van de Senatorska- en de Wierzbowa-straat in opdracht van Koningin Maria Kazimiera ("Marysieńka"), de vrouw van Jan III Sobieski. Het gebouw is ontworpen door Tylman van Gameren, die de appartementen voor de koning en koningin in de zijvleugels plaatste en een kapel in de zuidvleugel. In 1738-42 werd de collectie van de Żaluzki-bibliotheek hier gehuisvest. Het gebouw werd aan het begin van de 19de eeuw aanzienlijk uitgebreid en in 1825 gesloopt om plaats te maken voor het Grand Theatre.

[6 - LEFT]

Sigismund's Column

De eigenaar ontvangt altijd 5 munten in plaats van 3 als hij een tegel aflegt.

Władysław IV bouwde het ter nagedachtenis aan zijn vader. Het is het oudste niet-religieuze monument in Warschau: een bronzen beeld bovenop een zuil gemaakt van zogenaamd chęciński-marmer. In 1855 werd een fontein aangelegd aan de voet van de zuil (en rond 1930 weer verwijderd). In 1887 werd de zuil vervangen door een nieuwe, gemaakt van Italiaans roze graniet. Het monument werd vernietigd door de Duitsers in de nacht van 1 september 1944. Tijdens de naoorlogse restauratie werd het standbeeld geplaatst op een zuil van strzegomski-graniet en werd het onthuld op 22 juni 1949, op de dag van de opening van de W-Z route. Vroegere zuilen werden bewaard en zijn nu nog te zien bij de zuidvleugel van het Koninklijk Paleis.

Jabłonowski Palace

De eigenaar ontvangt altijd 2 overwinningpunten als hij overbouwt. Als de eigenaar het paleis zelf overbouwt, ontvangt hij 2 overwinningpunten, maar verliest hij daarna het effect van het paleis.

Gebouwd aan de Senatorska-straat in 1773-85. In 1817-19 verworden tot de zetel van het stadsbestuur. Afgebrand in 1863 tijdens de Januari-opstand, daarna herbouwd en aanzienlijk uitgebreid – met onder andere een uitkijktoren voor de brandweer van Warschau, geplaatst op het perceel van de gemeenteraad. Het centrale gedeelte van het gebouw herbergt een grote balzaal die onder andere gebruikt werd als ontmoetings- en tentoonstellingsruimte. Het gebouw werd tijdens de Tweede Wereldoorlog vernietigd en de restanten werden in 1952 afgebroken. In 1995-97 werd de voorgevel herbouwd om deel uit te gaan maken van een modern kantorenblok.

[RIGHT]

Collegium Nobilium

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 1 munt per culturele wijk in zijn stadsdeel.

Een universiteit-achtige school voor de zonen van magnaten en rijke adel, opgericht door Stanisław Konarski in 1740. Een barok gebouw werd geopend aan de Długa-straat in 1743-54. In 1785 werd het herbouwd in de klassieke stijl. In de 19de eeuw veranderde het in de Academie voor Nationale Verdediging, daarna in de zetel van enkele afdelingen van de Hoge Raad. Vernietigd in 1944 en herbouwd in 1950-56 voor het huisvesten van de Nationale Theater- en Film School (tegenwoordig Theateracademie).

Holy Trinity Evangelical Church

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 2 overwinningpunten.

De kerk was ontworpen door Szymon B. Zug en gebouwd in 1781 vlak bij wat later het *Małachowski-plein* zou worden. Lange tijd was het de grootste kerk in de stad. In 1825 speelde Frederic Chopin er op het *aeolomelodikon* voor Tsaar Alexander I. In 1857 maakte Karol Beyer de eerste panoramische foto van de stad vanaf de koepel van de kerk. Aan het einde van de 19de eeuw, toen W.H. Lindley een stadsplan maakte voor Warschau, werd het kruis op de koepel aangewezen als landmeetkundig middelpunt van de stad. Vernietigd in september 1939, oorspronkelijk herbouwd als concertzaal, sinds 1956 echter weer in gebruik als *Augsburger Evangelistenkerk*.

Royal Baths Park

De eigenaar mag tijdens elke inkomstenfase 2 parken in plaats van 1 waarderen.

