POSNANIA
BUDUJEMY MIASTO

Instrukcja

WPROWADZENIE

Gra przeznaczona jest dla 4 graczy. Każdy uczestnik gry wciela się w jedną z czterech postaci: Księcia, Biskupa, Rycerza bądź Kupca. Korzystając z różnych pól akcji, gracze starają się jak najbardziej wpłynąć na rozwój powstającej na planszy poznańskiej metropolii. W budowie pomagają lub przeszkadzają graczom mieszkańcy miasta: architekci, radni, lichwiarze, woźni. Uczestnicy układają na planszy elementy architektury Poznania, co wiąże się każdorazowo z określonym wydatkiem – 1 lub więcej denarów. Grę kończy wykupienie i położenie elementu z wizerunkiem renesansowego ratusza. Zwycięża ten gracz, który wydał najwięcej denarów na budowę miasta.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1. Plansza do gry z widokiem renesansowego Poznania, przeznaczona do wykonywania ruchów pionkami.
2. Plansza-mapa, na której gracze umieszczają elementy architektury.
3. 4 metalowe figury – postacie Księcia, Biskupa, Rycerza i Kupca.
4. 2 kostki do gry.
5. Zestaw kwadratowych elementów, z których będzie budowane miasto (w dalszej części instrukcji będziemy używać słowa „element" oraz „stos" – na oznaczenie zestawu elementów z danej epoki). Na awersach elementów przedstawione są poszczególne budynki grodu poznańskiego, miasta lokacyjnego i okolic; na rewersach widnieją zakresy epok.
6. Zestaw 30 kart „Ślepy los".
7. Zestaw 16 kart „Wydarzenie specjalne".
8. 4 karty ze skróconą instrukcją dla każdego z graczy.
9. 75 denarów.
10. 20 sakiewek (każda odpowiada 10 denarom).
11. Instrukcja z wykazem elementów według oznaczeń pól na planszy-mapie.
12. *Kilka razy Poznań budowano* – krótki rys historyczny.

Książę

Kupiec

Biskup

Rycerz

Figury przedstawiają postaci z połowy XIII wieku

CEL GRY

Głównym celem gry jest zbudowanie Poznania. By zrealizować to zadanie, gracze muszą wznieść średniowieczny gród na Ostrowie Tumskim – wyspie, na której rozpoczęła się historia obecnej stolicy Wielkopolski, a następnie rozbudować miasto, aż do czasu renesansu – złotego wieku w dziejach miasta. Grę kończy bowiem postawienie na poznańskim rynku ratusza, perły polskiego odrodzenia. Wcielając się w jednego z bohaterów gry, układasz na planszy kolejne elementy krajobrazu i poznajesz jego niezwykłą, pełną interesujących wydarzeń historię.

Dzieje Poznania dla potrzeb gry zostały podzielone na 5 epok, których granice wyznaczyły ważne wydarzenia w historii Poznania i Polski:

- 966 rok to chrzest Polski;
- 966-1038: rok 1038 to najazd Brzetysława, zburzenie katedry i grodu poznańskiego. Efektem najazdu i ogromnych zniszczeń w Wielkopolsce było przeniesienie stolicy państwa do Krakowa;
- 1038-1253: rok 1253 to lokacja Poznania na lewym brzegu Warty;
- 1253-1410: w 1410 roku nie tylko rozegrała się bitwa pod Grunwaldem, ale też król Władysław Jagiełło zezwolił Poznaniowi na bicie własnej monety;
- 1410-1560: renesansowa rozbudowa ratusza została ukończona w 1560 roku, jednak „najmłodszym" obiektem w grze jest fragment Stanisławowa – powstałe niemal równocześnie z ratuszem, zostało włączone do Poznania w 1599 roku.

Na rozwój i świetność Poznania ogromny wpływ mieli jego mieszkańcy. Figury biorące udział w grze: Książę, Biskup, Rycerz i Kupiec – reprezentują cztery grupy ówczesnego społeczeństwa: władzę świecką (Książę), władzę duchowną (Biskup), szlachtę (Rycerz) oraz niższe stany (Kupiec). Wybierz postać-figurę i wejdź do gry! Weź udział w fascynującej podróży w czasie! To, czy Twój bohater będzie miał największy udział w rozwoju Poznania, a Ty wygrasz rywalizację, zależy od Ciebie. Zostań najbardziej szczodrym fundatorem miasta!

