

首都華沙 CAPITAL

遊戲盒設計：Tytus Brzozowski 美工設計：Grzegorz Molas
遊戲設計：Filip Miłunski
中文翻譯：Ariel Chang

玩家人數：2-4人



遊戲時間：60分鐘

遊戲介紹

華沙是個很獨特的城市。人們總說它“從自己的死亡裡倖存下來”，這說法是千真萬確的。波蘭的首都華沙在第二次世界大戰期間，基本上已被摧毀；而整個城市的重建也呈現出一個特殊的城市發展過程。華沙這個城市融合了原來撒克遜時期的優雅樓房和歷經世界大戰、社會主義、及現代主義時期之間的建築。穿過華沙的瓦刺(Wola)區街道，人們可以在最短的時間內欣賞華沙建築文化的多樣性。現代玻璃辦公大樓聳立在戰前的車庫旁。水泥磚塊建築旁緊連著典雅的老房子，似乎訴說著萬物都將隨著時間而衰減。有人說這是空間的混亂，也有人說這代表著居民保留文化的決心。這兩種觀點都是對的，因為這就是華沙。它也許不是最美麗的，卻展現了它的堅強與堅定。沒有什麼比它的多樣化建築更能體現出這座獨特城市的性格了。

遊戲目標

玩家們共同建造6個時期的華沙，從16世紀末華沙成為首都開始，一直到近代。每個玩家在這個城市建造自己的建設區，在每個時期結束時，玩家所建造的建設區會為玩家帶來營收和分數。6個時期都結束時，得到最多分數的玩家就是贏家。

遊戲配件：

- 遊戲圖板



- 105 板塊 + 3 玩家幫助卡



- 36 錢幣



- 4 美人魚指示物



- 遊戲說明書

GRANNA

遊戲準備

1. 將遊戲圖板放在桌子中間。
2. 將各個城市板塊根據背面的數字分類，分別洗牌後放置到圖板上的相應位置（參考圖板上的羅馬數字）。
3. 將 5 個雙面的里程碑板塊，依照數字放到圖板上相對應的位置，可以任意面朝上。
4. 把錢幣放在板子旁邊當作銀行。
5. 分配給每個玩家：
 - 1 個起始板塊（背面標有“S”）。每個玩家將他們的起始板塊放置在他們面前的桌子上，將畫有公園區和住宅區的面向上。這些是玩家們建設區的起始區域。
 - 6 元當作起始資本。
 - 選一個美人魚指示物。將美人魚指示物放在圖板上得分軌道起始點 0 的位置。
6. 將玩家幫助卡放置在最容易讓所有玩家拿到的地方。現在，你可以開始遊戲了！

遊戲順序

遊戲包含 6 個時期，從第 1 時期進行到第 6 時期。在第 3 和第 4 個時期結束時會有戰爭。每個時期都包含建設階段和營收階段。

建設階段

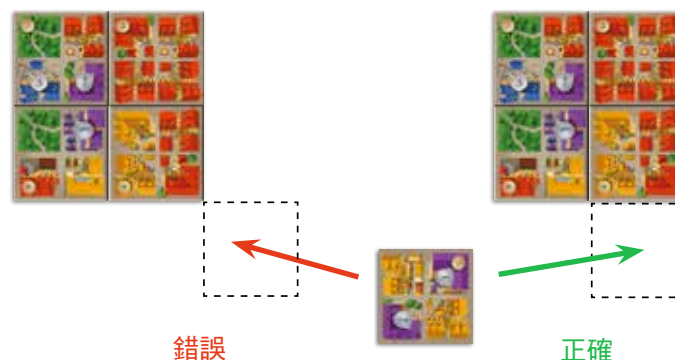
將該時期的城市板塊洗好，並發給每位玩家各 4 個板塊。當玩家只有 2 人或 3 人時，會剩下一些板塊。請不要看這些板塊的正面，並將這些板塊放回盒中不使用。

每位玩家從 4 個板塊中選擇一個，並將牌面朝下放在桌上。所有玩家同時將他們所選擇的這塊板塊翻開，並選擇以下兩個可能動作的其中一個執行：

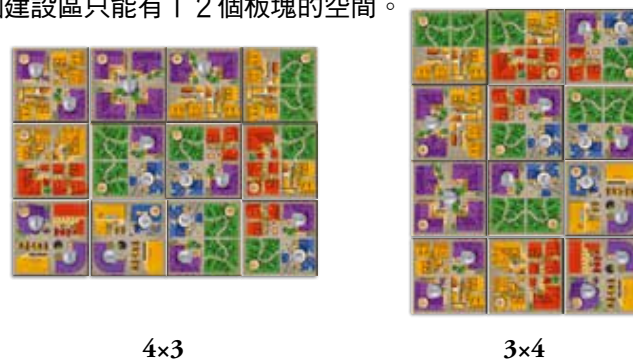
- 將這塊板塊丟棄到盒子，並從銀行領取 3 元。
- 支付板塊上所顯示的價錢（在板塊的左上角），並將該板塊建設在他們的建設區域。

