ODBUDOWA WARSZAWY 1945-1980

wariant zaawansowany

Cel gry

W „Odbudowie Warszawy 1945-1980” zadaniem graczy jest odbudowa stolicy. Aby tego dokonać, uczestnicy rozgrywki będą realizować projekty budynków, tworzyć metro lub budować mosty na Wiśle. Za każdy z wybudowanych obiektów gracz otrzyma punkty zwycięstwa. Dodatkowe punkty gracze zdobędą na koniec rozgrywki zależnie od tego, z jakimi innymi budynkami będą sąsiadować wybudowane przez nich obiekty.

„Odbudowa Warszawy 1945-1980” to gra wyjątkowa, przeznaczona zarówno dla początkujących jak i zaawansowanych graczy. W pudełku z „Odbudową” znajdziecie zasady gry w dwóch wariantach: rodzinnym i zaawansowanym. Niniejsza instrukcja poświęcona jest grze zaawansowanej – jeśli chcesz zagrać w wariant rodzinny zajrzyj do drugiej części instrukcji.

Elementy i przygotowanie gry w wariancie zaawansowanym

1. **Planszę należy ułożyć na środku stołu.** Przedstawia ona mapę Warszawy podzieloną na 37 pól w kształcie heksów. Plansza została podzielona na strefę miejską oraz podmiejską. Do tej ostatniej strefy należy najbardziej zewnętrzny pierścień składający się z 18 heksów. Natomiast strefę miejską tworzy pozostałe 19 heksów znajdujących się w centrum planszy. Dookoła planszy znajduje się tor punktów zwycięstwa pozwalający oznaczać postępy każdego z graczy w trakcie rozgrywki. Oprócz tego na planszy znajduje się tor rund, który będzie wskazywał upływ czasu w trakcie rozgrywki. Cztery pierwsze rundy to pierwszy etap rozgrywki (Odbudowa), rundy 5-8 należą do drugiego etapu (Modernizacja). Umieśćcie znacznik rundy na polu oznaczonym cyfrą I. Oprócz tego na planszy znajdziecie legendę przypominającą o zasadach punktacji wynikającej z sąsiedztwa. Punkty za sąsiedztwo przyznawane są na koniec gry.

2. Obok planszy budowy **ułóżcie planszę czynności** przeznaczoną **dla odpowiedniej liczby graczy**.

2. W przypadku **gry 3 osobowej** należy **losowo umieścić 7 żetonów budynków neutralnych na polach prawobrzeżnej Warszawy.** Gracze w trakcie 3 osobowej rozgrywki nie będą mogli stawiać żadnych budowli ani budować metra na prawej części planszy nadal jednak będą mogli połączyć pola po obu stronach Wisły przy pomocy mostów.

3. **Umieśćcie na każdym pustym heksie planszy należącym do strefy miejskiej po 1 znaczniku gruzu** (drewniany czarny sześcian). W przypadku gry 3 osobowej należy umieścić znaczniki jedynie na heksach lewobrzeżnej Warszawy należących do strefy miejskiej (16 heksów), natomiast w rozgrywce 4-5 osobowej na planszy należy umieścić znaczniki gruzu (19 sztuk) na wszystkich polach strefyą miejskiej (przyp. najbardziej zewnętrzny pierścień heksów). **Pozostałe znaczniki gruzu oraz znaczniki betonu i funduszy ułóżcie obok planszy** tak, aby gracze mieli do nich swobodny dostęp, tworząc w ten sposób bank zasobów.

4. **Każdy z graczy otrzymuje 15 heksów w swoim kolorze**, przedstawiających odbudowaną Warszawę, **6 znaczników metra** oraz **znaczniki inżynierów** (tego samego koloru). W przypadku rozgrywki 3 i 4 osobowej każdy z graczy otrzymuje po 4 inżynierów, natomiast w grze na 5 osób tylko po 3 (w takim wypadku czwarty znacznik możecie odłożyć do pudełka). Gracz otrzymuje również **znacznik punktów** w swoim kolorze, który należy umieścić **na torze punktowym** znajdującym się n**a planszy na polu z cyfrą 0**.