PRZYGOTOWANIE GRY

Znajdź dwa elementy, które na rewersie mają napis START oraz KONIEC.

Posegreguj pozostałe elementy zgodnie z zakresami lat podanymi na ich rewersach. Następnie każdą grupę dokładnie potasuj i ułóż w stosach obok planszy, rewersem ku górze (patrz ilustracja poniżej).

Połóż element z napisem START (awersem ku górze) na planszy-mapie zgodnie z oznaczeniem (pole M6). Element z napisem KONIEC umieść (rewersem ku górze) w wyznaczonym miejscu na planszy z figurami.

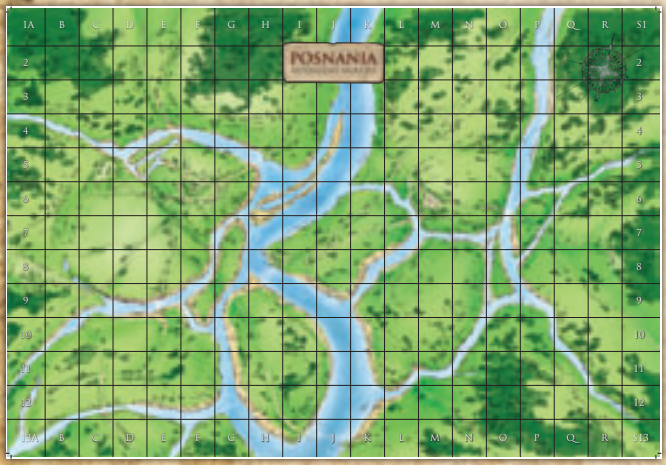
Na tej samej planszy, w wyznaczonym miejscu połóż również potasowaną talię kart „Ślepy los" (rewersem ku górze).

Przygotuj skarbiec z denarami – może nim być np. pudełko do gry.

Każdy gracz wybiera jedną z czterech postaci: Księcia, Biskupa, Rycerza bądź Kupca, a następnie ustawia je na polach oznaczonych odpowiednim symbolem: mitry (kuria biskupia), sakiewki (gildia kupiecka), diademu (dwór władcy) i tarczy (warownia rycerska).

Wszyscy gracze na starcie otrzymują po cztery denary i kartę ze skróconą instrukcją. Rozpoczyna się budowa miasta...

Przykładowe ułożenie plansz i stosów



PRZEBIEG GRY

Podczas gry uczestnicy operują na dwóch planszach. Pierwsza służy do wykonywania akcji, druga to mapa, na której powstaje miasto. Każde z tych działań rządzi się kilkoma prostymi zasadami.

I. Poruszanie się po planszy

Po umieszczeniu na planszy pierwszego elementu architektonicznego (z napisem START), na którym widnieje pierwszy gródek, jaki powstał na Ostrowie Tumskim, rozpoczynamy rozbudowę tej warowni. Każda inwestycja wymaga środków materialnych. Aby je pozyskać i podjąć trud budowania, należy rozpocząć wędrówkę po planszy.

Figury poruszają się po wyznaczonych na planszy polach zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

O liczbie kroków w każdej rundzie decyduje rzut kostką. Punktem początkowym dla każdej postaci jest róg planszy oznaczony odpowiednim symbolem: mitrą, sakiewką, diademem i tarczą.

Są cztery rodzaje pól, na których można stanąć, poruszając się po planszy:

1. Pole startowe (swoje lub cudze), umieszczone w jednym z czterech rogów trasy:
– wejście na własne pole startowe umożliwia położenie 1 posiadanego elementu. Ponadto za zatrzymanie się na własnym polu startowym lub przejście przez nie gracz otrzymuje ze skarbca 4 denary;
– wejście na cudze pole startowe skutkuje zapłatą 1 denara podatku. Płacisz go graczowi, na którego polu stanąłeś. Jeżeli nie stać Cię na podatek, tracisz następną kolejkę, a drugi gracz otrzymuje monetę ze skarbca lub oddajesz mu jeden ze swoich denarów wcześniej wydanych na rozbudowę Poznania, by uniknąć straty kolejki.
Rodzaje podatków:

pogłówne – płacisz Księciu podatek pogłówny w wysokości 1 denara,
dziesięcina – płacisz Biskupowi dziesięcinę w wysokości 1 denara,
cło – zwracasz Kupcowi cło za towary, które dla Ciebie sprowadził, w wysokości 1 denara,
podatek wojenny – płacisz podatek na wojsko w wysokości 1 denara, który trafia w ręce Rycerza.

