

# PLAC GRZYBOWSKI POGRANICZE W CENTRUM

GRA KARCIANA DLA 2 OSÓB  
INSTRUKCJA

Wybierz się na spacer po przedwojennym Placu Grzybowskim – polsko-żydowskim pograniczu w centrum Warszawy. Poczuj, jak tętniło życiem, poznaj osobistości z epoki, sprawdź, jak wyglądała codzienność mieszkańców i jakie skandale wstrząsały opinią publiczną.














## CEL GRY

Gracze stopniowo dobierają karty i układają je przed sobą – awersami lub rewersami do góry – w siatkę 5x5 kart. W czasie rozgrywki każdy wybiera kolejne cele, czyli układy symboli, które będzie się starał zbudować, by dostać za to punkty. Wygrywa ten, kto zbierze więcej punktów.

## KARTY

Talia składa się z 55 kart. Na awersie każdej z nich znajduje się ilustracja przedstawiająca postać, sytuację lub obiekt związane z rejonem Placu Grzybowskiego w Warszawie albo historią relacji polsko-żydowskich.

Awers karty to strona zasobów. To właśnie z zasobów można budować układy (czyli realizować cele) i zbierać za nie punkty. Zasoby są reprezentowane przez widoczne w prawej części karty okrągłe ikony nawiązujące do danej postaci, sytuacji lub obiektu.

 Osobistość 18	 Kultura 10	 Chrześcijaństwo 7
 Warszawiacy 18	 Niepodległość 10	 Rozruchy 7
 Handel 13	 Pogranicze 10	 Żelazo 7
 Judaizm 13	 Transport 9	Liczby wskazują, ile symboli danej kategorii zasobów jest w talii kart.
 Architektura 12	 Syjonizm 8	

Na rewersie karty (**strona celu**) znajduje się krótki opis wydarzenia związanego z ilustracją z awersu oraz nawiązujący do tego wydarzenia zestaw prostokątnych ikon, które obrazują układ do zbudowania (**cel**). W rogu strony celu widnieje liczba punktów, którą za zbudowanie danego układu gracz otrzyma na końcu rozgrywki. Układy gracz buduje z okrągłych ikon ze stron zasobów (**awersów**) innych kart. Prostokątne ikony obrazujące cel do realizacji nie są zasobami. Karty obrócone rewersem do góry (strona celu) mogą być wykładane zarówno przed rozpoczęciem budowy wybranego układu, jak i po jej rozpoczęciu.

## Przykład:



Na awersie karty *Sienkiewicz w jidysz* widzimy szamesa (woźnego) warszawskiej synagogi, który czyta wnukowi *Ogniem i mieczem* Henryka Sienkiewicza.

Po prawej stronie mamy więc ikonę **Kultura**, która odnosi się do książki, i **Pogranicze** – bo książka polskiego pisarza została przetłumaczona na język, którym wówczas posługiwała się większość Żydów mieszkających w Polsce.

**1924** Wydanie *Ogniem i mieczem* Henryka Sienkiewicza w jidysz



**3**

Strona celu (rewers) karty *Sienkiewicz w jidysz* zawiera dwie ikony – **Kultura** i **Pogranicze** – umieszczone obok siebie.

Na tej akurat karcie – ale nie na każdej – ikony celu są takie same jak ikony zasobów na awersie. Przy układzie symboli widnieje liczba 3. Oznacza to, że za każdą parę sąsiadujących ze sobą stron zasobów, z których jedna będzie miała symbol **Kultura**, a druga **Pogranicze**, na końcu rozgrywki gracz otrzyma 3 punkty. Karty tworzące dany

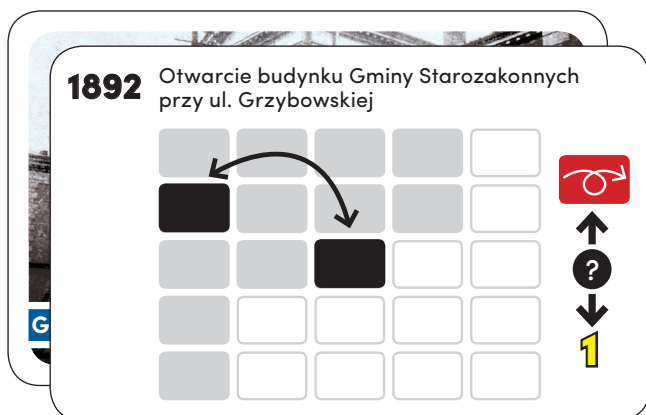
układ mogą sąsiadować w linii pionowej (kolumnie) lub poziomej (rzędzie), ale nie skośniej.