5. **60 kart projektów** budowli należy podzielić na dwie części zgodnie z etapem, do którego zostały przypisane. Karty z **I etapu** (który będziemy określać etapem odbudowy) **należy przetasować i umieścić w zakrytym stosie obok planszy**. Karty z II etapu należy położyć obok – będą potrzebne w dalszej części rozgrywki.

KARTY PROJEKTÓW

Na każdej karcie projektu znajduje się kilka istotnych dla gry informacji:
1. Nazwa budynku.
2. Wartość punktowa – liczba punktów, jaką zdobędzie gracz natychmiast po wybudowaniu budynku.
3. Kolor karty – określa typ budynku.
4. Ograniczenia dotyczące strefy – niektóre budynki mogą być budowane tylko w odpowiedniej strefie, co zostało zaznaczone na karcie danego projektu.
5. Funkcja – specjalny bonus z jakiego gracz będzie mógł skorzystać w trakcie gry jeśli zrealizuje dany projekt.
6. Numer etapu – etap z jakiego pochodzi dana karta.

6. **Karty zadań urbanistycznych** również należy podzielić na talie przyporządkowane do każdego z etapów. Karty **z I etapu należy potasować i umieścić obok planszy**, a następnie **odkryć trzy wierzchnie karty** i **ułożyć je w widocznym miejscu**. Karty z II etapu należy odłożyć na bok – będą potrzebne w dalszej części rozgrywki.

KARTY ZADAŃ URBANISTYCZNYCH

Na każdej karcie zadania urbanistycznego znajduje się informacja o liczbie punktów możliwej do zdobycia za zrealizowanie tego zadania oraz warunek, jaki trzeba spełnić, aby zadanie zostało zrealizowane. Z reguły polega ono na postawieniu konkretnego rodzaju budynku w sąsiedztwie budynku określonego typu, już znajdującego się na planszy. Realizując zadania urbanistyczne należy zwracać uwagę na kolejność budynków wymienionych na karcie. Jeśli zadanie mówi o wybudowaniu budynku Mieszkalnego w sąsiedztwie budynku Kulturowego oznacza to, że gracz otrzyma punkty tylko jeśli postawi budynek Mieszkalny na heksie graniczącym z heksem, na którym znajduje się zrealizowany wcześniej budynek Kultury. Odwrotna sytuacja – wybudowanie budynku Kulturowego obok już istniejącego budynku Mieszkalnego, nie spowoduje realizacji zadania i nie przyniesie graczowi dodatkowych punktów.
Niektóre z zadań urbanistycznych mogą wymagać od gracza wybudowania budynku w stylu Socrealistycznym lub Modernistycznym obok konkretnego typu już istniejącej budowli. Informacja o tym do jakiego stylu architektonicznego należy dany budynek znajduję się na karcie w nazwie funkcji (treść funkcji w wariancie rodzinnym nie jest wykorzystywana). Jeśli gracz chce zrealizować zadanie polegające na wybudowaniu budynku Socrealistycznego lub Modernistycznego obok konkretnego typu budowli musi wybudować budynek, którego funkcja nosi nazwę Architektura Socrealizmu/Architektura Modernizmu obok istniejącego budynku w typie wskazanym przez kartę zadania urbanistycznego.

7. **Karty norm** należy przetasować, a następnie **rozdać każdemu graczowi dwie** z nich. Każdy z graczy w tajemnicy **wybiera jedną kartę**, która określa normę, jaką będzie musiał zrealizować w trakcie gry. Drugą z kart należy odrzucić i wraz z niewykorzystanymi kartami umieścić w pudełku.