2. Pole architektoniczne (brązowe, nieoznaczone); możesz wykonać dwie akcje (patrz część „Budowanie miasta”):
– pobrać element leżący na wierzchu aktualnego stosu i, jeżeli to możliwe, umieścić go od razu na planszy-mapie, po uiszczeniu odpowiedniej opłaty;
– równocześnie położyć na planszy, jeżeli to możliwe, jeden ze zdobytych wcześniej elementów, po uiszczeniu odpowiedniej opłaty.

UWAGA: Pobieramy zawsze pierwszy element z góry, w najstarszym historycznie stosie.

3. Pole „Spotkanie” oznaczone pierwszymi literami nazw mieszkańców Poznania.

Woźny – woźny miejski za drobne wykroczenie przywiązał Cię do pręgierza, czekasz 1 kolejkę;

Mularz – korzystając z usług cechu mularzy, możesz wybudować do trzech budynków, wcześniej już zabranych ze stosu (jeżeli posiadasz wystarczającą liczbę denarów na ich budowę);

Lichwiarz – pożyczasz od lichwiarza 2 denary;

Architekt – przebywając z wizytą w domu zaprzyjaźnionego architekta, otrzymujesz od niego projekty nowych budowli. Pobierz do 2 elementów z wierzchu aktualnego stosu. Uwaga: możesz pobrać 0, 1 lub 2 elementy;

Radny – możesz podejrzeć wierzchni element z aktualnego stosu oraz kupić go za 1 denara;

Celnik – znajomy **celnik** pod pretekstem kontroli towarów pomaga Ci dyskretnie zamienić posiadane przez Ciebie elementy na elementy dowolnie wskazanego gracza; W tym celu wybierasz dowolną ilość swoich elementów (ale nie więcej niż jest w posiadaniu wybranego przez Ciebie gracza) i zamieniasz je na elementy przeciwnika, które wybierasz losowo z jego puli elementów. Wymieniasz zawsze 1 element swój za 1 element wybranego przez Ciebie gracza

4. Pole „Los” – gracz zabiera jedną kartę „Ślepy Los” z wierzchu stosu i czyta na głos jej treść, a następnie stosuje się do wskazówek w niej zawartych.

Zmiana wyniku rzutu kostką

Gracz może zmienić swój wynik rzutu kostką o jedno oczko w górę lub w dół. Nie może jednak przesunąć się o więcej niż 6 pól. Nie może także wyniku 1 zredukować do 0. Jeżeli gracz zdecyduje się zmienić wynik rzutu kostką, musi wpłacić do skarbca 3 jeszcze nie wydane denary lub 1 denar z puli denarów już wydanych przez niego na budowę miasta. *Przykład: gracz wylosował na kostce liczbę 5, jednak chciałby się przesunąć o 6 pól do przodu. Zmniejsza swoją pulę wydanych denarów o 3 i przesuwa się o 6 pól do przodu.*

Akcja „Rzezimieszek”

Jeżeli podczas poruszania się po planszy gracz stanie na polu, na którym stoi już pionek innego gracza, wciela się na chwilę w rzezimieszka i pobiera od napadniętego 1 denar. Jeżeli napadnięty nie ma żadnych monet, nie podejmuje się żadnej akcji i gra toczy się dalej. Gdy na polu stoi więcej figur, rzezimieszek pobiera od każdej po denarze.