Dit uitgestrekte complex van paleis en park dankt zijn vorm aan Koning *Stanisław August Poniatowski*, die na 1772 het initiatief nam tot de uitbreiding van het badhuis gebouwd door *Stanisław H. Lubomirski*. In opdracht van de koning werd het badhuis vergroot en omgebouwd tot een paleis op een eiland. Veel andere bouwwerken werden in het park geplaatst, inclusief het *Mysławicki-paleis*, het *Eilandtheater*, het *Witte Huis* en de *Orangerie* met het Koninklijk Theater. In 1817 werd het complex verkocht aan Tsaar Alexander I en nieuwe gebouwen werden opgericht, onder andere in het deel van het park dicht bij *Belvédère*. Na de Eerste Wereldoorlog werd het opengesteld voor publiek. Het verwoeste park werd gerestaureerd en weer toegankelijk in de jaren vijftig, terwijl de herbouw van het uitgebrande Paleis op het Eiland werd voltooid in 1965.

[7 - LEFT]

Polish Telephone Joint-Stock Company (PAST)

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 1 overwinningpunt voor elke woonwijk die grenst aan minstens één publiek gebouw (aangrenzend aan meerdere publieke gebouwen levert niets extra op).

Gebouwd in 1907-10, de hoofdzetel van telefoonmaatschappij *Cedergren* was het hoogste gebouw in het Russische Rijk op het moment van oplevering. In 1922 werd het overgenomen door PAST. Tijdens de Warschau-opstand was het gebouw onderwerp van hevige gevechten, die er toe leidden dat de opstandelingen het in bezit kregen en de Duitsers een belangrijk strategisch punt kwijtraakten. Het werd herbouwd in een versimpelde vorm in de jaren 50 en 60 en in 2000 werd het geschonken aan de veteranengemeenschap. Sindsdien is het gebouw getooid met het ankersymbool van het Pools ondergronds verzet.

Warschau-Vienna Railway

De eigenaar mag tijdens elke inkomstenfase 4 munten inwisselen voor 2 overwinningpunten, of 2 overwinningpunten inwisselen voor 6 munten.

De eerste spoorlijn in het Koninkrijk Polen verbond Warschau met Krakau (en later Wenen) in 1848. In 1845 werd begonnen met het traject tussen Warschau en *Grodzisk Mazowiecki*. De lijn eindigde bij het knooppunt bij de *Aleje Jerozolimskie*- en *Marszałkowska*-straat (*Vienna Station*).

De spoorlijn werd een grote impuls voor de ontwikkeling van de gebieden rond het station en de vele fabrieken in stadsdeel *Wola*. Tijdens de periode tussen de twee wereldoorlogen, mede door de herinrichting van het Warschau-knooppunt, werd *Vienna Station* vervangen door het nieuwe hoofdstation.

[RIGHT]

Warschau University of Technology

De eigenaar betaalt 2 munten minder als hij een industriële tegel bouwt op een lege plek. (er is geen korting bij overbouwen).

Het oudste gebouw onder de panden van de Universiteit (opgericht in 1915) werd gebouwd in 1899-1902 aan *Nowowiejska*-straat voor het *Polytechnisch Instituut* van de tsaar (hoofdgebouw, natuurkundegebouw, scheikundegebouw en techniekgebouw). Tijdens de Eerste Wereldoorlog was er een Duits hospitaal gevestigd in de panden. In de periode tussen de oorlogen werden nieuwe gebouwen ingericht voor de volgende afdelingen: chemische technologie, elektrotechniek en tevens het Instituut voor *Aerodynamica* en de ontwerpstudio.

Skaryszewski Park

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase zoveel overwinningpunten als de lengte (in tegels) van zijn langste park, gemeten in een rechte horizontale of verticale lijn (dus een maximale beloning van 4 overwinningpunten).

Aangelegd in 1905-22 aan de hand van het ontwerp van *Franciszek Szanior*, op gemeentegrond in de wijk *Saska Kępa*. In het park zijn onder andere: kunstmatige meren, een heuvel met waterval, een rozentuin en vele lanen. Aan het eind van de jaren 20 werden er standbeelden geplaatst in het park: “Het Ritme”, “De Badende Vrouw” en “De Danser”. In 1929 werd het vernoemd naar *Ignacy J. Paderewski*. Door ideologische kwesties verloor het park na 1945 *Paderewski's* naam, al keerde de naam nog even terug in 1981. Het monument van *Edward House* trof een vergelijkbaar lot – onthuld in 1932, weggehaald in 1945 en weer herbouwd in 1991.