建設規則

- 板塊必須連接至少一塊已在玩家建設區的板塊。板塊必須邊連邊，不可以角對角。



- 玩家的建設區永遠不能大於 3×4 或 4×3 的矩形。例如：如果玩家的建設區已經是 4 個板塊寬了，那麼它不能繼續寬下去，它的高度也不能超過 3 個板塊。也就是說，一個建設區只能有 1 2 個板塊的空間。



- 放置之前，玩家可以自由的將板塊旋轉至任意 4 個可能的方向。但是一旦放置後，就不能再旋轉板塊。
- 所有玩家同時進行建設。

玩家可以在空地放置板塊，也可以將該板塊蓋在現有板塊上（將新板塊直接放在現有的板塊上，完全覆蓋著）。建設新板塊的價格可先扣除舊板塊的價格。也就是說，如果兩個板

塊的價格相同，那麼玩家不需要付錢。如果新板塊的價格低於舊板塊，那麼玩家不用支付任何費用，但也不能拿回價差。此操作稱為**重建**，重建可以在單個板塊上，也可以在一疊已經重建過的板塊堆上。

例子：玩家在價格2的板塊上放置一個價格5的板塊，因此要支付3元。

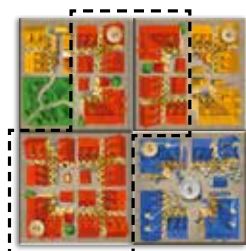
例子：玩家在價格3的板塊上放置一個價格2的板塊。玩家不支付任何費用，但也不能拿回價差。

在所有玩家丟棄或建設他們的板塊之後，將所有剩餘的板塊傳給旁邊的玩家（時期1、3、5時往左邊傳遞；時期2、4、6時往右邊傳遞）。然後重複建設動作：每個人同時選擇一個板塊，丟棄或使用它。建設階段將以這種方式繼續下去，直到每個玩家都丟棄或建設了4個板塊。

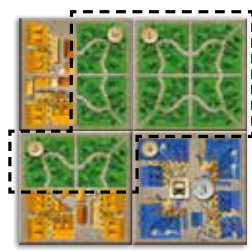
區域類型

每個城市板塊分為4個城區。每個城區都有屬於自己類型的建築，所以一個城市板塊會有1到4種不同的建築物。如果相鄰的城區（包含不同城市板塊上的城區）有相同類型的建築的話，他們會被視為同一個被串聯在一起的大區塊（除了公共建築和里程碑之外）。這對算分以及公共建築和里程碑的操作是很重要的。

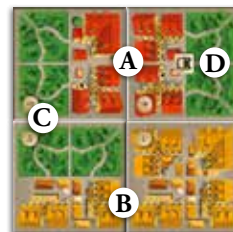
即使公共建築和里程碑彼此相鄰，他們也還是會被視為分開的獨立區域。這兩種區域都佔據整個城市板塊。



例子：標示區域為一個住宅區



例子：標示區域為一個公園



例子：圖片中顯示四個標示的地區：住宅區（A）、商業區（B）和2個公園（C和D）。

標示的地區形成單一連續相連的區域。



住宅區



商業區



工業區



文化區



公園



公共建築



里程碑



運輸

營收階段

在營收階段中，玩家放置里程碑，並得到錢和分數。玩家請按序照以下步驟操作：

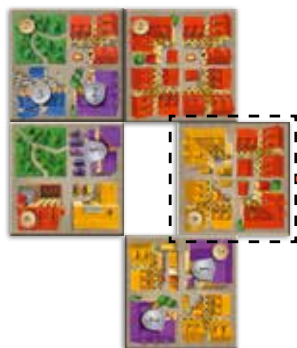
1. 戰爭（只在時期3和4）

第一次世界大戰發生在時期3結束時。每個玩家必須從他們的建設區選擇1個板塊，並將其丟棄到盒中。

第二次世界大戰發生在時期4結束時。每個玩家必須從他們的建設區中的兩個不同的地區各選擇1個板塊，並丟棄到盒中。

所選板塊下所堆疊的所有板塊也將被丟棄。

玩家不能丟棄會將他們的建設區分成兩半的板塊。在每次戰爭後，每個建設區都必須是一個完整連接的板塊組。



例子：
錯誤移走板塊



例子：
正確移走板塊

2. 當前時期和下一個時期之間都有一個里程碑。在完成當前時期後，最能滿足這個里程碑條件的玩家將可以得到這個里程碑。玩家必須立即將這里程碑建造在他們的建設區，不需花任何費用。里程碑可以放置在空的地方或建造在現有板塊上，並且玩家之後可以把板塊再重建在一個里程碑上（重建價格為 0）。