KARTY NORM

Każda karta norm określa zestaw obiektów, jakie gracz musi wybudować w trakcie gry. W przypadku gry 3 lub 4 osobowej zestaw składa się z 4 obiektów. Przy grze na 5 graczy ostatni element zestawu (oznaczony na karcie) należy zignorować – w takim wypadku gracze muszą starać się skompletować zestawy 3 elementowe. Norma zostaje zrealizowana jeśli na koniec gry gracz będzie posiadał przynajmniej jeden kompletny zestaw wymaganych obiektów. W takim wypadku otrzyma dodatkowe 3 punkty. Jeśli gracz nie skompletuje przynajmniej jednego zestawu, będzie musiał odjąć 3 punkty z tych, które udało mu się zdobyć w trakcie rozgrywki. Norma może być zrealizowana kilkukrotnie za każdym razem dając graczowi dodatkowe punkty. Oznacza to, że jeśli gracz będzie na koniec gry posiadał 2 pełne zestawy wymagane na karcie normy (ale z zachowaniem zasady, że jeden obiekt może być użyty tylko w jednym komplecie) gracz otrzyma 6 punktów zamiast 3.

8. **Obok planszy** należy umieścić wszystkie **60 drewnianych budynków, 4 znaczniki mostów oraz znacznik tunelu**.

9. Pozostałe elementy (plansze czynności, znacznik tury oraz znacznik pierwszego gracza) należy odłożyć do pudełka – nie są one wykorzystywane w wariancie rodzinnym.

10. Na koniec należy losowo ustalić gracza, który rozpocznie rozgrywkę i przekazać mu znacznik pierwszeństwa.

Przebieg gry

Rozgrywka podzielona jest na dwa etapy: Odbudowę (I etap) i Modernizację (II etap) Warszawy.
Każdy z etapów to 4 rundy gry, z których każda składa się z kilku następujących po sobie faz:

1. Biuro Odbudowy Stolicy

W tej fazie należy uzupełnić liczbę zadań urbanistycznych tak, aby na początku rundy trzy z nich zostały odkryte. Jeśli właśnie zakończył się I etap rozgrywki i rozpoczynacie 5 rundę gry, należy usunąć wszystkie karty zadań urbanistycznych z I etapu i wyłożyć trzy zupełnie nowe zadania z przetasowanej wcześniej talii kart zadań urbanistycznych z II etapu gry.

2. Planowanie

Każdy z graczy posiada zestaw inżynierów, których może wykorzystać w fazie planowania do wykonywania poszczególnych akcji. Gracze kolejno (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), zaczynając od tego który posiada znacznik pierwszeństwa, będą wykorzystywali po 1 swoim inżynierze wysyłając go w delegację (umieszczając na wybranym polu planszy czynności) lub wylewając fundamenty (umieszczając go na wolnym, odgruzowanym polu planszy budowy).

Delegacja

Wybierając tę akcję gracz umieszcza swojego inżyniera na wybranym niezajętym polu planszy czynności, a następnie wykonuje przypisaną do tego pola akcję. Większość pól na planszy czynności może być zajęta tylko przez jednego inżyniera - jeśli jakiś się tam już znajduje, gracz nie może skorzystać z tego pola w danej rundzie. Wyjątkiem są 3 pola nielimitowane (patrz opisy pól poniżej) - w ich wypadku nie ma ograniczenia co do liczby inżynierów, którzy mogą się na nich znajdować (gracz może wysłać na takie pole swojego inżyniera nawet jeśli znajduje się tam inny inżynier).

W ramkach poniżej zostały opisane wszystkie pola dla poszczególnych wariantów w grze.

UWAGA!!!

Gracz może posiadać w każdym momencie gry nie więcej niż 3 znaczniki tego samego zasobu. Dotyczy to gruzu, betonu, funduszy oraz kart projektów.