[8 - LEFT]

Okęcie Airport

De eigenaar mag tijdens elke inkomstenfase 6 munten inwisselen voor 3 overwinningpunten, of 3 overwinningpunten inwisselen voor 9 munten.

Het vliegveld in Okęcie vlak bij Warschau werd gesticht in 1926 omdat het vliegveld van Mokotów sloot als militaire basis. Rondom de hangars stonden barakken van het Eerste Luchtmacht Regiment en fabrieken van PZL waar militaire vliegtuigen en hun motoren werden gebouwd. In 1934 werd een tijdelijk burgervliegveld geopend in de buurt van het militaire vliegveld, oorspronkelijk met de bedoeling om weer te verdwijnen wanneer het vliegveld in Gocław af zou zijn. Omdat de overheid het plan opgaf om een vliegveld te bouwen in Gocław, zag Okęcie na de Tweede Wereldoorlog een blijvende groei in zijn burgerluchtvaart en is het nu het grootste vliegveld van het land.

Warschau School of Economics

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 1 munt of 1 overwinningpunt voor elk publiek gebouw dat hij bezit. Hij mag dit per gebouw bepalen: bijv. met 2 publieke gebouwen ontvangt de eigenaar 2 munten, of 1 munt en 1 punt of 2 punten.

Het complex van gebouwen voor de Economische Hogeschool van Warschau ontstond in 1925-30 naar een ontwerp van Jan Witkiewicz "Koszczyz". Eerst was er het gebouw van de Experimentele Werken met een grote collegezaal, gebouwd in 1926 aan Rakowiecka-sstraat, en in 1930 de bibliotheek die gebouwd werd bij de geplande Batorego-sstraat. Het was een tijdelijke zetel voor de Nationale Bibliotheek. Na de oorlog werd het hoofdgebouw neergezet aan de zijde van de Al. Niepodległości-sstraat met vele leesalen en een opvallend dak in de vorm van een piramide. In de tijd van de Volksrepubliek Polen werd de school Hogeschool voor Planning en Statistiek genoemd.

[RIGHT]

Prudential

De stadswijk van de eigenaar kan een vierkant vormen van 4x4 tegels, in plaats van de gebruikelijke rechthoek van 3x4 of 4x3. De Prudential kan zelf buiten het 3x4 of 4x3 gebied gebouwd worden. Als de toren verloren gaat tijdens een oorlog, of er wordt een andere tegel overheen gebouwd, moet het stadsdeel van de speler onmiddellijk weer binnen 3x4 of 4x3 passen, en de speler moet eventueel onmiddellijk tegels afleggen om hier aan te voldoen.

Het hoogste gebouw in vooroorlogs Warschau en Polen werd gebouwd voor de verzekeringsmaatschappij "Prudential" in 1933 naar een ontwerp van Marcin Weinfield. Op de lagere verdiepingen waren kantoren, terwijl op de hogere luxe appartementen lagen. Op de twee bovenste verdiepingen was een experimenteel tv-station gevestigd, en bovenop het gebouw stond een tv-zendmast. Enorm beschadigd in de Tweede Wereldoorlog, werd het herbouwd in 1950-53 om hotel "Warschau" te huisvesten, dat tot 2002 heeft bestaan. Een grondige restauratie van de toren, die hem zijn vooroorlogse uiterlijk terug moet geven, is gestart in 2010.

Main Railway Station

De eigenaar mag tijdens elke inkomstenfase 8 munten inwisselen voor 4 overwinningpunten, of 4 overwinningpunten inwisselen voor 12 munten.

Het belangrijkste spoorwegstation in Warschau werd geopend voor publiek in 1975 en gebouwd vlakbij het vooroorlogse station dat een overstapstation werd, Warszawa Śródmieście. Op het moment van opening was het een van de modernste stations van Polen, met een lift, automatische deuren, een ruime hal met loketten en perrons voor langeafstand treinen. Naast het station werd ook een stelsel van tunnels aangelegd onder wat nu de Czerdziestolatka-rotonde is. Na jaren van verwaarlozing werd het aan het begin van de 21ste eeuw gezien als een van de slechtste Poolse stations. Het werd gemoderniseerd in 2010-12. In 2015-16 werd een tussenverdieping gebouwd en talloze kleinere verbeteringen werden uitgevoerd.