**Uwaga!** Nie ma znaczenia, przy jakiej ilustracji znajdują się ikony, z których gracz buduje układ.

Przykładowe sposoby realizacji celów przedstawiono w sekcji **Rodzaje celów**.

Część rewersów zamiast celu zawiera symbol działania, którego nie przewidują zasady ogólne, ale dzięki danej karcie w drodze wyjątku można je wykonać. Taki rewers to **strona szansy**.

## Przykład:



Strona szansy karty *Gmina Starozakonnych* umożliwia zamianę miejscami dwóch wybranych kart w już ułożonej części siatki.



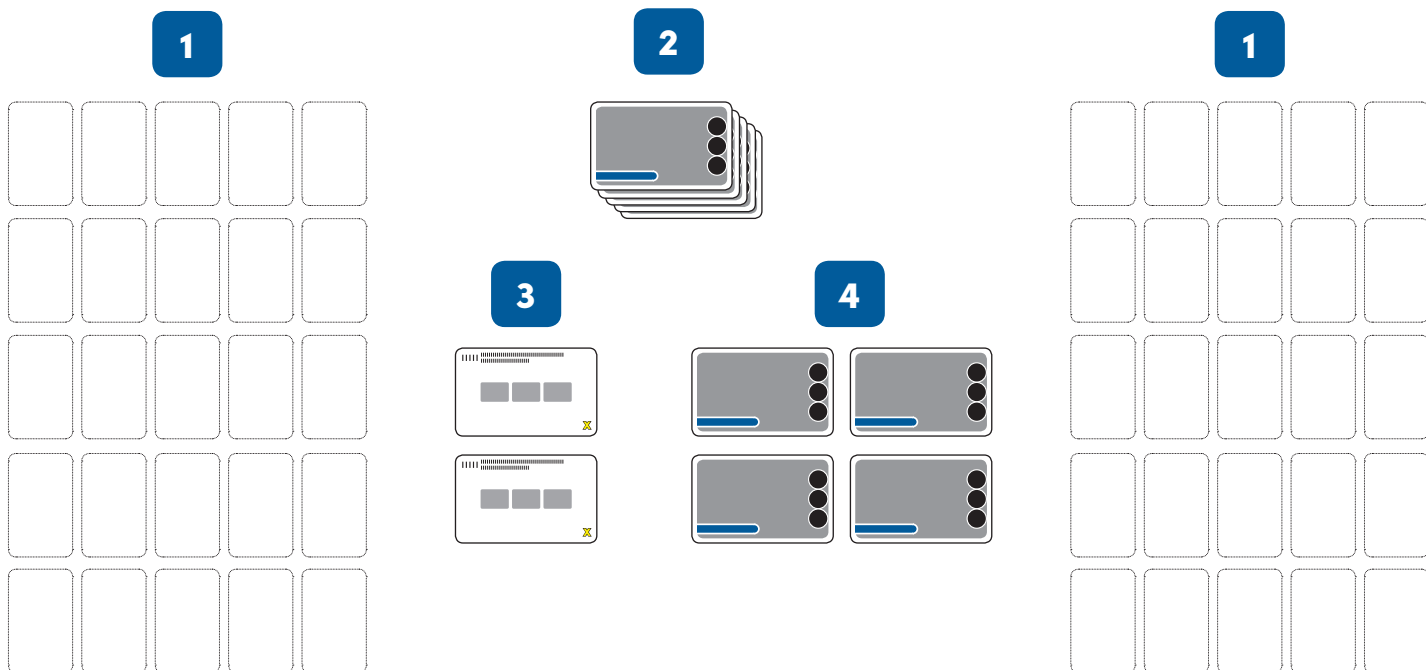
Szczególny rodzaj strony szansy to rewers karty *Ks. Marcei Godlewski*.

Jest to joker, czyli karta, która może zastąpić wybrany symbol zasobu. Więcej o jokerze znajdziecie w sekcji **Rodzaje celów**.