II. Budowanie miasta

1. Elementy krajobrazu do budowy miasta są ułożone w stosach oznaczonych kolorami i opisanych okresami historycznymi. Rewersy elementów mają jednolity ornament (rozróżniają je jedynie kolory oraz daty przyporządkowane poszczególnym stosom). Na awersach widnieją elementy poznańskiej architektury, a także oznaczenia pól (w prawym dolnym rogu) – współrzędne pola planszy, na które trzeba położyć dany element, np. A3, B4 itd. Ponadto na awersach elementów mogą pojawić się inne symbole:

   a) kilkakrotnie symbol jednej z postaci:

   mitra, sakiewka, diadem lub tarcza;

   b) kilkakrotnie symbol „stosu cegiełek” , który oznacza, że dany element można położyć tylko na miejsce już istniejącej budowli (czyli że np. ów budynek jest rozbudowywany z budynku już istniejącego). Nie można położyć elementu z cegiełkami od razu na inny element, który również posiada cegiełki; nie można również położyć elementu, na którym widnieje wieża, jeżeli nie został położony element, na którym narysowano pozostałą część budynku tworzącą podstawę wieży;

   c) symbol monety widnieje na 4 elementach krajobrazu przedstawiających:

   Komandorię Joannitów (S10), Kościół św. Wojciecha (E1),
   Kościół św. Rocha (L13), Kościół Bożego Ciała (C13),
   Kościół św. Marcina (A8).

Wszystkie wymienione budynki znajdują się w skrajnych punktach mapy. Za wybudowanie każdego z nich gracz otrzymuje dodatkowe 4 denary ze skarbca do puli swoich wydanych monet. Warto zatem dążyć do położenia elementów z monetą, mimo że pozostali gracze najprawdopodobniej będą starać się blokować budowę sąsiednich elementów krajobrazu;

   d) kilkakrotnie symbol okręgu , który oznacza, że na tym polu można postawić element krajobrazu, nawet jeśli na żadnym polu obok nie ma innego elementu.

2. Położenie elementu następuje wg następujących zasad:

   a) element umieszczamy na planszy jedynie w miejscu mu przypisanym (np. element z opisem F3 można położyć tylko i wyłącznie w polu F3);
   b) element można umieścić na planszy jedynie wtedy, gdy będzie się on stykać jedną krawędzią z elementami już istniejącymi, a także jeśli w miejscu, w którym ma być położony, leży już inny element przedstawiający to miejsce. Nie można postawić budowli, która stykałaby się tylko rogiem z ułożonym już elementem. Wyjątek stanowią pola z symbolem okręgu;
   c) kładąc element na planszy, należy zapłacić za jego budowę. Wydane denary trzeba położyć w rogu planszy w oznaczonym miejscu przy swoim polu startowym;
   d) wartości budowli w denarach:
      - **budynek zwykły**, posiadający jedynie współrzędne w rogu – **1 denar;**
      - **budynek specjalny**, oznaczony jednym z symboli figur (mitrą, sakiewką, diademem lub tarczą) – **2 denary**; jeżeli gracz wybuduje „swoją" budowlę specjalną, otrzymuje dodatkowo ze skarbu dofinansowanie równe liczbie wydanych na nią denarów. *Przykład: jeżeli gracz wciela się w postać Biskupa i buduje kościół uwidoczniony na elemencie oznaczonym symbolem mitry, wydaje 2 denary na budowę i pobiera dodatkowe 2 denary ze skarbca; wszystkie monety umieszcza na swoim stosie wydanych monet;*
      - **budynek rozbudowywany** – oprócz numeru posiada również symbol cegiełek – wartość wynosi: **2 denary (**1 denar + 1 denar za symbol stosu cegieł oznaczonych na elemencie).
3. Jeśli w miejscu, w którym gracz odkłada wydane przez siebie denary, zbierze się 10 monet, należy zwrócić je do skarbca, wymieniając je na 1 sakiewkę.
4. Uwaga: Karty „Ślepy Los" mogą zawierać polecenia, w których należy z powodu klęsk żywiołowych zdjąć dowolne wybudowane już budowle z planszy gry. Wszystkie zdjęte tak elementy, nieważne z jakiego okresu historycznego, umieszczamy na spodzie aktualnego stosu epoki. Uwaga: z planszy możemy zdjąć jedynie te elementy, które znajdują się na wierzchu planszy.
5. W chwili, gdy skończą się elementy na jednym stosie, a jeden z graczy pobierze pierwszy element z kolejnego stosu, wszyscy muszą położyć na planszy (nie uiszczając opłaty i nie otrzymując nic ze skarbca) elementy z epoki, która właśnie dobiegła końca. W tym momencie gry jedyny element posiada gracz, który pobrał pierwszy element z nowej epoki.