[9 - LEFT]

Central Department Store

De eigenaar betaalt 3 munten minder als hij een tegel bouwt op een lege plek (geen korting voor overbouwen). Deze korting is cumulatief met de korting van Warschau University of Technology's als een industriële wijk gebouwd wordt.

Ontworpen in 1947-48 in de naoorlogse stijl, een warenhuis met grote ramen die de hele gevel vullen. Voltooid in 1951, toen de sociaal-realistische doctrine de norm was en waardoor het verafschuld werd door de overheid. Het interieur brandde totaal af bij een brand in 1975. Nadat het gerestaureerd was veranderde het in een weeshuis met de naam "Smyk" in de jaren 80. Als onderdeel van een renovatie werd in 2014 het grootste deel van het gebouw gesloopt – een nieuw kantoor- en handelscentrum wordt achter de gerenoveerde gevel gebouwd.

Passenger Automobile Factory

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 1 overwinningpunt voor elk park en elke culturele wijk aangrenzend aan ten minste één industriële wijk (parken en culturele wijken die grenzen aan meer dan één industriële wijk leveren geen extra bonus op).

Het vlaggenschip van de Automobiellndustrie, voltooid in 1951 in Pelcowizna (wijk Żerań). De fabriek ontwierp prototypes en produceerde auto's: Warszawa, Syrena en Polonez, en sinds 1996 – Daewoo. Het populairste model – 1,4 miljoen werden er geproduceerd – was de Poolse Fiat 125p, die werd gebouwd in de periode 1967-91. Naast productiehallen had de fabriek ook een testcircuit. In 2009 werd de autoproductie beëindigd en een aantal gebouwen werden gesloopt.

[RIGHT]

Warschau Steelworks

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 1 overwinningspunt voor elke industriële wijk in zijn stadsdeel.

De bouw startte in 1952 in de regio Bielany als onderdeel van het overheidsplan om er grote sociale werkgelegenheid te creëren. Het werd geopend in 1957 als een staalgietery. In de daaropvolgende jaren (tot 1968) werden meer onderdelen toegevoegd: staalproductie, staaltrekken en staalwalsen. In de jaren 70 werkte er ongeveer 10 duizend arbeiders, wat bijdroeg aan het ontstaan van de vele woonblokken in Bielany. Geprivatiseerd in 1992, is het nu onderdeel van het ArcelorMittal concern.

Copernicus Science Center

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 1 overwinningspunt voor elke culturele wijk in zijn stadsdeel.

Een modern wetenschapscentrum opende in 2010 in de wijk Powiśle. Naast een permanente tentoonstelling die bezoekers uitnodigt hun eigen onderzoeken uit te voeren en zo de natuurwetten te leren kennen, een scheikunde- en een natuurkunde lab, herbergt het ook een modern planetarium dat in 2011 haar deuren opende. Het centrum organiseert vele tijdelijke tentoonstellingen en co-organiseert WetenschapsPicknicks. Het is een van de populairste plekken van de stad, bij zowel inwoners als toeristen (meer dan 1 miljoen bezoekers per jaar).

National Stadium

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 2 overwinningspunten voor elk park in zijn stadsdeel.

Gebouwd op de locatie van het voormalige Stadion van het Tienjarige Jubileum (geopend in 1955), toen Polen en Oekraïne het Europees Kampioenschap organiseerde in 2012 – onder andere de openingswedstrijd vond hier plaats. Het heeft een capaciteit van 58,5 duizend en, als het veld ook wordt gebruikt, van 72,9 duizend. Het stadion organiseert evenementen zoals concerten en boekenmarkten. Zalen onder de tribunes worden gebruikt voor tijdelijke multimedia-tentoonstellingen. In 2013 werd de VN-klimaatop er gehouden en in 2016 de NAVO-top.

[10 - LEFT]

Warschau Rising Museum

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 2 overwinningspunten voor elke industriële wijk in zijn stadsdeel.

