

KOLEJKA
REGOLAMENTO



Cari giocatori



Permettetemi di introdurre il nostro gioco da tavolo storico "Kolejka" ("Coda"). A differenza di molti altri giochi, "Kolejka" non ricostruisce momenti storici epocali o grandi battaglie. Questo prodotto educativo all'avanguardia è stato progettato per ricostruire, in maniera vivace, le circostanze in cui i polacchi hanno vissuto per decenni sotto un sistema comunista imposto dall'esterno. Mentre intrattiene, "Kolejka" rende anche evidenti le conseguenze di tale sistema. Il XX secolo è stato un periodo eccezionale nella storia della Polonia. L'11 novembre 1918, dopo 123 anni di occupazione straniera, il sogno di molte generazioni di polacchi si è avverato: uno stato indipendente polacco è riapparso sulla mappa dell'Europa. Eppure, prima che il paese potesse essere ricostruito e ogni traccia delle divisioni potesse essere cancellata, è scoppiata la seconda guerra mondiale. Il 1° settembre 1939, la Polonia fu attaccata dalla Germania, e il 17 settembre da parte dell'Unione Sovietica. Presto il paese fu nuovamente diviso e sottoposto ad una brutale occupazione. Milioni di persone hanno subito repressioni, mentre le perdite materiali per i cittadini erano le più alte che in qualsiasi altro paese coinvolto nella guerra.

Dopo la repressione della rivolta di Varsavia nell'autunno del 1944, l'esercito tedesco rase al suolo in modo sistematico la maggior parte della capitale polacca. Alla fine della guerra i polacchi non hanno riguadagnato la loro libertà. A seguito di una decisione arbitraria da parte delle potenze mondiali, quasi la metà del territorio della Polonia è andato all'Unione Sovietica. In cambio, alla Polonia sono stati dati alcuni ex territori tedeschi. Il paese, che si trovava in rovina, fu testimone di migrazioni di massa e dell'imposizione spietata di una dittatura comunista di stampo sovietico. Per quasi mezzo secolo i polacchi sono stati privati dei loro diritti fondamentali. La società polacca, tuttavia, non si sarebbe riconciliata con il sistema comunista. Quando la resistenza armata iniziale è stata soppressa, gruppi isolati - e poi i singoli individui - hanno continuato a lottare, fino a quando l'ultimo Partigiano clandestino è stato ucciso nel 1963. È esistita brevemente nel dopoguerra un'opposizione politica legale, ma è stata smantellata nel 1947. In tutto questo tempo ci sono stati atti spontanei di dissenso, come scioperi e manifestazioni. Le più grandi proteste di massa hanno avuto luogo nel 1956, 1968, 1970 e nel 1976. Ogni volta le autorità sono ricorse alla forza bruta e alla repressione. Nell'estate del 1980 la situazione è cambiata con un'ondata di scioperi che non poteva essere repressa con la forza. Di conseguenza, le autorità hanno deciso di negoziare con i manifestanti. Ciò ha portato alla nascita del Sindacato indipendente "Solidarnosc" che in breve tempo ha attratto quasi 10 milioni di iscritti. Dal momento che le autorità comuniste non avevano alcuna intenzione di lasciare che la società polacca determinasse il proprio destino, per salvare il sistema, il 13 dicembre 1981, hanno introdotto la legge marziale. Solidarnosc e altre organizzazioni indipendenti sono state messe fuorilegge. La loro lotta prolungata si è conclusa con una vittoria nel 1989, quando, dopo una serie di colloqui, il partito comunista ha cominciato a concedergli potere.