Wylanie fundamentów

To przygotowanie się do wybudowania określonego budynku. Aby wykonać tę akcję, gracz musi wyłożyć przed siebie wybraną kartę projektu z ręki umieszczając na takiej karcie drewniany budynek zgodnie z kolorem wyłożonej karty. Następnie gracz musi umieścić swojego inżyniera na wybranym, wolnym i odgruzowanym polu planszy. Dodatkowo pole to musi być zgodne z ograniczeniami dotyczącymi miejsca, na realizacje danego projektu. W fazie realizacji gracz będzie mógł dokończyć swoje projekty, na polach, na których wylał fundamenty.

UWAGA!!!

Na niektórych kartach projektów znajduja się zapisy ograniczające miejsce realizacji budynku. Okreslają one czy budynek ma być zrealizowany w strefie miejskiej czy podmiejskiej. Oznacza to, że gracz może wybudować budynek tylko w strefie zapisanej na karcie. W grze występują również 4 budynki specjalne związane z rekonstrukcją historyczną. W ich wypadku gracz może je wybudować tylko w konkretnym miejscu oznaczonym na mapie. Dodatkowo w pierwszym etapie żaden z graczy nie będzie mógł w tych miejscach wybudować innego budynku niż wskazany na planszy. W drugim etapie te ograniczenia znikają – na miejscu historycznych budowli można postawić dowolny, inny budynek pod warunkiem, że nie zrealizowano tam wcześniej innej budowli.

Pas

Kiedy gracz nie ma już swoich inżynierów albo jeśli nie chce z nich skorzystać w tej rundzie, musi spasować. Gracz, który spasował nie będzie mógł podejmować żadnych akcji w fazie planowania do końca rundy (gracz nie może po pasie wrócić do fazy planowania).

Faza planowania dobiega końca w momencie, kiedy wszyscy gracze spasują. Po zakończeniu tej fazy wszystkie znaczniki inżynierów znajdujące się na planszy czynności (ale nie na planszy głównej) wracają do swoich właścicieli.

3 Realizacja projektów

W tej fazie, gracze (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) będą budować rozpoczęte wcześniej projekty oraz metro i mosty. Gracz w swojej kolejce może wybudować dowolną liczbę budynków, które wyłożył podczas akcji “wylanie fundamentów” (są to budynki w budowie czyli te, które leżą przed graczem posiadając na sobie drewniny znacznik budynku) oraz dowolną liczbę metra lub mostów. Każdy z obiektów posiada swój koszt, który musi zostać zapłacony w trakcie budowy. Gracz w fazie realizacji projektów może wznosić obiekty w dowolnej kolejności w obrębie własnej rundy. Może mieć to znaczenie dla realizacji zadań urbanistycznych (patrz niżej).

Budynek - koszt: 1 Fundusz i 1 znacznik Betonu albo 1 Fundusz i 2 znaczniki Gruzu

Gracz stawiając budynek musi odrzucić wymagane znaczniki do banku. Następnie zdejmuje z wybranego pola planszy budowy swojego inżyniera i umiesza w jego miejsce swój heks stawiając na nim drewniany znacznik budynku z odpowiedniej karty, która znajdowała się w budowie. Karta projektu jest odkładana na bok do budynków zrealizowanych przez tego gracza. Od tego momentu gracz może użyć funkcji wybudowanego budynku.

FUNKCJE KART PROJEKTÓW

Każda karta projektu posiada funkcję, która może pomóc graczowi w trakcie rozgrywki. Po zapłaceniu kosztu (i tym samym wybudowaniu budynku) funkcja znajdująca się na karcie projektu jest od tej chwili dostępna dla gracza. Niektóre funkcje mają działanie stałe inne muszą zostać aktywowane przez gracza i mogą być użyte tylko raz w ciągu gry.

Gracz może skorzystać z danej funkcji w dowolnym momencie swojej rundy (czy to w fazie planowania czy podczas realizacji projektów). Niektóre funkcje muszą być użyte w konkretnym momencie, w odpowiedzi na jakieś działanie innego gracza.

Po skorzystaniu z funkcji o działaniu jednorazowym należy przekręcić kartę projektu o 90 stopni w prawo zaznaczając w ten sposób, że gracz już skorzystał za danej funkcji i nie będzie mógł jej użyć w dalszej części gry.

