

**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 alla 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 della 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 l'iniziale resistenza armata è stata repressa, gruppi isolati - e poi i singoli individui - hanno continuato a lottare, fino a quando l'ultimo partigiano clandestino è stato ucciso nel 1963. Brevemente è esistita 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, con un'ondata di scioperi che non potevano essere repressi con la forza, la situazione è cambiata. In conseguenza di ciò, le autorità hanno deciso di negoziare con i manifestanti. Questo 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 per 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 fermare 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](http://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. In casi eccezionali ci sono stati pianti di esasperazione, digrignare di denti e manifestazioni di cattiveria gratuita. Gli autori non si assumono responsabilità per usi illegittimi 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 CONSEGNA MERCE  
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



# SEQUENZA GIORNALIERA DELLE AZIONI

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

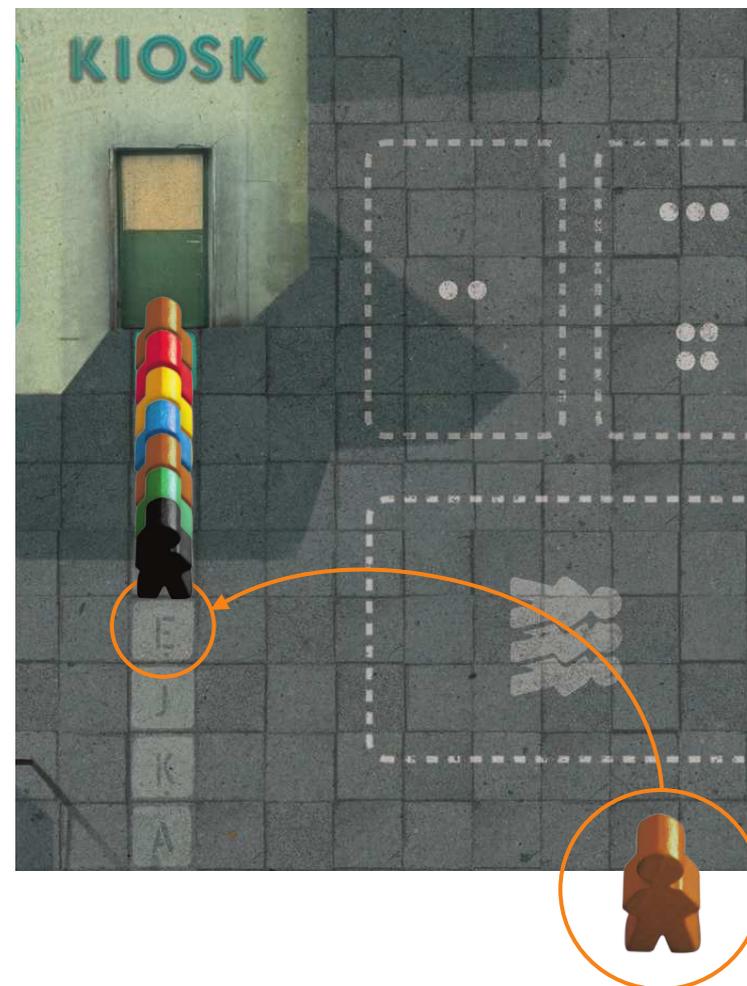
1. Mettersi in coda
2. Consegna delle merci
3. Saltare la coda
4. Apertura dei negozi
5. Scambio delle merci al mercato all'aperto
6. PCT<sup>1</sup>