L'azione del nostro gioco si svolge proprio in questo momento, nel decennio di Solidarnosc, ma non presenta né la resistenza di massa e la lotta dell'opposizione contro le autorità, né le repressioni che ne sono derivate. Affronta invece un aspetto del sistema comunista che è stato particolarmente duro per la società: l'economia pianificata basata su principi non realistici. Cronicamente inefficiente, il sistema basato su questa economia non ha soddisfatto le esigenze della società. La crisi economica ha raggiunto il picco nella seconda metà degli anni 1970 ed è durata tutti gli anni 1980, causando gravi disagi nella vita quotidiana. Troverete un resoconto storico di questi meccanismi più avanti. Come si vedrà presto, questo gioco suscita emozioni diverse, tra cui il riso. Ma ha anche il merito di far fermarsi a considerare il destino di coloro che non erano in grado di sfuggire all'assurdità del comunismo, e ha dovuto sopportare il sistema per lunghi anni. Incoraggio chiunque sia interessato a questi ed altri aspetti della storia recente della Polonia a visitare il nostro sito www.ipn.gov.pl/history.

Dr. Lukasz Kaminski
Presidente dell'Istituto della Memoria Nazionale





KOLEJKA

GIOCO DA TAVOLO

Sii consapevole del fatto che nel momento in cui apri la scatola entri nella Polonia degli anni 1980. Ora hai obiettivi e ambizioni completamente diversi, e desideri molto essenziali. Purtroppo, il soddisfacimento di questi desideri è legato alla consegna delle merci nei negozi di quartiere. La buona notizia è che hai qualche risparmio messo da parte. Quella cattiva, tuttavia, è che a causa della carenza, la merce viene consegnata in quantità molto limitate. Non farti prendere dal panico e mettiti tranquillamente in coda. Una consegna è in arrivo ma potrebbe non essere sufficiente per tutti.

Desideriamo ricordarti che nei negozi di vendita al dettaglio di Stato solo le persone con diritti speciali sono servite senza fare la coda. Prima di iniziare il gioco, ti consigliamo di studiare attentamente le istruzioni riportate di seguito. La stretta osservanza delle regole è fondamentale quando ti divertirai con la tua famiglia e gli amici. È nostro dovere sgradevole informarti che l'oggetto che hai in mano può provocare emozioni negative in individui sensibili. Raramente sono stati osservati casi di pianti di esasperazione, stridore di denti e manifestazioni di cattiveria gratuita. Gli autori non si assumono responsabilità per usi ingiustificati del gioco.

REGOLAMENTO

NUMERO DI GIOCATORI: 2-5

DURATA: 60 minuti

ETÀ: 12+

COMPONENTI DI GIOCO

TABELLONE

PLANCIA CONSEGNE CAMION



30 PEDINE in 6 colori (5 per colore)



10

componenti di gioco

50 CARTE CODA
in 5 colori
(10 per colore)



5 CARTE LISTA DELLA SPESA



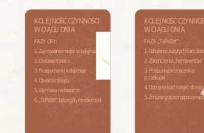
60 CARTE MERCE
in 5 colori
(12 per colore)



15 CARTE MERCE CONSEGNA
in 5 colori
(3 per colore)



5 CARTE AIUTO GIOCATORE
in 5 colori
(1 per colore)



1 PEDINA PRIMO GIOCATORE



1 PEDINA OPERATORE DI MERCATO

11

componenti di gioco

SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo di ogni giocatore è quello di acquisire tutti gli oggetti della propria lista della spesa. Il primo giocatore che acquisisce tutti gli oggetti elencati vince.

Per vincere, è necessario utilizzare in maniera efficiente le proprie **carte coda**.

PREPARAZIONE

NB: Le istruzioni che seguono spiegano il setup per una partita con 5 giocatori.

Per il setup di una partita con 4, 3 o 2 giocatori, leggere il paragrafo intitolato "**Modifiche per un minor numero di giocatori**".

1. Prima di iniziare il gioco, prendere le scritte adesive poste all'interno di ogni regolamento e attaccarle alle carte coda e alle carte aiuto giocatori.
2. Piazzare il **tabellone di gioco** al centro del tavolo in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
3. Piazzare la **plancia consegne camion** a fianco del tabellone di gioco, accanto al giocatore più anziano che avrà funzioni di Manager.
4. Mescolare le **carte merce consegnata** e metterle a faccia in giù sul relativo riquadro posto al centro del tabellone.
5. Ordinare le **carte merce** per colore. Mettere una carta di ogni colore nel mercato all'aperto. L'ordine con cui si ordinano queste carte resterà invariato fino alla fine del gioco. Mettere le rimanenti **carte merce** nei rispettivi riquadri sulla plancia di consegna.
6. Mettere la **pedina operatore di mercato** nel primo spazio del mercato all'aperto (contrassegnato con la lettera B²).