Funkcje nie mogą być użyte, jeżeli projekt jest jeszcze w budowie.

Po zrealizowaniu projektu gracz otrzymuje punkty zwycięstwa zapisane na karcie i ewentualne punkty wynikające z realizacji zadań urbanistycznych. Jeśli graczowi niestarczyło zasobów na zrealizowanie, któregoś z jego budynków (lub z jakiś powodów gracz nie chciał wybudować danego budynku w tej turze), znacznik inżyniera pozostaje na planszy do następnej fazy “realizacji projektów”.

BUDYNKI PRZEMYSŁOWE

Większość budynków w grze posiada stałą liczbę punktów zwycięstwa, jakie otrzyma gracz, który zrealizuje dany projekt. Wyjątkiem są budynki przemysłowe, które dają bazowo 2 punkty zwycięstwa plus dodatkowy 1 punkt za każde niezabudowane pole, z którym graniczy taki budynek w momencie wybudowania. Pola zagruzowana są również traktowane jako pola niezabudowane i przynoszą dodatkowe punkty jeśli graniczą z właśnie wybudowanym budynkiem przemysłowym.

REALIZACJA ZADAŃ URBANISTYCZNYCH

W trakcie rozgrywki na stole będą się znajdowały 3 odkryte karty zadań urbanistycznych. Gracz, który spełni warunek zapisany na karcie zadania urbanistycznego otrzymuje wskazaną liczbę punktów. Następnie zadanie urbanistyczne należy usunąć z gry. Gracz budując pojedynczy budynek może zrealizować jednocześnie kilka zadań urbanistycznych otrzymując punkty za każde zrealizowane zadanie. Na początku każdej rundy, w fazie “Biuro Odbudowy Stolicy” należy odkryć nowe karty zadań urbanistycznych uzupełniając ich liczbę do trzech.

Metro - koszt: 1 Fundusz

Gracz może wybudować dowolną liczbę odcinków metra pod warunkiem, że jeszcze posiada w swoich zasobach odpowiednie znaczniki. Kiedy gracz buduje metro, bierze odpowiedni znacznik w swoim kolorze i umieszcza go w wybranym miejscu na planszy (pomiędzy dwoma heksami). Jeśli gracz nie posiada już znaczników metra, nie może więcej wykonywać tej akcji. Jeśli jest to pierwszy odcinek metra w rozgrywce gracz może go umieścić w dowolnym miejscu – w innym wypadku wybudowany odcinek musi być kontynuacją, któregoś z wcześniej wybudowanych fragmentów metra.

W pierwszym etapie gracze mogą budować tylko 1 linię metra (nie mogą tworzyć rozgałęzień). Natomiast w drugim mogą kontynuować budowę linii metra z pierwszego etapu lub rozpocząć budowę kolejnej rozgałęziając juz istniejącą linię metra. W grze nie może powstać 3 linia metra.

Za każdy odcinek metra wybudowany przez gracza otrzymuje on natychmiast 1 punkt zwycięstwa.

UWAGA!!!

Budując metro gracze muszą pamiętać o kilku dodatkowych zasadach:

- metro nie może być budowane po obwodzie planszy (metro zawsze musi graniczyć przynajmniej z dwoma przylegającymi heksami). Jeśli linia metra dojdzie do krawędzi należy uznać, że została z tej strony zakończona.
- metro nie może zostać zapętlone – nie można wybudować odcinka metra w taki sposób, aby po obu stronach końcach wybudowanego odcinka znajdowały się wcześniej wybudowane fragmenty metra.
- metro nie może być budowane wzdłuż rzeki. Kiedy linia metra dotrze do rzeki, gracz który umieścił taki odcinek metra bierze z banku znacznik tunelu i umieszcza go na rzeczy w ten sposób aby łączył właśnie wybudowany odcinek z drugim brzegiem rzeki (tak, by kolejny fragment mógł powstać pomiędzy dwoma heksami).
- gracz otrzymuje 1 punkt za każdy wybudowany odcinek metra. Za wybudowanie tunelu nie są przyznawane dodatkowe punkty.