10 = 1

ZAKOŃCZENIE GRY

Ostatnim elementem z najnowszego okresu budowy miasta jest renesansowy ratusz autorstwa Jana Baptysty Quadro. Element ten ma na rewersie napis KONIEC. Renesansowy ratusz jest umieszczany na początku gry na planszy do poruszania się pionków. Koszt jego wybudowania wyjątkowo wynosi 10 denarów. Gracz, który zatrzyma się na polu architektonicznym i będzie mógł pobrać ten element, umieszcza go od razu na planszy-mapie. W tym momencie dokłada 10 denarów do swojej puli wydanych pieniędzy, jednocześnie kończąc grę. Pobranie elementu z ratuszem nie jest obowiązkowe – gracz może rozważyć, co jest dla niego korzystniejsze: wybudowanie ratusza czy przeciągnięcie rozgrywki w celu powiększenia swojej puli wydanych denarów. Ratusz może wziąć z planszy jedynie ten z graczy, który ma odpowiednią liczbę denarów i tylko pod warunkiem, że wszystkie inne elementy krajobrazu zostały już pobrane z piątego, ostatniego stosu.

Po położeniu elementu renesansowego ratusza z ostatniego stosu następuje podliczenie sakiewek i denarów wydanych przez graczy na budowę miasta. Zwycięża uczestnik, który wydał największą liczbę denarów na rozwój Poznania.

Uwaga: Do ostatecznego podsumowania nie dolicza się denarów niewydanych w trakcie gry, które posiadają poszczególni gracze. Jednak w przypadku remisu wygrywa ten gracz, który w chwili zakończenia gry posiada w sumie najwięcej denarów (po zsumowaniu denarów wydanych i niewydanych).

ZAPISYWANIE GRY

Gra *Posnania. Zbuduj miasto* posiada ogromną zaletę zapisu stanu gry. Gracze w każdej chwili po zakończonym okresie historycznym mogą zakończyć grę i wznowić ją od tego samego momentu w innym czasie. Gracze mogą również ustalić, do jakiego okresu w rozwoju miasta zamierzają grać. Wtedy po zakończeniu okresu docelowego i pobraniu pierwszego elementu ze stosu epoki, której nie zamierzamy już grać, kończymy grę. Następuje podliczenie wydanych denarów i ogłoszenie zwycięzców.

KILKA RAZY POZNAŃ BUDOWANO – KRÓTKI RYS HISTORYCZNY

Specjalnie dla graczy przygotowano suplement zawierający opis historyczny czasów, w których toczy się gra, wraz z przedstawieniem większości budowanych obiektów. Zapraszamy do zapoznania się z nim i pogłębienia swojej wiedzy na temat Poznania.

ZAAWANSOWANA OPCJA GRY, CZYLI COŚ DLA STRATEGÓW

Zaawansowanym graczom proponujemy grę z dodatkowymi wydarzeniami w mieście, które widnieją na osobnych kartach „Wydarzenie specjalne". Poniższe zasady są opcją dodatkową, lecz nie obowiązkową do podstawowych zasad gry.

Każdy gracz przed rozpoczęciem gry otrzymuje taki sam zestaw kart „Wydarzenie specjalne".

Jeżeli w trakcie gry gracz zatrzyma się na własnym polu startowym, może wykorzystać wybrane wydarzenie specjalne. Każdego z wydarzeń można użyć tylko raz podczas całej gry.

Jeżeli gracz zdecyduje się na taki krok, nie otrzymuje premii 4 denarów za przejście przez własne pole startowe. Otrzyma je dopiero przy kolejnym przekroczeniu lub zatrzymaniu się na własnym polu startowym.

Są 4 wydarzenia specjalne opisane na poszczególnych kartach:
– Oskarżenie o zdradę stanu,
– Sabotaż,
– Mistrz budownictwa,
– Wsie służebne.

Ponadto: jeżeli zatrzymamy się na polu startowym innego gracza, możemy po uiszczeniu dodatkowej opłaty w wysokości 3 denarów wejść do jego biblioteki i w spokoju studiować księgi. Jest to okazja do podejrzenia wszystkich elementów gracza, na polu którego zatrzymaliśmy się, oraz zabrania mu (bez dalszych opłat) jednego wybranego przez nas elementu.