2. Lettera B nella versione in inglese e lettera M nella versione in tedesco.

7. Ogni giocatore sceglie un **colore** e riceve le relative **pedine**, **carte coda** e **carta aiuto**. Il **nero** è riservato agli **speculatori**.
8. Ogni giocatore mescola le sue **carte coda**, forma un mazzo e pesca le prime 3 carte.
9. Ogni giocatore pesca una **carta lista della spesa** e la mette a faccia in su di fronte a lui. Il giocatore con il numero di carta lista più alto prende la **pedina primo giocatore**.
10. In senso orario, a partire dal **primo giocatore**, i giocatori, a turno, piazzano le loro pedine, una alla volta, di fronte ai negozi di loro scelta, fino a quando tutte le **pedine** sono piazzate. La prima pedina della fila viene posizionata sullo spazio contrassegnato con la lettera K. Le pedine devono formare singole file e toccarsi l'una con l'altra.
11. Una volta che le code sono formate, mettere uno **speculatore** (un pedone nero) alla fine di ciascuna fila. Ora siete pronti per la prima consegna di merci.



SEQUENZA GIORNALIERA DELLE AZIONI

“Kolejka” è diviso in giorni (round);
ogni giorno è diviso in 6 azioni (fasi):

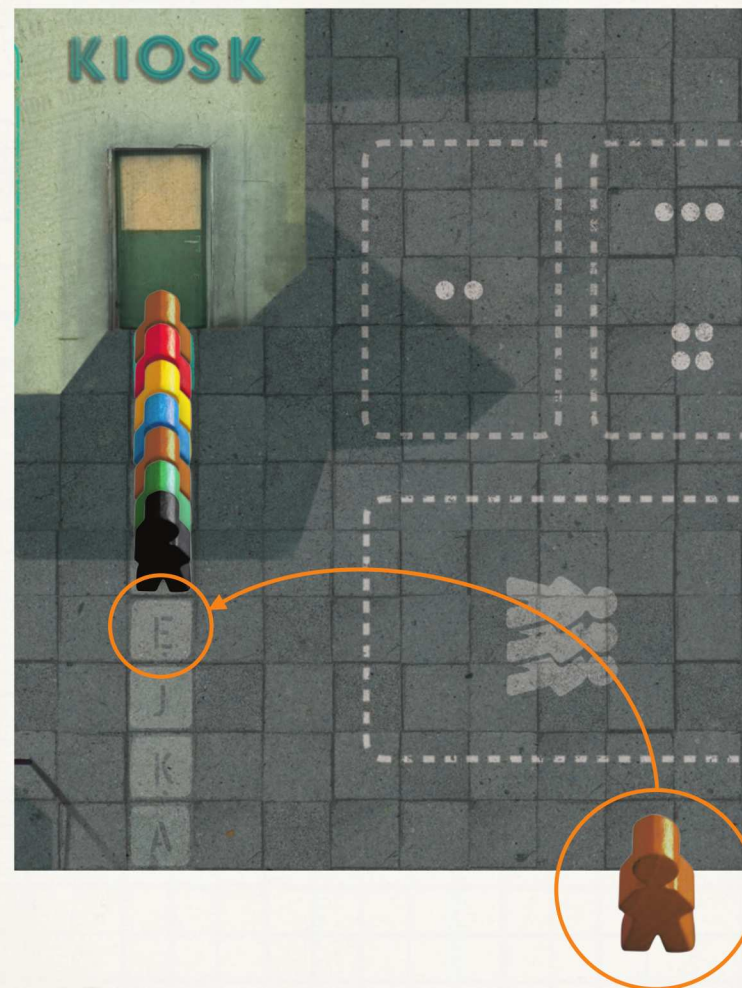
1. Mettersi in coda
2. Consegna delle merci
3. Saltare la coda
4. Apertura dei negozi
5. Scambio delle merci al mercato all'aperto
6. PCT¹