## 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.

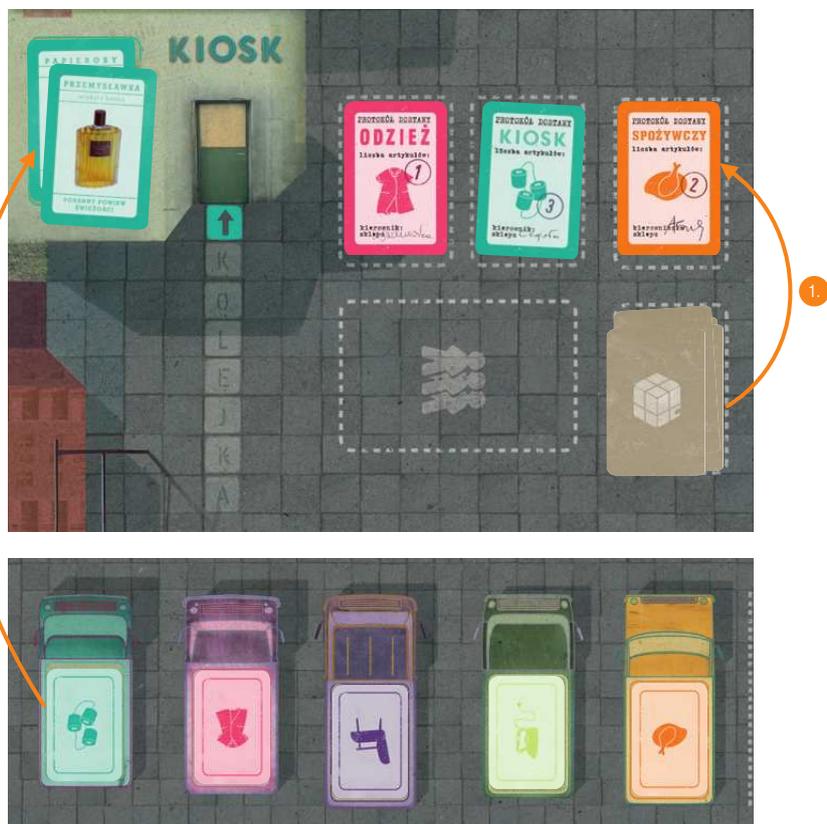
1. PCT (in polacco: TePeZe!): un termine tecnico che significa "tempo di preparazione – chiusura misurato sulla base delle operazioni necessarie per la preparazione e la chiusura di una data operazione".



## Fase 2. CONSEGNA DELLE MERCI

Il Manager prende le prime 3 carte del mazzo **carte consegna merce** 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 consegna merce estratte, il Manager trasferisce le appropriate quantità di merce 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.



## 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 scoperta nel relativo spazio situato 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.



#### Fase 4. APERTURA DEI NEGOZI

Quando aprono i negozi, i giocatori prendono 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** (nella disponibilità del giocatore) **con la merce**. Ogni giocatore mostra le sue carte merce in modo che gli altri possano facilmente avere sempre un quadro aggiornato della situazione. Se una merce è stata acquistata da uno **speculatore**, deve essere piazzata sul relativo spazio del mercato all'aperto e lo speculatore deve essere rimesso alla fine di quella stessa coda. Se ci sono più merci rispetto al numero di pedine in coda, l'eccedenza rimane nel negozio per il prossimo round.



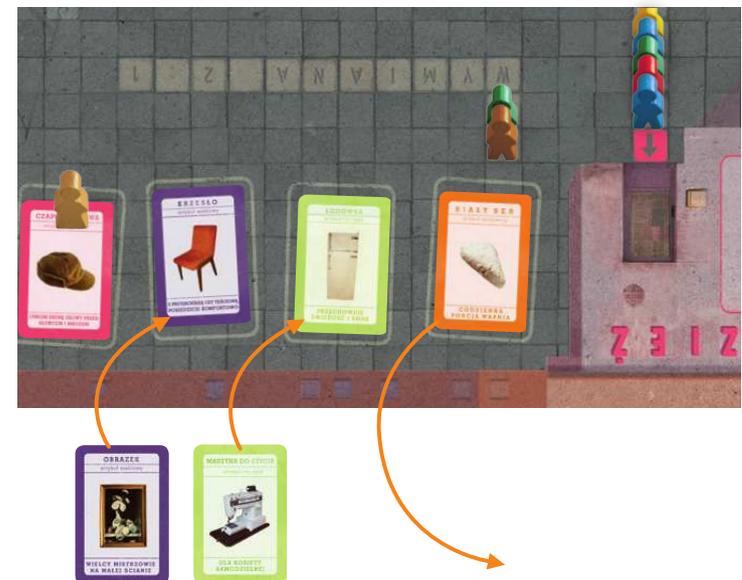
18

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 un numero qualsiasi di merci acquistate con quelle disponibili nel mercato all'aperto. Le merci vengono scambiate con un **rapporto di 2:1**, vale a dire che 2 merci vengono trasportate da casa, lasciate al mercato e scambiate con 1 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 merci 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 giorno (round), devono essere effettuate le seguenti operazioni:

- Il Manager toglie le **carte consegna merce** uscite e le mette nello spazio "bidone dei rifiuti" situato 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 di mercato all'aperto. Se l'operatore di mercato era posizionato sull'ultimo spazio del mercato (contrassegnato con la lettera R<sup>3</sup>), 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** (nella propria disponibilità) **un qualsiasi numero di proprie pedine**.
- Il giocatore successivo (in senso orario) prende la pedina **primo giocatore** ed inizia il giorno (round) successivo con la fase 1 *Mettersi in coda*.