在滿足里程碑的條件但平手的情況下，首先比較平手玩家的錢，然後（如果錢是一樣多的情況下）比較平手玩家的積分。誰的錢（或積分）比較少，誰就可以得到這個版塊！在很少的情況下會發生平手玩家的錢和積分都一樣，那麼就沒

有人贏得里程碑，將其丟棄。

3. 玩家按順序，根據幫助卡獲得分數和錢。不同類型但相連接的地區可以計分。一個地區是由相同建築物連接組成。只有通過邊對邊的連接才是代表有相連的：僅通過角對角是不夠的。里程碑板塊和公共建築板塊一定是單獨的個別地區，即使它們是相鄰的也一樣。

計分：

- 在玩家建設區選擇一個公園區域（綠色），與該區域相連的住宅區（紅色）越多，獲得的分數越多。

住宅區數目	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
分數	1	2	3	5	7	10	13	16	+3 每增加一個

- 每個相鄰商業區（黃色）的住宅區（紅色）獲得 1 元。
- 每個文化區（紫色）可以獲得其圖標上顯示的分數。
- 每個工業區（藍色）可以獲得其圖標上顯示的錢數。玩家的每一個住宅區（紅色）旁如果連接一塊或更多工業區（藍色）將會被扣 1 分。
- 每個有運輸圖標的板塊都可獲得 2 分，但玩家建設區裡必須至少要有 2 組運輸板塊。連接的運輸板塊只視為一組板塊。
- 里程碑提供板塊上面所列印的效益。
- 公共建築提供板塊上面所列印的效益。

當玩家獲得積分時，沿著得分軌道向前移動他們的美人魚。



對玩家整個建設區進行評分
在時期結束時計分。

- 小明在他的建設區有3個獨立的公園 (A, B, C)。
小明選擇使用他最大的公園 (A) 來計分。它與5個不同的住宅區相鄰。所以小明獲得7分 (如公園計分表所示)。
- 小明有4個獨立的商業區 (D, E, F, G)。
他們相鄰 $1 + 1 + 1 + 2 = 5$ 個住宅區。所以他獲得5元。
- 小明有4個文化區。共得 $1 + 2 + 2 + 2 = 7$ 分。
- 小明有3個工業區。他們的總營收為 $2 + 2 + 3 = 7$ 元，但有一個住宅區相鄰其中一個工業區 (H)，所以小明要被扣1分。
- 小明有2個不同的運輸區。共得 $2 \times 2 = 4$ 分。
- 小明有3座公共建築：
1) 華沙經濟學院：給予每個公共建築1個分數或1元。小明有3個公共建築，並決定將他們全部換為分數，得到3分。(或者他也可以選擇得到1分和2元，或者拿3元。)
2) 斯卡伊茨維斯基公園：給予擁有最長直線連接的公園板塊分數。小明最長的擁有直線的公園 (A) 覆蓋3個板塊，所以他獲得3分。
3) 華沙鋼鐵廠：每個分開的工業區獲得1分。所以小明獲得3分。

在這個時期的計分，小明共獲得26分和12元。

遊戲結束

遊戲在第六時期之後結束。每個玩家以每5元和銀行換取1分。最後擁有最多分數的玩家獲勝。如果平手，剩餘最多錢 (0-4) 的玩家贏得最後勝利。如果還是平手，那麼就一起當贏家吧！

公共建築板塊

兵工廠 (Arsenal)



兩次戰爭期間，玩家可以少失去1個板塊。所以他們在第一次世界大戰中沒有任何損失，而在第二次世界大戰中只失去1個板塊而不是2個。兵工廠不能被選擇為失去的板塊！

兵工廠是一個武器倉庫建於1638 - 43年間，由瓦迪斯瓦夫四世瓦薩國王在所謂的西吉斯蒙德堤岸旁邊的堡壘所興建。改建了幾次後，在1835年作為監獄用，在1935-38年間改為市政檔案所。然後在1943年3月26日那天，建築物附近發生一次搶救被蓋世太保捉走的囚犯行動，搶救的人中包括揚必納 (Jan Bytnar "Rudy")。該建築在1944年11月被燒毀，包括所有收集在裡面的檔案文件。該建築重建於1948 - 50年間，自1959年以來一直是國家考古博物館的所在地。