Fase 1. METTERSI IN CODA

(NB.: Poiché nel primo turno tutte le pedine sono già accodate, passare direttamente alla fase di consegna delle merci)

In senso orario, a partire dal primo giocatore, i giocatori, a turno, piazzano le loro **pedine, una alla volta**, alla fine della fila di fronte ai negozi di loro scelta o fuori nel mercato all'aperto. Questa fase continua fino a quando i giocatori non hanno più pedine a casa (in mano). Quando tutti i giocatori hanno posizionato le loro pedine, questa fase termina e inizia quella successiva.

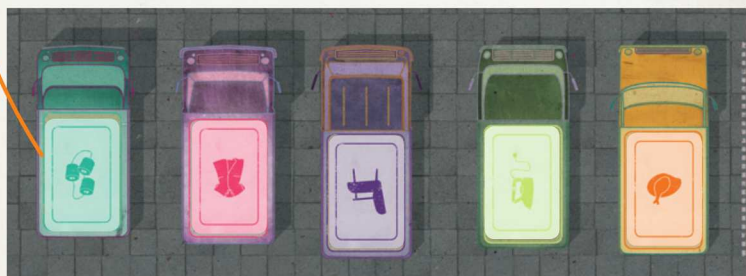
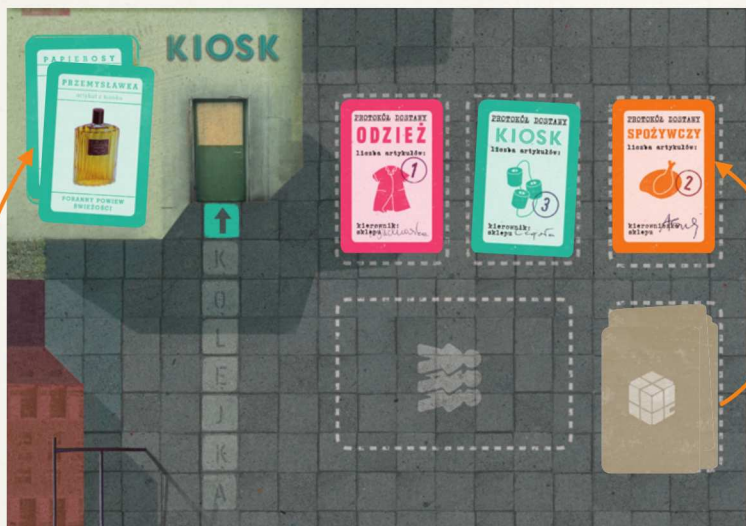
1. PCT (in polacco: TePeZet): un termine tecnico che significa "tempo di preparazione – chiusura misurato sulla base delle operazioni necessarie per la preparazione e la chiusura di una data operazione".



Fase 2. CONSEGNA DELLE MERCI

Il Manager prende le prime tre carte del mazzo **carte merce consegnata** e le mette negli appositi spazi posti al centro del tabellone. 1.

In base sia al numero che al tipo di merce riportato sulle carte merce consegnata estratte, il Manager trasferisce le appropriate quantità di merci dalla plancia consegne camion ai negozi, sempreché ci siano scorte a sufficienza. 2. Le merci devono essere posizionate sui negozi in modo che il loro nome sia ben visibile.