# PRZEBIEG ROZGRYWKI

## Przygotowanie

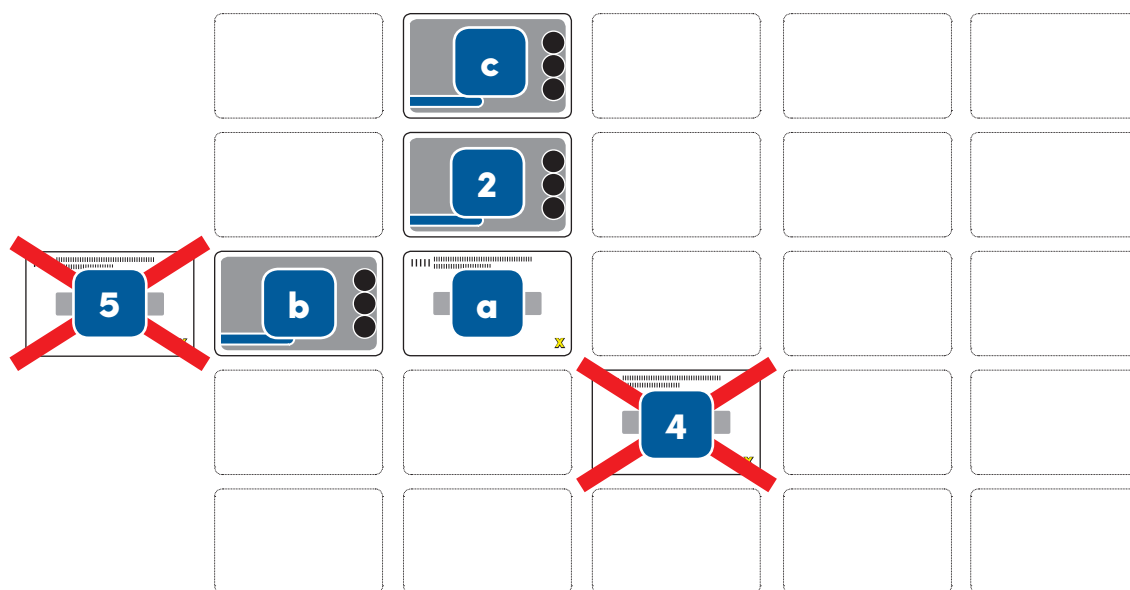
1. Zajmijcie miejsca w taki sposób, żeby każdy z graczy mógł przed sobą ułożyć poziomy prostokąt 5×5 kart.
2. Przetasujcie karty i połóżcie je w stosie w zasięgu obu graczy awersami do góry.  
Obok ułóżcie rynek, czyli:
  3. dwie karty rewersami do góry oraz
  4. cztery karty awersami do góry



5. Ustalcie, kto rozpoczyna grę. Może to być osoba, która ostatnio była na Placu Grzybowskim. Jeśli nikt z Was nigdy tam nie był, w dowolny sposób przeprowadźcie losowanie.

## Czynności w turze

1. Gracz dobiera z rynku jedną z sześciu kart: jedną z czterech stron zasobów albo jedną z dwóch stron celu lub szansy.
2. Dobraną kartę gracz umieszcza przed sobą. Może podejrzeć, co jest pod spodem, ale położyć musi w taki sam sposób, w jaki karta leżała na rynku (tą samą stroną do góry). Pierwszą kartę można położyć w dowolnym miejscu docelowej siatki 5×5.
3. Karty dobierane w kolejnych turach (**a–c**) należy dokładać tak, by sąsiadowały z którąś z już położonych kart w linii poziomej lub pionowej. Za każdym razem gracz decyduje, czy dobierze kartę obróconą na stronę zasobów (awers), czy na stronę celu lub szansy (rewers).
4. Nie wolno dokładać kart w linii skośnej.
5. Dokładane karty muszą się zmieścić w siatce 5×5 kart. Jeśli więc w rzędzie lub w kolumnie jest już 5 kart, nie można dołożyć szóstej. Dopóki miejsca w rzędzie lub kolumnie nie zostaną wyczerpane, można decydować, czy kolejne karty będą dokładane powyżej lub poniżej albo z lewej lub z prawej strony tych już leżących na stole.



6. Zwolnione miejsce w rynku gracz uzupełnia kartą z wierzchu stosu. Kładzie ją w taki sam sposób (tą samą stroną do góry), co karta dobrana na początku tury. Ta czynność kończy turę. Następnie swoją turę rozpoczyna drugi z uczestników.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Rozgrywka się kończy, kiedy każdy z uczestników ma przed sobą 25 kart.