Het museum werd opgericht in 1983 als een zijtak van het Historisch Museum van Warschau, maar pas na de renovatie in 2004 kreeg het een permanent onderkomen in het gebouw van de voormalige elektriciteitscentrale van de tram op het grens van Grzybowska en Przyokopowa. Naast de tentoonstelling in het gebouw, heeft het museum ook een Freedom Park met een herdenkingsmuur met bijna 10.000 namen van gesneuvelde opstandelingen. In 2012 werd het museum door TripAdvisor aangewezen als grootste toeristische attractie in Warschau. Het museum herbergt ook het Stefan Starzyński Instituut, dat zich richt op kennis over Warschau en zijn geschiedenis.

City Center

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 2 overwinningspunten voor elk transportsymbool op tegels in de buitenste rand van zijn stadsdeel, dus op een tegel die ten minste 1 zijde vrij heeft, in plaats van aan alle 4 zijdes een aangrenzende tegel te hebben liggen.

Ten tijde van de Volksrepubliek Polen werden slechts enkele wolkenkrabbers gebouwd in Warschau. Pas na 1989, in een nieuwe economische periode, ging Warschau de hoogte in. Vlakbij het Paleis van Cultuur, dat de skyline bijna 40 jaar had gedomineerd, rezen nieuwe wolkenkrabbers op met daarin kantoren, hotels en luxe appartementen; sommige ontworpen door internationaal vermaarde architecten. Naast gebouwen op lege plekken is er ook een trend zichtbaar om wolkenkrabbers te bouwen op de plaats van lagere gebouwen (bijv. Żłota 44, Q22). Het plan om een groep wolkenkrabbers te bouwen direct naast het Paleis van Cultuur is nog steeds onderwerp van discussie.

[RIGHT]

Golden Terraces

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 1 overwinningspunt voor elke zakenwijk in zijn stadsdeel.

Een kantoor- en handelscentrum gebouwd in 2002-07 op een perceel grenzend aan het hoofdstation. Het hele middengedeelte werd bekleed met een uniek golvend glazen dak met een oppervlakte van meer dan 10.000 m². Het complex herbergt ook een megabioscoop en kantoorgebouwen. In 2007 won het de titel voor het beste commerciële gebouw op de MAPIC-show in Cannes.

Warschau University Library

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 1 overwinningspunt voor elk publiek gebouw in zijn stadsdeel.

Het nieuwe gebouw voor de Universiteitsbibliotheek van Warschau werd gebouwd in 1996-99 aan de Dobra-sstraat. De moderne hal huisvest de boekencollectie die eerder in het oude gebouw aan de Krakowskie Przedmieście-sstraat was gevestigd, net als leeszalen, een kantoorgedeelte en ruimtes voor vermaak en diensten. Voor het gebouw werden delen van de oude metalen

boekenplanken uit de oude bibliotheek geplaatst. Op het dak is een van de grootste daktuinen van Europa, waarvandaan het stadscentrum en de rivier de Vistula te zien zijn.

Wilanów

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 1 overwinningspunt voor elke woonwijk in zijn stadsdeel.

Een bouwproject ontworpen in 1990 op de Wilanów Fields als een zelfvoorzienende stad binnen de stad. De ontwikkelaars ontvingen richtlijnen wat betreft o.a. de hoogte van de gebouwen. De bouw van de eerste woningen startte in 2002. In de kolonie staat het stadsdeeltkantoor van Wilanów en de Kerk van de Goddelijke Voorzienigheid wordt er gebouwd. De ontwikkeling van de kolonie is onderwerp van hevige discussies geweest over de functionaliteit en de toegang tot diensten, cultuur, onderwijs en gezondheidszorg voor zijn inwoners.

[11 - LEFT]

Fountain Park

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 1 overwinningspunt voor elke tegel in zijn langste park.

De opstelling van vier fontein is op het Plein van de 1e Poolse Pantserdivisie. De fontein werden onthuld in 2011 als onderdeel van het 125-jarig jubileum van de Gemeentelijke Water en Riool Dienst. Op vrijdag- en zaterdagavond is er een 30 minuten durende multimedia "water-licht-geluid"-show met LED-schijnwerpers en lasers.

Old Town

De eigenaar ontvangt tijdens elke inkomstenfase 1 overwinningspunt voor elke plek met een overbouwde tegel (een plek met meer dan 2 tegels op elkaar levert geen extra bonus op).