Mosty - koszt: 1 Fundusz + 1 znacznik Betonu + 1 znacznik Gruzu albo 1 Fundusz +3 znaczniki Gruzu albo 1 Fundusz + 2 znaczniki Betonu

Podobnie jak w przypadku metra gracz może wybudować dowolną liczbę mostów dopóki go na to stać i posiada jeszcze jakieś znaczniki metra. Mosty łączą heksy znajdujące się po obu stronach Wisły. Most należy wybudować tak, aby łączył krawędzie heksów przylegających do rzeki. Kiedy gracz decyduje się na wybudowanie mostu odkłada swój znacznik metra do banku i pobiera znacznik mostu umieszczając go na planszy w wybranym miejscu. Za każdy wybudowany most gracz otrzymuje 4 punkty zwycięstwa. W trakcie rozgrywki gracze mogą wybudować maksymalnie 4 mosty.

Po zakończeniu fazy Realizacji tura dobiega końca. Należy przesunąć znacznik na kolejne pole na torze upływu czasu i rozpocząć kolejną rundę. Wszystkie znaczniki inżynierów powinny wrócić do graczy poza tymi, które zaznaczają miejsce niedokończonych projektów na planszy budowy.

Zakończenie I etapu

Etap I (Odbudowa Warszawy) kończy się, wraz z zakończeniem 4 tury. W tym momencie należy odłożyć do pudełka talię kart projektów z I etapu i zastąpić ją przetasowaną talią kart projektów z II etapu.
Gracze muszą też odrzucić wszystkie karty projektów posiadane na ręce. Budynki znajdujące się w realizacji (leżące przed graczem z odpowiednim znacznikiem budynku na karcie) nie są odrzucane. Będzie można je dokończyć w kolejnym etapie.
Podobnie należy postąpić z talią kart zadań urbanistycznych kładąc w miejsce talii z I etapu przetasowane karty z II etapu. Jednocześnie należy usunąć wszystkie odkryte (niezrealizowane) zadania urbanistyczne. Na początku nowej, piątej rundy pojawią się 3 zupełnie nowe zadania pochodzące z II etapu.
Karty budynków zrealizowanych w pierwszym etapie pozostają na stole przed graczami, którzy nadal mogą skorzystać z ich funkcji.

Różnice między I a II etapem gry

Drugi etap gry jest bardzo zbliżony do pierwszego. Rozgrywka przebiega na tych samych zasadach w następujących po sobie rundach. Istnieje jednak kilka modyfikacji zasad, które należy wprowadzić do rozgrywki od momentu rozpoczęcia się II etapu.

Nowa linia metra
Gracze mogą wybudować drugą linię metra poprzez rozgałęzienie już istniejącej. Gracz, który jako pierwszy utworzy rozgałęzienie metra poprzez dołożenie nowego odcinka do już istniejącej linii, rozpocznie budowę drugiej linii metra. Od tego momentu gracze mogą dobudowywać nowe odcinki metra do każdej z dwóch istniejących linii.

Strefa historyczna
Jeśli do momentu rozpoczęcia II etapu, którekolwiek z pól strefy historycznej pozostało niezabudowane (nikt nie wybudował na nim odpowiedniego budynku historycznego) gracze mogą w tych miejscach postawić dowolny budynek, który może powstać w strefie miejskiej.

Zakończenie gry

Drugi etap i tym samym cała gra, kończy się gdy:
1) zostanie zabudowane ostatnie pole na planszy budowy - w takim wypadku bieżąca runda dobiega końca po czym następuje koniec rozgrywki.
2) zakończona zostanie ostatnia, ósma runda gry.