### Obliczanie punktów

1. Za każdy zrealizowany cel spośród znajdujących się w siatce gracz dostaje punkty zgodne z wartością podaną na karcie.
2. W przypadku budowy układów, jeśli cel został zrealizowany więcej niż raz, naliczana jest wielokrotność tej wartości.
3. Za każdą niewykorzystaną stronę szansy naliczany jest jeden punkt (zgodnie z wartością widniejącą z prawej strony karty).
4. Za każdy wykorzystany symbol z jokera odejmuje się jeden punkt.
5. Wygrywa ten, kto zbierze więcej punktów.

# RODZAJE CELÓW

## Budowa układu symboli

Na stronach celów zostały wyrysowane układy, które należy zbudować z poszczególnych symboli ze stron zasobów. Układ może wyglądać dokładnie tak jak ten na rysunku lub stanowić jego lustrzane odbicie w dowolnej osi. Jeśli celem jest zbudowanie układu symboli tylko w jednej linii, to może być to linia przebiegająca zarówno poziomo, jak i pionowo.

Budowany układ nie musi sąsiadować ze stroną celu, do której się odnosi.

W rogu strony celu widnieje liczba punktów, którą można otrzymać za zbudowanie danego układu. Im bardziej skomplikowany układ i im rzadziej występują w talii tworzące go symbole (można to sprawdzić na stronie 1 instrukcji w sekcji **Karty**), tym wyższa punktacja.

## Przykłady celów i możliwych układów pokazane na losowo wybranych kartach:

1924 Wydanie Ogniem i mieczem Henryka Sienkiewicza w jidysz



3

Punktowana jest każda para sąsiadujących ze sobą symboli **Kultura** i **Pogranicze** (pionowo lub poziomo, w dowolnej kolejności).


1



2



3



4



1925 Isaac Bashevis Singer, syn rabina z ul. Krochmalnej, debiutuje jako pisarz



7

Punktowana jest triada **Osobistość – Kultura – Pogranicze** (lub: **Pogranicze – Kultura – Osobistość**), ułożona poziomo lub pionowo.

1

2

3

4

do 1939 Jafskie pomarańcze w grzybowskich owocarniach



12

Dwa symbole **Syjonizm** i dwa symbole **Transport** muszą naprzemiennie sąsiadować w dwóch rzędach i kolumnach – jak na szachownicy.

1

2

1904 Aleksandra Szczerbińska (Piłsudka) ukrywa broń w kościele podczas „bitwy grzybowskiej”



8

Ten układ składa się z dwóch linii prostokątnych, które przecinają się w punkcie położenia karty z symbolem **Zelazo**. Na jednej z tych linii leży symbol **Chrześcijaństwo**, na drugiej **Rozruchy**. Układ może stanowić lustrzane odbicie wzoru pokazanego na stronie celu lub być obrócony o 90 stopni.