瑪依微商務中心 (Marywil)



每個營收階段，玩家可以自由選擇其中一個商業區域來賺取雙倍的錢。例如：一個商業區有3個相鄰住宅區可獲得6元而不是3元。

建於1695年的一座五角型複合式建築，為商業、服務、和旅館用途 (主要為商務用)。位於聖那投卡 (Senatorska) 和衛波瓦 (Wierzbowa) 街道的交叉點。由王后瑪麗亞卡齊米耶 (Maria Kazimiera "Marysienka")，也就是約翰三世索比斯基 (Jan III Sobieski) 的妻子所建造。該建築是由泰曼·甘梅林 (Tylman van Gameren) 設計的，他把國王和王后的寓所放在側翼，而南翼則為一座小教堂。在1738 - 42年間，柔虜斯基 (Zaluski) 圖書館的收

藏品收集在這棟建築。在19世紀初擴展並且在1825年被拆毀，改為大劇院。

西吉斯蒙德國王之柱 (Sigismund's Column)



丟棄一個板塊時，該玩家可獲得 5 元而不是 3 元。

瓦迪斯瓦夫四世 (Władysław IV) 在 1643-44 年建造，用以紀念他的父親。目前在華沙，它是年代最久的紀念碑。這青銅雕像被放置在由亨齊內大理石製成的柱子之上。在 1855 年，一座噴泉建在該柱子下方（但約在 1930 年時被移除）。在 1887 年，柱子被換成一個新的，材料為來自義大利的粉紅色花崗岩。該紀念碑被德國人在 1944 年 9 月 1 日晚上毀壞。在戰後重建時，雕像被放置在由斯切戈姆花崗岩製成的柱子上，並於 1949 年 7 月 22 日在東西向道路系統 (W-Z Route) 的開幕日揭幕。先前的柱子被保存在現在皇家城堡南翼附近。

迦布隆諾斯基宮殿 (Jabłonowski Palace)



玩家每次重建時將獲得 2 分。如果玩家把板塊重造在這宮殿本身，一樣獲得 2 分，但之後這宮殿的功能將失效。

建於 1773-85 年間的貞那托斯卡 (Senatorska) 街。在 1817-19 年改建為市政廳。在 1863 年一月的起義期間被燒毀，然後重建，並擴大了建築 - 其中包括駐紮在市政廳的華沙消防單位的一座瞭望塔。建築物的中央部分有一個寬敞的宴會廳，其中包括會議和展覽廳。該建築在第二次世界大戰期間被摧毀，廢墟在 1952 年被夷平。在 1995-97 年，大廳的外牆被重建，作為現代化辦公大樓的一部分。

諾比倫學院 (Collegium Nobilium)



每個營收階段，玩家建設區的每個文化區可以獲得 1 元。

1740 年斯坦尼斯瓦夫·納爾斯基 (Stanisław Konarski) 成立了這所學院給當時富有的家庭。1743-54 年，在杜噶 (Długa) 街上建立了一座巴洛克式建築。在 1785 年它依照這古典風格被重建。在 19 世紀，它被轉換為砲火和工程師應用學校，然後又改為最高會計法院和最高行政法庭。1944 年被摧毀並在 1950-56 年重建，成為國家劇院和電影學校 (現在的歌劇學院)。

聖三一福音教會 (Holy Trinity Evangelical Church)



每個營收階段，玩家可多獲得 2 分。

由席默·褚格 (Szymon B. Zug) 所設計，於 1781 年時建造在現今的瑪拉凱歐斯基 (Malachowski) 廣場旁。長期以來它是城市中最大的教會。在 1825 年，弗雷德里克·肖邦在沙皇亞歷山大一世的面前演奏了簧風琴 (aeolomelodikon)。1857 年，卡羅爾·拜爾 (Karol Beyer) 從教堂的圓頂拍攝了城市的第一張全景照片。在 19 世紀末，當林德利 (W.H. Lindley) 為華沙規劃都市計劃時，圓頂上的十字架被認為是城市中心。1939 年 9 月被摧毀，最初被重建為一個音樂廳，但自 1956 年以來一直就成為福音派奧格斯堡的教會。

皇家浴場公園 (Royal Baths Park)