ŻYCZYMY UDANEJ ZABAWY!

LISTA PÓL I OBIEKTÓW

DO 966

L6 fragment wału grodu
L7 most na Wyspę Chwaliszewską
M5 północne przedpole pierwotnego grodu / północna część rozbudowanego grodu na Ostrowie Tumskim
M6 pierwszy gródek na Ostrowie Tumskim / południowa część grodu na Ostrowie Tumskim z palatium
M7 południowe przedpole pierwotnego grodu / gród na Zagórzu
M8 gród na Zagórzu
M9 wał grodu na Zagórzu
N5 obwałowania podgrodzia grodu na Ostrowie Tumskim
N6 wschodnie przedpole pierwotnego grodu / zabudowania podgrodzia
N7 część podgrodzia i obwałowań Zagórza
N8 część grodu na Zagórzu
N9 wał grodu na Zagórzu
O5 fragment wału podgrodzia
O6 wał i most na Ostrówek
O7 fragment wału podgrodzia

LATA 966–1038

L7 pierwsze budynki na Chwaliszewie
M5 część nowego podgrodzia
M6 palatium z kaplicą Dąbrówki
N5 część nowego podgrodzia
N6 stacja misyjna biskupa Jordana / katedra przedromańska na miejscu stacji misyjnej
O5 fragment wału podgrodzia i nowego podgrodzia
P6 pola na Ostrówku
P7 zabudowania na Ostrówku i Śródce

LATA 1038–1253

A8 kościół św. Marcina
B8 pojące się wołki
D1 fragment drogi osady Św. Wojciech
D2 fragment osady Św. Wojciech
D3 fragment osady Św. Wojciech
E1 kościół św Wojciecha
E2 osada Św. Wojciech
E3 osada Św. Wojciech
F5 fragment osady Św. Gotard
F6 fragment osady Św. Gotard
G5 fragment osady Św. Gotard
G6 osada i kościół św. Gotarda
G7 osadnictwo na Garbarach
H7 fragmenty zabudowań Grobli i Chwaliszewa
H8 fragment Chwaliszewa
I8 fragment Chwaliszewa
J7 fragment Chwaliszewa
J8 fragment Chwaliszewa
K7 Chwaliszewo
M8 kościół św. Mikołaja na Zagórzu
N6 katedra romańska na Ostrowie Tumskim
O6 część wału z mostem na Ostrówek / część wału z mostem na Ostrówek i fragment zabudowań
O7 domy na Ostrówku
P6 pola na Ostrówku
P7 Ostrówek i Śródka z rzadką zabudową / Ostrówek i Śródka rozbudowane
P8 Śródka
Śródka rozbudowana
Q7 Śródka
kościół św. Małgorzaty
Q8 Śródka
ratusz na Śródce
Q9 droga do Komandorii
droga do Komandorii i zabudowania Śródki
R7 Śródka
R8 pola na Śródce
R9 droga do Komandorii
S9 droga do Komandorii
S10 kościół św. Jana Jerozolimskiego (Komandoria)

LATA 1253–1410

C5 fragment zamku Przemysła
C6 miasto z murem obronnym
C7 miasto z murem obronnym
C8 mur z Bramą Wrocławską
C9 fragment Bramy Wrocławskiej
D5 fragment zamku i murów miejskich
D6 fragment rynku z budynkiem małej Wagi
D7 fragment miasta
D8 fragment miasta
D9 fragment murów miejskich
E4 fragment murów miejskich
E5 domy i kościół Katarzynek
E6 pierwotny gmach ratusza
E7 fragment miasta
E8 kolegiata
E9 mury miejskie
F4 Brama Wroniecka
F5 miasto i fragment murów
F6 fragment miasta
F7 fragment miasta
F8 fragment muru z Bramą Wodną
F9 fragment murów i Garbar
G5 fragment murów
G6 kościół Dominikanów
G7 Brama Wielka, Garbary i fragment mostu na Chwaliszewo
G8 zabudowania na Garbarach
H5 fragment muru miejskiego
H6 fragment muru miejskiego
H7 most na Chwaliszewo
H8 Chwaliszewo z fragmentem mostu
I7 domy na Chwaliszewie
I8 domy na Chwaliszewie
J7 domy na Chwaliszewie
J8 domy na Chwaliszewie
K6 pola na Chwaliszewie
K8 pola przy zabudowaniach Chwaliszewa
L6 fragment wału grodu i pola przy zabudowaniach Chwaliszewa
L7 Chwaliszewo – kościół św. Wawrzyńca