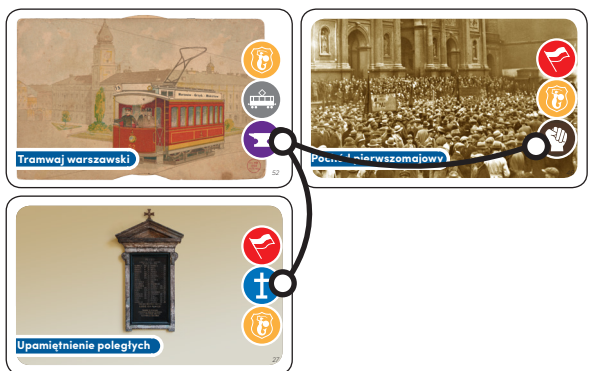
1



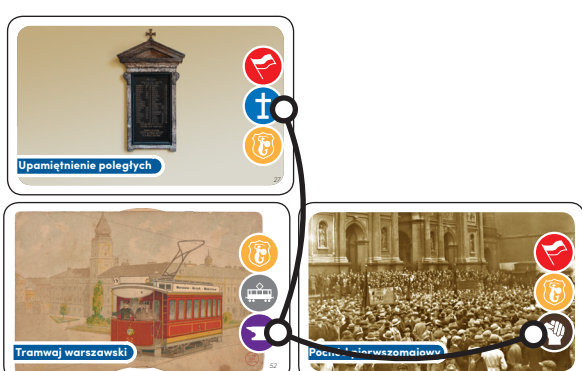
2



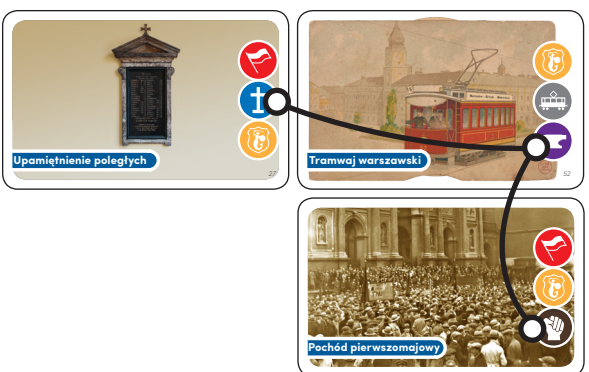
3



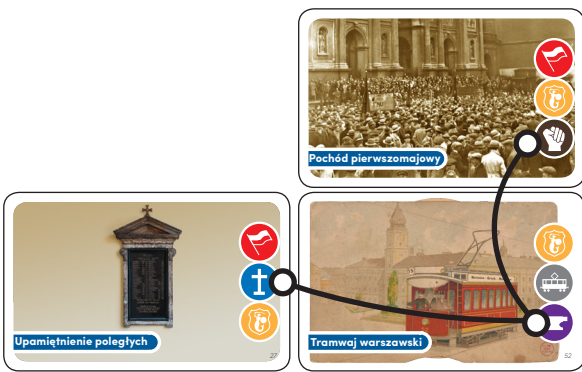
4



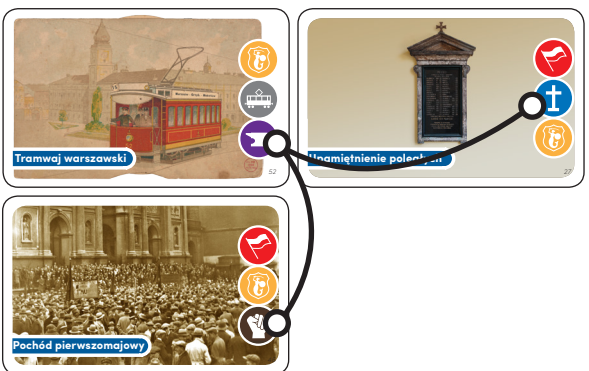
5



6



7



8



1902 Chaim Pozner pierwszym rabinem synagogi Nożyków



10

Symbol **Osobistość** musi być otoczony symbolami **Architektura** z trzech stron.

1



2



3



4





Dwie poziome triady symboli: **Judaizm – Niepodległość – Judaizm** oraz **Warszawiacy – Osobistość – Warszawiacy** muszą być ułożone w dwóch sąsiednich rzędach. Te same triady można ułożyć pionowo w dwóch sąsiednich kolumnach.