每個營收階段，玩家可有 2 個公園的計分，而不是 1 個。

這個巨大的宮殿和公園複合體的形狀是由斯坦尼斯·瓦夫·皮諾投瓦斯基國王 (King Stanisław August Poniatowski) 所提議，他在 1772 年後發起了由斯坦尼斯·盧蒙斯基 (Stanisław H. Lubomirski) 修造浴場公園的擴

建。根據國王的命令，浴場被擴大，並改建成一座島上的宮殿。這公園中有許多建築，包括米斯里未奇宮（*Myslewicki*），島劇院，白宮和橘園與皇家劇院。在1817年被賣給沙皇亞歷山大一世，而他也在這公園建立了新的建築物。這些建築也在雪樹城的附近。在第一次世界大戰後向大眾開放。被破壞的公園在1950年恢復並且再次使用，而被燒毀的宮殿在1965年重建完成。

波蘭聯合電話公司 (Polish Telephone Joint-Stock Company)



每個營收階段，每個住宅區相鄰至少一個公共建築，玩家便獲得1分（相鄰一個以上公共建築沒有額外的分數）。

建於1907 - 1910年，席得格林（*Cedergre*）公司的電話交換所；是俄羅斯帝國在當時最高的建築。1922年它由波蘭聯合電話公司（*PAST*）接管。華沙起義期間，此建築是一個重要的戰鬥位置，起義份子控制它而導致德國人失去一個重要的有利位置。它在1950年和1960年以簡化的形式重建。2000年當作退伍軍人的社區，所以才以戰鬥波蘭之錨為符號。

華沙 - 維也納鐵路 (Warsaw-Vienna Railway)



每個營收階段，玩家可以用4元來獲得2分，或使用2分來獲得6元。

1848年波蘭的第一條連接華沙到克拉科夫（之後維也納）的鐵路。1845年時開始在華沙和Grodzisk Mazowiecki

之間的部份建設，路線最後在Aleje Jerozolimskie和Marszałkowska的交叉口結束（維也納站）。鐵路成為車站周圍地區和瓦剌（*Wola*）地區眾多工業廠房發展的強勁支柱。二次戰爭期間，由於華沙交界處的改變，維也納站被新的主要火車站所取代。

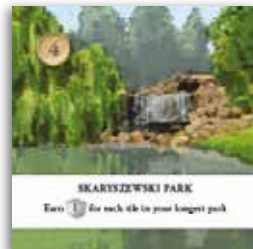
華沙理工大學 (Warsaw University of Technology)



當在一個空的區域建造工業板塊時，玩家可以少支付2元（重建時沒有折扣）。

大學建築物（1915年成立）中最古老的附屬建築，1899-1902年在Nowowiejska街上修建為沙皇的理工學院（主樓，物理大樓，化學樓，力學大樓）。在第一次世界大戰期間，附屬建築中有一家德國軍隊醫院。在戰爭期間，為以下部門搭建了新建築：化學技術，電子技術，以及空氣動力學研究所和計劃工作室的大樓。

斯卡伊茨維斯基公園 (Skaryszewski Park)



每個營收階段，玩家公園區最長的一邊，每一個板塊得1分。長度以水平或垂直的方向來測量（所以最大可能的獎勵是4分）。

根據Franciszek Szanior的設計，在1905-22年創建在薩斯卡基帕區（*Saska Kępa*）的市政牧場地。它包括：人工湖，有瀑布的小山，玫瑰園和許多大道。在20世紀的20年代末，“律動”、“洗澡的女人”和“舞者”等雕塑被放置在公園中。1929年時，它以伊格內修斯J. 帕德雷夫斯基（*Ignacy J. Paderewski*）命名。由於意識形態問題，1945-1981年間它失去了帕德雷夫斯基這個名稱。愛德華之家（*Edward House*）的紀念碑也有類似的問題 - 公佈於1932年，在1945年被移除，並在1991年重建。

歐凱西機場 (Okęcie Airport)



每個營收階段，玩家可以 6 元換取 3 分，或以 3 分換取 9 元。

在華沙附近的歐凱西機場成立於1926年，後因莫卡庫區（Mokotów）作為軍事設施，而關閉了機場。環繞升空

草坪，製造軍用飛機和發動機的第一空軍團的營房和PZL工廠建造了起來。1934年，一個臨時民用機場在軍事機場附近開始運作，它最初應該只是暫時性使用的機場，為了在高科勞（Gocław）的一個新機場建成。由於當局後來放棄了在高科勞建造機場的想法，第二次世界大戰後，歐凱西機場由民用機場逐步擴大，直到現在成為國家最大的機場。