16

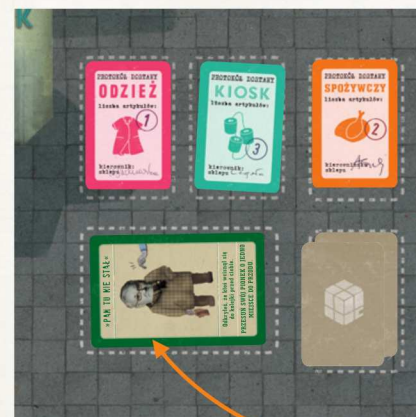
sequenza giornaliera delle azioni

Fase 3. SALTARE LA CODA

Questa fase è composta da 3 turni. All'inizio del primo turno, il primo giocatore sceglie una **carta coda** della sua mano, la mette a faccia in su nel relativo spazio posto al centro del tabellone ed esegue l'azione descritta dalla carta. Il giocatore successivo, in senso orario, gioca una propria **carta coda** con le stesse modalità appena descritte. Quando tutti i giocatori hanno giocato una carta ciascuno, il primo giocatore inizia un secondo turno giocando una nuova **carta coda**. Alla fine del successivo (terzo) turno termina la fase di gioco della fase **carte coda**. Le carte che sono state giocate rimangono sul tabellone fino alla fine del quinto round del gioco (fino a **Sabato**). È ovvio, quindi, che non ci sono **carte coda** sufficienti per giocare per intero i cinque round. Se un giocatore non può o non vuole giocare una propria carta in mano, dice "passo" e piazza le sue carte coda a faccia in giù in cima al mazzo delle sue carte coda.

NB: dopo aver detto "passo" il giocatore non può più giocare le sue **carte coda** fino alla fine della fase. Le **carte coda** non utilizzate possono essere nuovamente estratte durante la fase "PCT".

Quando tutti i giocatori hanno detto "passo" o quando tutte le carte disponibili sono state utilizzate, la fase "SALTARE LA CODA" termina.



17

sequenza giornaliera delle azioni

Fase 4. APERTURA DEI NEGOZI

Quando aprono i negozi, i giocatori acquistano tutta la merce disponibile. Dal momento che una pedina può prendere un solo tipo di merce (una sola carta merce), è fondamentale conquistare un buon posto nella coda. **Dopo l'acquisto, la pedina torna a casa con la merce.** Ogni giocatore mostra le sue carte merce in modo che gli altri giocatori possano facilmente avere sempre un quadro aggiornato della situazione.

Se un tipo di merce è stato acquistato da uno **speculatore**, deve essere piazzato sul relativo spazio del mercato all'aperto e lo speculatore deve essere rimesso alla fine di quella stessa fila. Se ci sono più merci rispetto al numero di pedine in coda, l'eccedenza rimane nel negozio fino al prossimo round.



18

sequenza giornaliera delle azioni

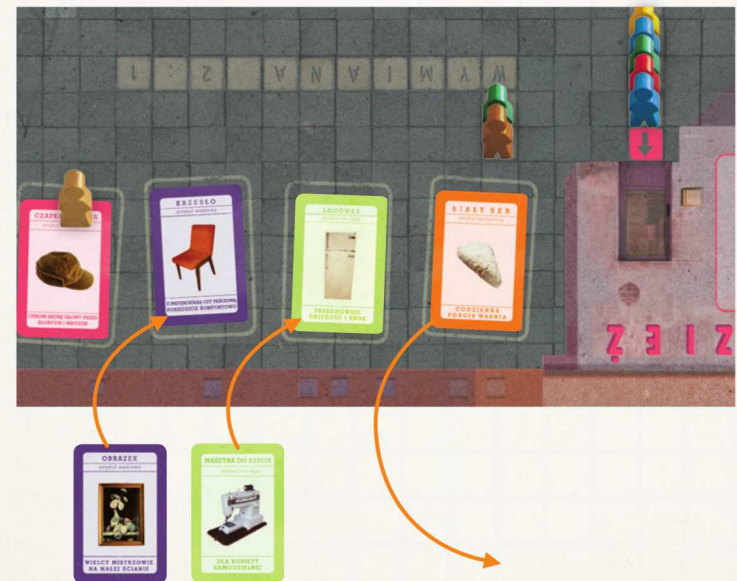
Fase 5. SCAMBIO DELLE MERCI AL MERCATO ALL' APERTO

p. 30

I giocatori che nella fase "METTERSI IN CODA" hanno accodato le loro pedine di fronte al **mercato all'aperto**, ora possono scambiare qualsiasi numero di merce acquistata con la merce disponibile al mercato. La merce viene scambiata con un rapporto di 2:1, vale a dire che due merci vengono trasportate da casa, lasciate al mercato e vengono scambiate con una merce presa dal mercato.