1



2



3



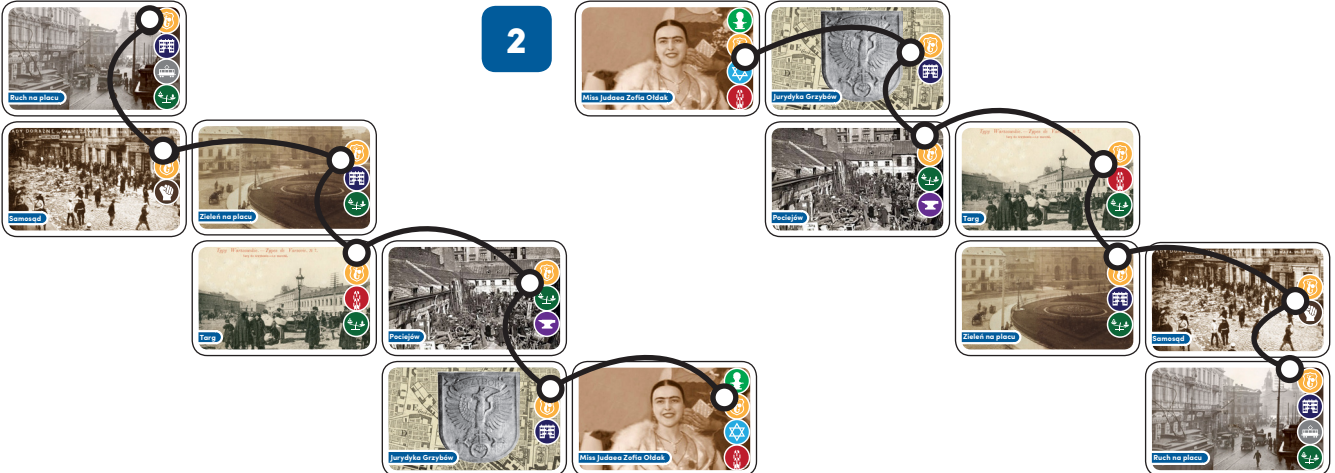
4



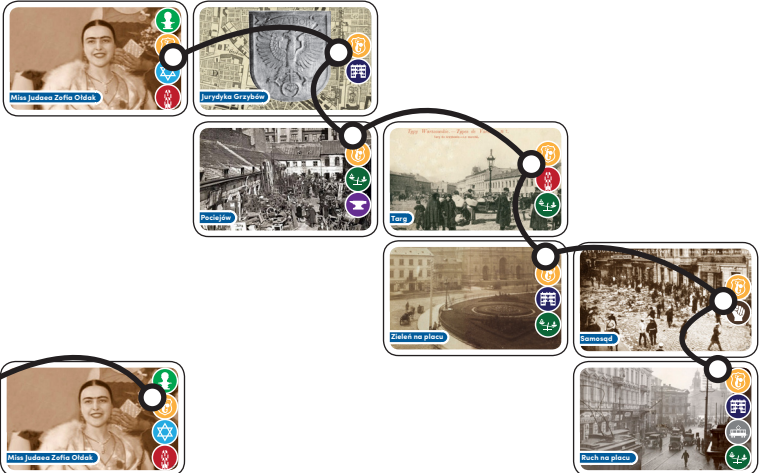
1938 Trzydziestolecie tramwajów elektrycznych na Placu Grzybowskim

Schodkowy układ siedmiu symboli **Warszawiacy** może być rozmieszczony od dowolnego rogu.

1



2



3



4



**Uwaga!** Jeden cel można realizować kilkakrotnie, pod warunkiem, że do każdego układu zostaną wykorzystane inne karty.

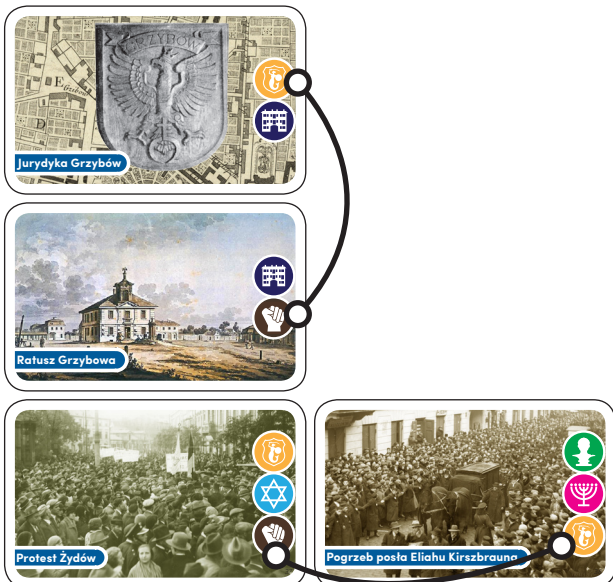
### Przykład:

**1905** Bójówki Bundu rozpoczynają samosad na sułenerach w rejonie Placu Grzybowskiego



3

Za każdy układ dwóch sąsiadujących ze sobą symboli **Warszawiacy** i **Rozruchy** gracz otrzyma 3 punkty.



W powyższym fragmencie siatki będą punktowane dwa układy, ponieważ każdy składa się z osobnej pary symboli.



W powyższym fragmencie tylko jeden układ będzie punktowany.

**Uwaga!** Układy rozrysowane w różnych celach mogą na siebie nachodzić, a więc jeden symbol można wykorzystać do realizacji więcej niż jednego celu.

**Przykład:** gracz ma dwa cele, takie jak poniżej.

**1902** Chaim Pozner pierwszym rabinem synagogi Nożyków

**10**

**1925** Isaac Bashevis Singer, syn rabina z Krochmalnej, debiutuje jako pisarz

**6**

Karty w jego siatce układają się następująco:

Tutaj symbol **Osobistość** jest częścią dwóch układów: czteroelementowego (○) wraz z trzema symbolami **Architektura** oraz trzejelementowego (□) z symbolami **Kultura** i **Pogranicze**. Punktowane będą oba układy.