華沙經濟學院 (Warsaw School of Economics)



每個營收階段，玩家擁有的每個公共建築可獲得 1 元或 1 分。他們可以根據需要自行選擇。例如：2 個公共建築，玩家可以選擇獲得 2 元，或 1 元和 1 分，或 2 分。

華沙經濟學院的建築群，根據揚·維特吉維奇（Jan Witkiewicz “Koszczyz”）的設計建造於1925-1930年。首先於1926年，在拉庫立卡街（Rakowiecka），建造了一個大講堂的實驗性工程。1930年時，圖書館建造在巴托街（Batorego）附近，這是國家圖書館的臨時地址。戰爭後，主樓被蓋在獨立街

（Al. Niepodległości）的旁邊，擁有許多演講廳和一個特殊的金字塔型屋頂。在波蘭人民共和國時期，該校被稱為規劃和統計主要學校。

保誠大廈 (Prudential)



玩家的建設區可以是 $4 \times 4 = 16$ 個板塊的正方形，而不是通常的 3×4 或 4×3 的較小矩形。保誠大廈本身可以建在 3×4 或 4×3 區域之外。如果該板塊被重建或者在戰爭期間被毀掉，玩家需要立即將建設區縮小為 3×4 或 4×3 ，並將多餘

的板塊丟棄以符合遊戲的原始規則。

戰前華沙和波蘭的最高建築，是1933年“保誠”保險公司所創建的，由馬爾欽·曼非（Marcin Weinfeld）所設計。下層有辦公室，上層有豪華公寓。最高的兩層安置了一個實驗性的電視台，整個建築的頂部有一個電視廣播天線。在第二次世界大戰期間被嚴重摧毀，於1950 - 1953年重建，改為“華沙”酒店（營業至2002年）。2010年起開始翻新，希望能找回戰前的樣貌。

火車總站 (Main Railway Station)



每個營收階段，玩家可以用 8 元換 4 分，或用 4 分換 1 2 元。

華沙最重要的火車站，於1975年起開始營運。該站建於戰前總站的附近，戰前總站後來被華沙市區通勤站所取代。剛開放時，它是波蘭最現代

化的車站之一，包含一個自動電扶梯、自動門、一個寬敞的大廳與櫃檯、和四個長途火車的月台。與車站一起建造的是複雜的地下通道，例如現今車站底下的圓環系統，因為年久失修，在21世紀初被認為是波蘭最糟糕的車站。2010-12年開始重新現代化。2015-16年建立了一個中間樓層，並進行了許多小的修復。

中央百貨 (Central Department Store)



玩家在空的地方建造任一板塊時，可以少支付 3 元（重建時則沒有折扣）。在建造工業板塊時，這個折扣和華沙理工大學板塊的折扣是可以一起累加的。

設計於1947-1948年，受到戰後現代主義風格的引響，是一個被大窗戶填滿的百貨。建造完成於1951年，當時非常重視及強調社會現實主義，因此被政府大量批評。1975年時，一場大火將其內部完全燒燬。在被裝修以後，它變成了中央孤兒院，在20世紀的80年代被命名為“孩子”。2014年起，作為一般翻新工程的一部份，大部份的建築被拆除 - 一個新的商辦大樓將於在重建後產生。

客運汽車廠 (Passenger Automobile Factory)



每個營收階段，玩家建設區內每個至少與一個工業區相鄰的公園和文化區可獲得 1 分（與多個工業區相鄰的公園和文化區不提供額外的分數）。

汽車投資旗艦公司，於1951年在澤蘭區(Żerań)完成。該工廠設計模型，然後製造Warszawa、Syrena、Polonez、Dae-woo（1996年起）等汽車。最受歡迎的車型是1967-1991年製造的波蘭菲亞特125p，共製造了1.4萬台。在該工廠的生產區旁邊，也有測試駕駛的車道。2009年起汽車生產暫停，部份建築物也被拆除。

華沙鋼鐵廠 (Warsaw Steelworks)



每個營收階段，玩家建設區內的每一個工業區獲得 1 分。

於1952年在畢嵐區(Bielany)開始建造，作為政府創造大社會主義工作計劃的一部份。它於1957年作為鋼鐵鑄造廠正式營運。在隨後的幾年（直到1968年），更多的部門也開始運作：鋼廠，拉絲機和幾個軋機。在20世紀的70年代，約有1萬名員工在那裡工作，因此畢嵐區(Bielany)建了許多新的房屋。到了1992年私有化，現在是由全球第一大鋼鐵企業安賽樂米塔爾(ArcelorMittal)所接管營運。