Het oudste deel van Warschau, gesticht door de Mazovische prins Bolesław II aan het einde van de 13de eeuw. Rond het marktplaats met stadhuis werd een regelmatig patroon van straten gepland, met een parochiekerk (tegenwoordig Kathedraal van St. John) aan de straat die leidt naar het kasteel van de prins. Het werd omringd door vestingwerken uit de 14de eeuw. De Oude Stad is door verschillende branden getroffen. In de loop der eeuwen werd de wijk smerig en arm. Deels hersteld in de tussenoorlogse periode, maar opnieuw ernstig beschadigd tijdens de Tweede Wereldoorlog. Herbouwd in 1952-54, inclusief de reconstructie van de historische verhoging van de woonkazernes. In 1980 geplaatst op de werelderfgoedlijst van UNESCO een erkenning van de moeite om het gebied te herstellen.

[RIGHT]

Milestones

Saxon Palace

Gaat naar de speler met de minste wijken (alle soorten). In elke inkomensfase levert dit paleis 2 munten op.

Wilanów Palace

Gaat naar de speler met de meeste wijken (alle soorten). In elke inkomensfase levert dit paleis 2 munten op.

Grand Theater

Gaat naar de speler met de meeste culturele wijken. In elke inkomensfase levert het 1 overwinningspunt op voor elke aangrenzende culturele wijk (maximaal 4 punten).

Water Filters

Gaat naar de speler met de meeste parken. In elke inkomensfase levert het 1 overwinningspunt en 1 munt op voor elk aangrenzend park (maximaal 4 overwinningspunten en 4 munten).

[12 - LEFT]

Namiestnikowski Palace

Gaat naar de speler met de meeste publieke gebouwen. In elke inkomensfase levert het 1 overwinningspunt op voor elk aangrenzend publiek gebouw (maximaal 4 punten).

Wilson Square

Gaat naar de speler met de meeste woonwijken. In elke inkomensfase levert het 1 overwinningspunt op voor elke aangrenzende woonwijk (maximaal 4 punten).

W-Z Route

Gaat naar de speler met de meeste plekken met overbouwde tegels. In elke inkomstenfase levert de W-Z route 1 overwinningspunt en 1 munt op voor elke aangrenzende overbouwde plek (maximaal 4 overwinningspunten en 4 munten).

[RIGHT]

Palace of Culture and Science

Gaat naar de speler met de meeste industriële wijken. In elke inkomstenfase levert het 1 overwinningspunt op voor elke industriële wijk in het stadsdeel van de speler. Onmiddellijk nadat het paleis is gebouwd, verliezen alle andere spelers 1 overwinningspunt voor elke zakenwijk die ze bezitten.

Metro

Gaat naar de speler met de meeste transportsymbolen. In elke inkomensfase levert het 1 overwinningspunt op voor elk aangrenzend transportsymbool (maximaal 4 punten).

EUROPA Market

Gaat naar de speler met de meeste zakenwijken. In elke inkomensfase levert het 15 munten op.

Waarom heeft het spel Capital zeemeerminnen als pionnen?

Het is moeilijk een populairder symbool te vinden van Warschau, omdat de zeemeermin al in het stadswapen staat sinds de Middeleeuwen! De oorspronkelijke zeemeermin was niet half vrouw, half vis. De eerste afbeeldingen tonen een wezen met vleugels, twee poten en een staart. Pas in de 17de eeuw deed de zeemeermin van Warschau haar intrede. Er is een legende over twee zussen – zeemeerminnen – een zwom er naar Kopenhagen, waar we haar nog steeds kunnen zien bij de havenmond. De tweede zuster koos Warschau, waar ze werd gevangen door een hebberige koopman. Een visserszoon bevrijdde haar en in dank beloofde ze hem de stad te beschermen. Daarom tooide ze zich met een zwaard en een schild. Tegenwoordig zijn er meerdere zeemeermin-monumenten in Warschau en talloze voorstellingen in gebouwen en schilderijen.

[INTENTIONALLY NOT TRANSLATED]

Dear customer!

Our games are packed with great care. However, if your game has any problems (for which we sincerely apologize in advance), you can file a complaint by emailing: **service@granna.pl**. Do not forget to include your name and address (street, house number and apartment, city, postal code, country) and write what game piece is missing.

If you want to receive news by e-mail, please send e-mail to service@granna.pl with your name.