**Uwaga!** Niezrealizowanie celu wyrysowanego na rewersie dobranej przez gracza karty nie skutkuje punktami ujemnymi.

### Punkt za symbol

Gracz otrzymuje 1 punkt za każdy symbol z danej kategorii zasobów (okrągłe ikony na awersach) położony w określonej grupie miejsc.

Przykłady:

**1861** Rozpoczęcie budowy Kościoła Wszystkich Świętych wg projektu Henryka Marconiego

Za każdy symbol **Architektura** na zewnętrznej krawędzi siatki gracz otrzymuje 1 punkt.

**1936** Towarzystwo Opieki nad Zwierzętami interweniuje ws. konia na Placu Grzybowskim

Za każdy symbol **Transport** poza zewnętrzną krawędzią gracz otrzymuje 1 punkt.

**1935** „Król kantorów” Gerszon Sirota zostaje kantorem w synagodze Nożyków

Za każdy symbol **Kultura** w rzędzie i kolumnie, które przecinają się ze stroną celu tej karty, gracz otrzymuje 1 punkt.

**1914** „Nasz Sztandar” ujawnia: Janusz Korczak to Henryk Goldszmit

Jeśli ani w rzędzie, ani w kolumnie przecinających tę konkretną kartę celu nie znajdzie się ani jeden symbol **Osobistość**, wówczas gracz otrzymuje 5 punktów.

## Położenie karty we właściwym miejscu

Punktowane jest umieszczenie karty w miejscu wskazanym na stronie celu – jednym z kilku lub jedynym. Jeśli karta leży w miejscu innym niż wskazane, wtedy gracz dostaje 1 punkt (wartość widoczna po prawej stronie karty).

### Przykłady:



Jeśli karta *Rejsy do Palestyny* leżąca rewersem do góry znajdzie się w jednym z czterech miejsc narożnych, gracz otrzymuje 5 punktów. Jeśli ta sama strona celu znajdzie się w innym dowolnym miejscu siatki, gracz otrzymuje 1 punkt.



Jeśli karta *Synagoga Nożyków* leżąca rewersem do góry znajdzie się w jednym z czterech miejsc sąsiadujących w linii skośnej ze środkiem siatki, gracz otrzymuje 5 punktów. Jeśli ta sama strona celu znajdzie się w innym dowolnym miejscu siatki, gracz otrzymuje 1 punkt.



Jeśli karta *Ratusz Grzybowa* leżąca rewersem do góry znajdzie się na środku siatki (na przecięciu trzeciego rzędu i trzeciej kolumny), gracz otrzymuje 7 punktów. Za umieszczenie jej w innym dowolnym miejscu przyznawany jest 1 punkt.



Jeśli karta *Józef Piłsudski* leżąca rewersem do góry znajdzie się w sąsiedztwie (w linii poziomej lub pionowej) z kartą *Aleksandra Piłsudskiego* leżącą awersem do góry, wówczas gracz otrzymuje 7 punktów. Jeśli rewers *Józefa Piłsudskiego* znajduje się w siatce, ale nie sąsiaduje awersem *Aleksandry Piłsudskiej*, wtedy gracz dostaje 1 punkt.

## STRONY SZANSY

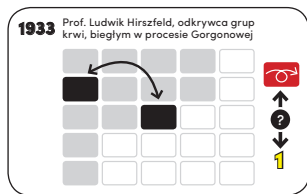
Gracz, który ma w swojej siatce kartę leżącą do góry stroną szansy, może w drodze wyjątku wykonać ruch taki, jaki wynika z danej szansy, a nieprzewidziany w zasadniczej części reguł gry. Kartę ze stroną szansy pobiera się z rynku podczas swojej tury i dokłada do siatki, a wykorzystuje się podczas kolejnej, niekoniecznie najbliższej. W jednej turze można wykorzystać tylko jedną szansę.

Po wykorzystaniu szansy kartę należy obrócić awersem do góry (zgodnie z symbolem w czerwonym prostokącie z prawej strony karty).

**Uwaga!** Jeśli strona szansy znajduje się w rzędzie lub kolumnie, które przecinają się z celem polegającym na eliminacji symbolu w rzędzie i kolumnie (np. *Bojkot kupców żydowskich*), a na awersie znajduje się symbol podlegający eliminacji, to gracz nie uzyska punktów za eliminację tego celu.