哥白尼科學中心 (Copernicus Science Center)



每個營收階段，玩家建設區內的每一個文化區獲得 1 分。

一個現代科學中心，於2010年在帕西樂區(Powisłe)開館。該館有一個常設展，鼓勵遊客進行自己的實驗並學習自然規律。除此之外，該館也包含物理和化學實驗室，以及一個在2011年開放的現代天文館。該中心還舉辦了許多臨時展覽，並且也會和其他單位共同舉辦科學主題的野外教學。它是城市裡最受歡迎的地方之一，居民會去，遊客也會去（每年有超過100萬的遊客）。

國家體育館 (National Stadium)



每個營收階段，玩家建設區內的每一個公園區獲得 2 分。

國家體育館建造的前身是10週年紀念球場(建造於1995年)，為了波蘭和烏克蘭2012年主辦的歐洲冠軍賽。比賽的開幕及其他活動都在這裡舉辦。該館可容納5.85萬人，如果將空地也使用，則可高達7.29萬人。體育館舉辦各種活動，如音樂會或書展。展台下的大廳用於多媒體臨時展覽。

2013年時，聯合國氣候峰會就在這搭建的大廳舉行，2016年時北約首腦會議也在此舉行。

華沙起義博物館 (Warsaw Rising Museum)



每個營收階段，玩家建設區內的每一個工業區獲得2分。

博物館成立於1983年，是華沙歷史博物館的一個分支。但只有在2004年的一些裝修後，它才在前電車軌道發電

站（位於Grzybowska和Przyokopowa的交叉點）的建築中獲得永久的定位。除了在建築物裡面的展覽，博物館場地有一個自由公園與紀念牆，記滿將近10,000名犧牲的起義份子名字。2012年該博物館被旅遊導覽入口網站認可為華沙最大的旅遊勝地。博物館還擁有斯蒂芬斯基（Stefan Starzyński）研究所，專門展出關於華沙及其歷史的知識。

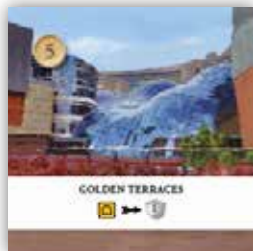
市中心 (City Center)



每個營收階段，玩家建設區的最外圍的板塊上只要有一個運輸符號，就獲得2分。也就是說：這塊板塊的周遭有至少一塊空的區域，而不是被4個板塊包圍。

波蘭人民共和國時期，華沙只有幾個摩天大樓。只有在1989年以後，在新的經濟形勢下，華沙才開始攀登。在文化宮附近，將近40年的時間擁有華沙最多的高樓群。新的摩天大樓開始出現，包含住房辦公室、酒店和豪華公寓；有些都是由國際知名的建築師所設計的。除了在空地上建造建築物外，還有一種趨勢是將較低的樓房改建為摩天大樓（例如，Złota 44, Q22）。在文化宮附近建立眾多摩天大樓群的想法仍在討論之中。

金色露台 (Golden Terraces)



每個營收階段，玩家建設區內的每一個商業區獲得1分。

一個在2002 - 2007年建成的商辦中心，毗鄰中央車站。整個中間部分覆蓋著一個獨特的波浪玻璃屋頂，表面積超過10,000平方米。該綜合體還包含多個電影院和辦公樓。2007年，該中心在戛納的MAPIC展上贏得了世界上最好的商業設計的稱號。

華沙大學圖書館 (Warsaw University Library)



每個營收階段，玩家建設區內的每一個公共建築獲得1分。

華沙大學圖書館的新大廈，在1996-99建造在多布拉街道（Dobra）上。現代大廳收藏了早期存儲在Krakowskie Przedmieście街老建築的書籍收藏、還有閱覽室、辦公室區和娛樂服務區。建築的前面放置著舊圖書館的金屬書架。在屋頂上有歐洲最大的屋頂花園之一，從那裡可以看到市中心和維斯瓦河（Vistula）的通道。

衛嵐生活區 (Wilanów)



每個營收階段，玩家建設區內的每一個住宅區獲得1分。

20世紀的90年代在衛嵐所設計的一個住宅區，是一個自給自足的城中城。設計者被要求建築物要有一定的高度，並且一樓要提供服務功能。第一座建築物的建造始於2002年。衛嵐的市政廳和聖神殿都建造在那裡。這計劃一直存在著很多關於功能性、居民服務的方便性、文化、教育和

健康等等的相關爭論議題。

噴泉公園 (Fountain Park)