LATA 1410–1560

A11 wieś Rybaki
B6 fragment muru miejskiego
B7 fragment drugiego pierścienia murów
B8 fragment drugiego pierścienia murów
B11 wieś Rybaki
B12 wieś Rybaki
B13 domy wokół kościoła Bożego Ciała
C5 rozbudowany zamek Przemysła
C6 podwójny pierścień murów miejskich
C7 fragment miasta z murami
C8 Brama Wrocławska i mury
C9 fragment Bramy Wrocławskiej
C10 przedmieście
C11 przedmieście
C12 przedmieście
C13 kościół Bożego Ciała / kościół z klasztorem
D1 kościół św. Jerzego
D5 fragment rozbudowanego zamku i murów miejskich
D6 fragment rynku z budynkiem dużej Wagi
D10 przedmieście
D11 przedmieście
E4 podwójny pierścień murów miejskich
E5 domy i kościół Katarzynek z fragmentem podwójnego pierścienia murów miejskich
E6 ratusz gotycki / ratusz renesansowy
E9 kościół Wszystkich Świętych
E10 przedmieście
E11 kościół Bernardynów
E12 fragment muru kościoła Bernardynów
F4 Brama Wroniecka
F5 miasto i fragment murów
F6 miasto
F9 Garbary i fragment kościoła Wszystkich Świętych
F10 przedmieście
F11 fragment zabudowań wokół kościoła Bernardynów
F12 fragment muru kościoła Bernardynów
G4 domy na przedmieściu
G5 podwójny pierścień murów miejskich
G6 kościół Dominikanów i klasztor
G8 fragment Garbar
G9 zabudowania na Grobli i fragment Garbar
G10 zabudowania na Grobli
H5 dwa pierścienie murów i młyn
H6 żupa solna
H7 żupa solna, most oraz grobla
H9 zabudowania na Grobli
H10 zabudowania na Grobli
H11 zabudowania na Grobli
H12 zabudowania na Grobli
I12 zabudowania na Grobli
I13 droga do Rocha
J7 ratusz chwaliszewski
K13 osada w pobliżu kościoła św. Rocha
L13 kościół św. Rocha
L6 fragment Chwaliszewa i Ostrowa Tumskiego
L7 kościoły św. Wawrzyńca i św. Barbary
M5 Akademia Lubrańskiego
M6 psauteria i kościół Najświętszej Marii Panny
M7 zabudowania i fragment muru Lubrańskiego
M8 kościół św. Mikołaja na Zagórzu
M9 pusto na południe od kościoła
N5 fragment dachów wież gotyckiej katedry
N6 katedra gotycka
N7 mury z czasów Lubrańskiego
N8 pusto na południe od murów
N9 pusto
O5 zabudowania i mury z czasów Lubrańskiego
O6 zabudowania i mury z czasów Lubrańskiego oraz most
O7 zabudowania i mury z czasów Lubrańskiego oraz fragment Śródki

© Copyright by Wydawnictwo Miejskie Posnania, Poznań 2011

Wydawnictwo Miejskie Posnania
ul. F. Ratajczaka 44, 61-728 Poznań
tel. 61 851 86 01, www.wm.poznan.pl

Autorzy: Szymon Dąbrowski, Hubert Nowak
Rysunki: Radosław Barek
Projekt figur: Leszek Rościszewski
Komentarz historyczny: Karol Szaładziński
Przygotowanie wydawnicze: Joanna Gaca-Wyczółkowska
Gerard Kościelski, Magdalena Surma-Konwinska, Karol Szaładziński
Kolorystyka i opracowanie graficzne: Joanna Pakuła
Projekt opakowania: Anna Wybierała
Betatesterzy: „Juni", Gerard „Gomrund" Kościelski,
Karol Szaładziński, Jacek „Palladinus" Szmania
Wykonanie: Media-Expo Wawrzyniec Wierzejewski,
www.media-expo.pl
Made in Poland / Wyprodukowano w Polsce