Jeśli gracz nie wykorzysta pobranej szansy, to na końcu rozgrywki dolicza sobie jeden punkt (wartość widniejąca z prawej strony karty). Dwie ostatnie zasady nie stosują się do jokera.

### Przykłady:



#### Zamiana

Dwie dowolne karty z siatki można zamienić miejscami.



#### Obrót

Dowolną kartę z siatki – stronę zasobów lub stronę celu – można obrócić na drugą stronę.



#### Przeniesienie

Wybraną kartę z dowolnego miejsca siatki można przenieść na inne wolne miejsce. Przenoszona karta należy położyć tak, żeby sąsiadowała z co najmniej jedną inną kartą w linii poziomej lub pionowej.



#### Rewers zamiast awersu

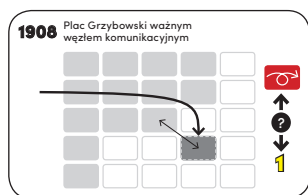
Jeśli w siatce jest karta *Ks. Marceli Godlewski* leżąca awersem do góry, można ją obrócić, uzyskując tym samym jokera.

Powyższe szanse można wykorzystać przed dołożeniem lub po dołożeniu karty do siatki.



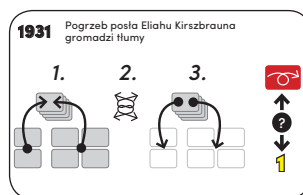
#### Miejsce poza siatką

Dobraną kartę można położyć poza siatką 5x5 kart.



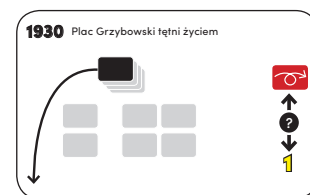
#### Linia skośna

Dobieraną kartę można położyć w linii skośnej względem którejś z już leżących w siatce.



#### Ponowne tasowanie

Można zebrać karty z rynku, dołożyć do stosu, potasować i ponownie ułożyć rynek.



#### Dobranie karty ze stosu zamiast z rynku

Kartę można dobrać nie z rynku, lecz z wierzchu stosu. Gracz decyduje, czy dołoży ją awersem, czy rewersem do góry.

Powyższe szanse można wykorzystać przed dołożeniem karty do siatki.

Powyższe szanse można wykorzystać przed dobraniem karty.

**Uwaga!** Skorzystanie z tej szansy nie uprawnia do pobrania dodatkowej karty – każdy z graczy na końcu musi mieć przed sobą 25 kart. Karta dołożona poza siatką automatycznie staje się częścią zewnętrznej krawędzi. Jeśli realizowany cel polega na układaniu symboli określonej kategorii na zewnętrznej krawędzi, a na dołożonej karcie ten symbol się znajduje, to gracz otrzymuje za niego punkt. Za symbol widniejący na karcie, która sąsiaduje z tą dołożoną dodatkowo, punktu już nie będzie.

## Joker



Ta strona szansy może zastąpić dowolnie wybrany symbol zasobu, którego brakuje do zbudowania wybranego celu. Podobnie jak symbole z awersów, wybrany symbol może zostać wykorzystany tylko raz do zbudowania jednego rodzaju układu albo kilkakrotnie do takich, które nachodzą na siebie.

**Uwaga!** Jeśli joker znajdzie się w rzędzie lub kolumnie, które przecinają stronę celu polegającego na eliminacji symbolu w rzędzie i kolumnie, a gracz do budowy innego układu wykorzysta symbol, który miał zostać wyeliminowany, wtedy nie uzyska punktów za cel eliminacyjny.

### Przykład:



Gracz ma dwa cele: uniknąć symbolu **Handel** w rzędzie i kolumnie przecinających się z rewersem karty *Kampania antysemicka* i zbudować układ **Handel–Architektura–Handel**.



Jeśli wykorzysta ikonę **Handel** z jokera do budowy układu, otrzyma za niego 5 punktów (6 za układ minus 1 za użycie symbolu z jokera). Tym samym ikona **Handel** pojawia się w rzędzie przecinającym się z rewersem karty *Kampania antysemicka*, wobec czego jej cel, wart 5 punktów, nie został zrealizowany.

Jokera można wykorzystać na końcu rozgrywki podczas podliczania punktów. Za każdy wykorzystany symbol gracz odejmuje sobie jeden punkt. Za niewykorzystanie tej szansy nie są doliczane punkty.