每個營收階段，玩家建設區內最大公園的每一個板塊，可以獲得 1 分。

在第一個Armored區的廣場上有四個複合式的噴泉。噴泉於2011年推出，作為城市供水和污水處理服務125週年的一部分。在每個星期五和星期六的晚上，有30多分鐘使用LED射燈和鐳射的多媒體“水-光-聲”秀。

舊城區 (Old Town)



每個營收階段，每個重建過的位置獲得 1 分（重建過 2 次以上的位置沒有額外的好處）。

華沙最古老的部分，由馬佐夫王子波列斯瓦夫二世（Mazovian Prince Bolesław II）在13世紀末建立。圍繞著市場廣場、包含市政廳、規劃的街道向外展開，由教區教堂（目前聖約翰大教堂）的街道連接到王子城堡。14世紀時，它的四圍都是防禦工事。老城區曾遭受過幾次火災。在隨後的幾個世紀，它變得骯髒和貧窮。在兩次戰爭的中間時期曾部份修復、卻在第二次世界大戰期間遭到嚴重損壞。在1952年至54年間重建，包含歷史建築保護的重整計劃。在1980年列入聯合國世界遺產名錄，以表彰重建該地區的努力。

里程碑板塊

撒克遜宮 (Saxon Palace)



獎勵這板塊給擁有最少不同建設區（最少類型種類）的玩家。在每個營收階段獲得 2 元。

衛嵐宮 (Wilanów Palace)



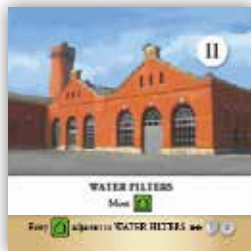
獎勵這板塊給擁有最多不同建設區（最多類型種類）的玩家。在每個營收階段獲得 2 元。

大劇院 (Grand Theater)



獎勵這板塊給擁有最多文化區的玩家。在每個營收階段，鄰近大劇院的每個文化區獲得 1 分（最多 4 分）。

淨水廠 (Water Filters)



獎勵這板塊給擁有最多公園區的玩家。在每個營收階段，鄰近淨水廠的每個公園獲得 1 分和 1 元（最多 4 分和 4 元）。

南糜可夫斯基宮（總統府） (Namiestnikowski Palace)



獎勵這板塊給擁有最多公共建築的玩家。在每個營收階段，鄰近總統府的每個公共建築獲得 1 分（最多 4 分）。

威爾遜廣場 (Wilson Square)



獎勵這板塊給擁有最多住宅區的玩家。在每個營收階段，鄰近廣場的每個住宅區獲得 1 分（最多 4 分）。

東西向道路系統 (W-Z Route)



獎勵這板塊給擁有最多重建區板塊的玩家。在每個營收階段，鄰近此道路系統的每個重建區域板塊獲得 1 分和 1 元（最多 4 分和 4 元）。

文化科學宮 (Palace of Culture and Science)



獎勵這板塊給擁有最多工業區的玩家。在每個營收階段，玩家建設區中的每個工業區獲得 1 分。在建造這個文化科學宮後，所有其他玩家的每個商業區立即失去 1 分。

地鐵 (Metro)



獎勵這板塊給擁有最多運輸標識的玩家。在每個營收階段，每個鄰近地鐵的運輸符號獲得 1 分（最多 4 分）。

歐羅巴市場 (EUROPA Market)



獎勵這板塊給擁有最多商業區的玩家。在每個營收階段獲得 1 5 元。

為什麼這款首都華沙遊戲用美人魚作為象徵？



在華沙，很難想像有比美人魚更受歡迎的象徵，因為美人魚從中世紀以來一直是該城市的象徵！但原來的美人魚不是半人、半魚。最早的圖像是有翅膀、兩隻爪子和尾巴的生物。只有到17世紀時，華沙美人魚才變成了其現在的外觀。傳說中，有兩位美人魚姐妹。其中一個游泳到了哥本哈根，直到今天我們都可以在港口的入口看到她。另一個選擇了華沙，她在那裡被一個貪婪的商人所捕獲。一個漁夫的兒子釋放了牠，為了感謝，她答應保護這城市，因此她用劍和盾來武裝自己。目前在華沙有幾個美人魚紀念碑，同時美人魚也都會出現在無數的建築物和繪畫上。



www.gege.com.tw

智奇企業股份有限公司
電話：02-27035215
infocontact@gege.com.tw

www.granna.pl

GRANNA

Graphic design: Małgorzata Parczewska Lead editor: Michał Herman