Le merci sulle quali si trova la pedina dell'operatore di mercato possono essere acquistate con un rapporto privilegiato di 1:1. Dopo l'acquisto al mercato, la pedina torna a casa con le carte merce acquistate.

NB: non c'è razionamento al mercato così una pedina può tornare dal mercato con più merci. Se un giocatore non vuole fare acquisti in questa fase, dice "passo" e la pedina può rimanere di fronte al mercato fino al turno successivo o tornare a casa a mani vuote. Indipendentemente dalla decisione del giocatore, il diritto di acquistare passa al giocatore successivo della fila.



19

sequenza giornaliera delle azioni

Fase 6. PCT

Alla fine di ogni round, devono essere eseguite le seguenti attività:

- Il Manager toglie le **carte merce consegnata** scartate e le mette nello spazio "bidone dei rifiuti" posto nell'angolo del tabellone.
- Le carte "Chiuso per inventario" vengono spostate dai negozi alla pila degli scarti.
- La **pedina operatore di mercato** viene spostata sul successivo spazio del mercato all'aperto. Se l'operatore di mercato era posizionato sull'ultimo spazio del mercato (contrassegnato con la lettera R³), passare alle attività descritte al paragrafo "SABATO".
- Ogni giocatore pesca tre carte dalla cima del suo mazzo di **carte coda**. Quando la pila si esaurisce, non si possono pescare più carte. Ogni giocatore non può mai avere in mano più di tre carte. I giocatori possono anche far tornare a casa un qualsiasi numero di proprie pedine.
- Il giocatore che possiede la pedina di primo giocatore la passa al giocatore posto alla sua sinistra (senso orario) che diventa il nuovo **primo giocatore**: a questo punto **inizia un nuovo round con lo svolgimento della fase "METTERSI IN CODA"**.



20

sequenza giornaliera delle azioni

SABATO

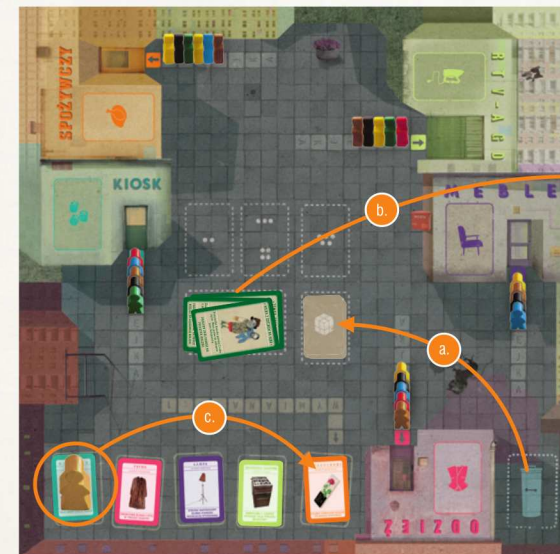
La fine del quinto round segna la conclusione della settimana lavorativa.

Il tabellone deve essere riordinato. Il "Manager" nomina degli assistenti.

Queste sono le attività che si svolgono il Sabato:

- Il bidone dei rifiuti posto nell'angolo del tabellone deve essere svuotato: le **carte merce consegnata** devono essere mescolate e messe sullo spazio di consegna merce.
- Le **carte coda** scartate al centro del tabellone devono essere divise per colore e restituite ai giocatori. Le **carte coda** vengono quindi mescolate per formare un nuovo mazzo da utilizzare per la pesca delle carte.
- La pedina dell'**operatore di mercato** deve essere nuovamente riposizionata sul primo spazio del mercato all'aperto.

3. Lettera R nella versione in inglese e lettera T nella versione in tedesco.



21

sequenza giornaliera delle azioni

FINE DEL GIOCO

.....

Il primo giocatore che compra o scambia l'ultimo oggetto della sua **lista della spesa** vince la partita. Se due giocatori completano contemporaneamente la lista (ciò può accadere se, essendo i primi nelle loro rispettive code, simultaneamente acquistano le merci finali delle loro liste), il giocatore con il maggior numero di merci eccedenti vince la partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di merci eccedenti, la partita termina in parità.