Liczenie punktów i określenie zwycięzcy

Po zakończeniu rozgrywki należy przejść do podliczenia punktów. Grę wygrywa gracz, który na koniec zdobył najwięcej punków zwycięstwa. Można je zdobyć poprzez:

- Budowanie różnych obiektów

Gracze otrzymują punkty w trakcie rozgrywki w momencie wybudowania budynku (zależnie od karty projektu), mostu (4 punkty) albo odcinka metra (1 punkt).

- Realizację zadań urbanistycznych

Zdobywane przez graczy w czasie trwania gry kiedy uda im się zrealizować jedno z zadań urbanistycznych.

- Sąsiedztwo

Punkty za sąsiedztwo są obliczane na koniec gry. Każdy budynek znajdujący się na planszy może przynieść graczowi, który go wybudował (określa to kolor heksu, na którym stoi dany budynek) określoną liczbę punktów, zależnie od tego z jakimi budynkami sąsiaduje. Proponujemy, aby punkty obliczać kolejno dla każdego z graczy. Poniżej znajduje się tabela opisująca za sąsiedztwo, z jakimi budynkami gracze otrzymają punkty. Punkty z poniższej tabeli kumulują się. Przykładowo gracz, którego budynek Mieszkalny graniczy z 2 budynkami Usługowymi oraz 1 budynkiem Transportowym, otrzyma za ten budynek 3 dodatkowe punkty na koniec gry.

Rodzaj budynku	**Sąsiedztwo z budynkami**	
Przemysłowy	Niezabudowane pole (na koniec gry)	+1
Usługowy	Mieszkalny	+1
Mieszkalny	Usługowy lub Transportowy	+1
Reprezentacyjny	Kulturowy	+1
Kulturowy	Reprezentacyjny	+1
Transportowy	Nie daje punktów za sąsiedztwo z innymi budynkami	0

Dodatkowo każdy budynek gracza, który sąsiaduje z metrem (bez względu z jak wieloma odcinkami oraz przez kogo zostały one wybudowane) otrzymuje 1 dodatkowy punkt.

BUDYNKI PRZEMYSŁOWE I TRANSPORTOWE

Przy podliczaniu punktów za sąsiedztwo budynki przemysłowe otrzymują punkty za sąsiadowanie z niezabudowanymi polami planszy (podobnie jak w momencie ich wybudowania). Budynki transportowe nie przynoszą żadnych dodatkowych punktów za sąsiedztwo z innymi budynkami. Wszystkie budynki (łącznie z Transportowymi i Przemysłowymi) są warte 1 dodatkowy punkt jeśli graniczą przynajmniej z jednym odcinkiem metra.

- Realizację Norm

Na koniec gry należy jeszcze ocenić, w jakim stopniu graczom udało się zrealizować normy, które wybrali na początku rozgrywki. Jeśli gracz wykonał Normę zbierając jeden pełny zestaw potrzebnych obiektów (100% normy), otrzymuje 3 punkty. Jeśli zrealizował normę kilkukrotnie (zrealizował obiekty, które pozwalają na złożenie kilku kompletnych zestawów wymaganych w normie), to za każdy unikatowy komplet obiektów, otrzymuje po 3 punkty zwycięstwa. Jeśli graczowi nie udało się zrealizować Normy, traci 3 punkty.

- Funkcje: Architektura Socrealizmu i Architektura Modernizmu

W grze występują dwie funkcje, które mogą być źródłem dodatkowych punktów dla gracza. Są to funkcje architektura Socrealizmu i Modernizmu. Na koniec gry gracz, który posiada najwięcej budynków w danym stylu architektonicznym otrzymuje dodatkowe 5 punktów. W ten sposób należy rozpatrzyć oba wymienione rodzaje funkcji i za każdą z nich przyznać odpowiedniemu graczowi dodatkowe punkty. W przypadku remisu w posiadanej liczbie kart wszyscy remisujący otrzymują po 3 punkty zwycięstwa.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa grę. W przypadku remisu zwycięża gracz, który wybudował najwięcej budynków. Jeśli nadal jest remis gracze dzielą się zwycięstwem.