Il gioco può anche finire se durante un particolare round tutti i negozi e gli spazi di consegna dei camion sono vuoti. In tal caso, dopo l'ultimo scambio nel mercato aperto, il giocatore a cui manca il minor numero di merci per completare la lista della spesa vince. Se più giocatori hanno lo stesso numero di merci mancanti alla loro lista della spesa e identico numero di merci eccedenti, viene proclamato un pareggio.

MODIFICHE PER UN NUMERO INFERIORE DI GIOCATORI

.....

"Kolejka" può essere giocato da 2 a 5 giocatori. Minore è il numero di giocatori e minore è la quantità di merce consegnata ai negozi. Le informazioni sulle quantità di merce disponibili sono stampate sul tabellone.



All'inizio del gioco, rimettere nella scatola due **carte merce** di ogni colore e tutte le carte merce consegnata n. 1.

Nella fase di consegna merce sono piazzate a faccia in su solo due carte consegna.



All'inizio del gioco, rimettere nella scatola tre **carte merce** di ogni colore, insieme a tutte le carte merce consegnata n. 3.

Inoltre, quando si distribuiscono le **liste della spesa** il Manager deve assicurarsi che tutte le carte pescate abbiano i numeri consecutivi (NB: 5 è consecutivo a 1).

Se si estrae una lista della spesa con un numero "non consecutivo", viene rimessa nella scatola ed estratta una delle due carte rimanenti. Durante la fase di consegna, piazzare solo due **carte merce consegnata** a faccia in su.



All'inizio del gioco, rimettere nella scatola cinque **carte merce** di ogni colore, insieme a tutte le carte merce consegnata n. 3.

Inoltre, quando si distribuiscono le **liste della spesa** il Manager deve assicurarsi che entrambe le carte pescate abbiano i numeri consecutivi (NB: 5 è consecutivo a 1). Se si estrae una lista della spesa con un numero "non consecutivo", si ridistribuiscono di nuovo le carte.

Durante la fase di consegna, piazzare solo una **carta merce consegnata** a faccia in su. Mescolare le **carte merce consegnata** al secondo **Sabato**.



FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

QUALE NEGOZIO È ADIACENTE A OGNI ALTRO?

Tutti i negozi sono adiacenti (porta-a-porta) con ogni altro. Il giocatore che gioca la carta "Errore di consegna" o "Colpo di fortuna" sceglie il negozio adiacente.

SI PUÒ GIOCARE UNA CARTA QUANDO L'AZIONE CHE DESCRIVE NON PUÒ ESSERE EFFETTUATA?

No, l'azione descritta sulla carta deve provocare un effetto. Non è possibile giocare la carta "Chiuso per inventario" quando un negozio è vuoto, né la carta

"AMICO NEL PARTITO DEI LAVORATORI DEL COMITATO PROVINCIALE"

quando è finito il mazzo coperto delle carte di consegna. Né è possibile giocare la carta "Criticare le autorità" contro una pedina che si trova all'ultima o penultima posizione nella coda ecc.

SI POSSONO GIOCARE LE CARTE CODA NEL MERCATO ALL'APERTO?

Le carte coda non hanno alcuna influenza sul mercato. Non possono essere usate per spostare la merce dal mercato, per cambiare la posizione di una pedina nella coda di fronte al mercato o spostare una pedina alla coda di fronte al mercato utilizzando la carta "Colpo di fortuna".

SI PUÒ SALTARE LA CODA DI FRONTE AD UN NEGOZIO PRIMA CHE ARRIVI UNA CONSEGNA?

Sì, tutte le 5 carte che cambiano la posizione delle pedine nella coda ("Lista comunitaria", "Signore... questo non è il suo posto!", **"MAMMA CON BAMBINO"**,

"Criticare le autorità" e "Colpo di fortuna") possono essere giocate in qualsiasi negozio, anche uno che è vuoto o chiuso per inventario.

UNA CARTA CODA PUÒ ESSERE GIOCATA IN MODO DA INVERTIRE L'AZIONE DI UNA CARTA GIOCATA IN PRECEDENZA?

Sì, per esempio la carta **"LISTA COMUNITARIA"** può essere giocata fino a cinque volte in una coda. Allo stesso modo, la merce può essere spostata da un negozio all'altro per mezzo di una carta "Errore di consegna" fino a cinque volte.

È POSSIBILE UTILIZZARE UNA CARTA "COLPO DI FORTUNA" PER SPOSTARE UNA PEDINA IN SECONDA POSIZIONE NELLA CODA IN CUI È GIÀ PRESENTE?

No, questa carta può essere utilizzata solo per muovere una pedina in una coda adiacente.

SI PUÒ GIOCARE UNA CARTA "INCREMENTO DELLA CONSEGNA" IN QUALSIASI MOMENTO?

No, una carta "Incremento della consegna" può essere giocata solo in un negozio che ha avuto una consegna durante la fase di consegna del turno corrente.

Non può essere giocata quando un tipo particolare di merce è esaurita sulla plancia di consegna camion.

COME FUNZIONA LA CARTA "VENDITA SOTTOBANCO"?

Utilizzando questa carta si può far tornare a casa la propria pedina con la merce, anche durante la fase di "Saltare la coda". Ma la carta funziona solo quando si è primi nella coda e quando c'è merce in negozio.

QUALE MERCE PRENDE LO SPECULATORE SE UNA CONSEGNA È FINITA IN UN NEGOZIO A SEGUITO DI UNA "ERRORE DI CONSEGNA"?

Per prima, lo speculatore sceglie sempre la merce che viene regolarmente venduta presso quel negozio. Se tutta la merce di quel negozio è finita a causa di un "Errore di consegna" (e c'è altra merce), lo speculatore sceglie la merce in cima alla pila.



QUANDO ACQUISTO ARTICOLI PRESENTI NELLA MIA LISTA DELLA SPESA, HA IMPORTANZA QUALI PRODOTTI COMPRO?

No, per completare il tuo compito puoi comprare qualsiasi articolo venduto in un negozio specifico. Per esempio, se il tuo compito è quello di acquistare due elementi dal chiosco, è possibile acquistare per esempio. colonia "Przemysławka" o sapone "For You".

SI POSSONO BARATTARE OGGETTI CON GLI ALTRI GIOCATORI?

I giocatori possono barattare solo merce con il mercato all'aperto.

QUAL'È IL SIGNIFICATO DEI SIMBOLI ACCANTO AI TITOLI DELLE CARTE CODA?

Ogni colore ha un simbolo diverso per aiutare coloro che hanno difficoltà a distinguere i colori.

SI PUÒ GIOCARE LA CARTA "CRITICARE LE AUTORITÀ" PER FAR ARRETRARE LA PROPRIA PEDINA?

Sì, è possibile utilizzare la carta "Criticare le autorità" per far arretrare sia le propria pedina che lo speculatore.

SI POSSONO USARE LE CARTE PER INTERFERIRE IN UNA CODA NELLA QUALE NON SI HANNO PEDONI?

Sì.

COSA SUCCEDDE QUANDO NON C'È PIÙ MERCE SU UN CAMION DI CONSEGNA E UNA CONSEGNA NON PUÒ ESSERE EFFETTUATA?

Quando le carte merce di un certo tipo sono esaurite su un camion di consegna, allora ignorare le successive carte di consegna di quel tipo.

COSA SUCCEDDE QUANDO NON C'È PIÙ MERCE SU UN CAMION DI CONSEGNA E UNA CONSEGNA NON PUÒ ESSERE EFFETTUATA?

Quando le carte merce di un certo tipo sono esaurite su un camion di consegna, allora ignorare le successive carte di consegna di quel tipo.

UN GIOCATORE PUÒ GUARDARE NELLA PILA DEGLI SCARTI DELLE CARTE CONSEGNA?

No.

NOTA BENE: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco ed è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

La presente traduzione si riferisce al regolamento dell'edizione del gioco del 2013 e si basa sulla traduzione di Fabrizio "Fabmat" Mattei.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.

Fatto da: Luther Blissett