20

sequenza giornaliera delle azioni

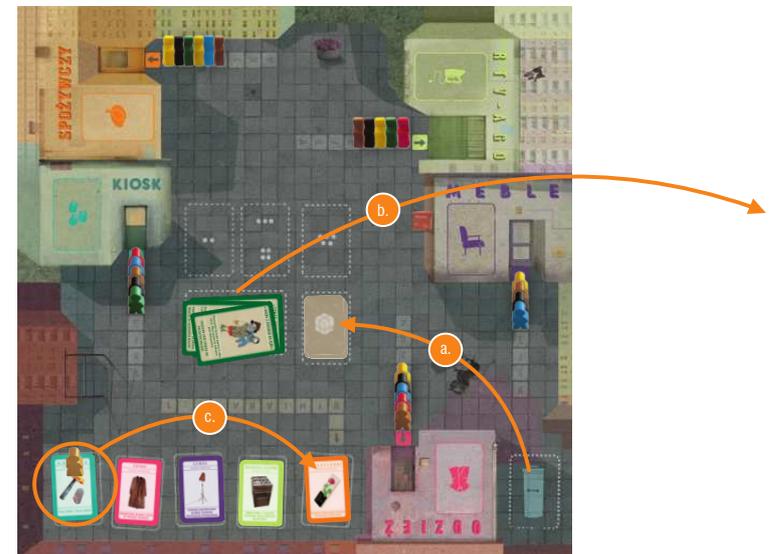
## SABATO

La fine del quinto giorno (round) segna la conclusione della settimana lavorativa. Il tabellone deve essere riordinato. Il Manager nomina degli assistenti.

Queste sono le operazioni che devono essere eseguite il Sabato:

- Il bidone dei rifiuti posto nell'angolo del tabellone deve essere svuotato: le **carte consegna merce** 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 **2 carte merce** di ogni colore e **tutte le carte consegna merce n. 1**.

Nella fase di consegna merce si piazzano solo **2 carte consegna merce** scoperte.



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

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

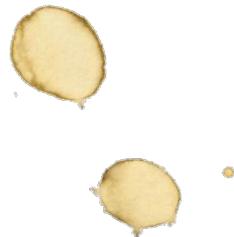
Se si estrae una lista della spesa con un numero "non consecutivo", viene rimessa nella scatola ed estratta una delle due carte rimanenti. Durante la fase di consegna, piazzare solo **2 carte consegna merce** scoperte.



All'inizio del gioco, rimettere nella scatola **5 carte merce** di ogni colore, insieme a **tutte le carte consegna merce n. 3**.

Inoltre, quando si distribuiscono le **carte lista 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 **1 carta consegna merce** scoperta. Mescolate le **carte consegna merce** al secondo **Sabato**.



# FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

---

## QUALE NEGOZIO È ADIACENTE AD UN ALTRO?

Tutti i negozi sono adiacenti (porta-a-porta) tra di loro. Il giocatore che gioca la carta "*Errore di consegna*" o "*Colpo di fortuna*" sceglie su quale negozio giocarla.

## 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 COMITATO PROVINCIALE DEL PARTITO DEI LAVORATORI**" 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 alcuno effetto sul mercato all'aperto. Non possono essere usate per spostare la merce dal mercato, per cambiare la posizione di una pedina nella coda di fronte al mercato o per spostare una pedina sulla 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 ("*Elenco comunitario*", "*Signore... questo non è il suo posto!*", "**MAMMA CON BAMBINO**",

"*Criticare le autorità*" e "*Colpo di fortuna*") possono essere giocate in qualsiasi negozio, anche in 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 "**ELENCO COMUNITARIO**" 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 (AKA un'altra coda) .

## SI PUÒ GIOCARE UNA CARTA "*MAGGIORE CONSEGNA*" IN QUALSIASI MOMENTO?

No, una carta "*Maggiore 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 su un tipo di merce terminato nella 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 ha effetto 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*"?

Come prima merce, lo speculatore sceglie sempre quella che viene regolarmente venduta in 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 proprie pedine che lo speculatore.

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

Sì.

### **COSA SUCCEDERÀ 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 SUCCEDERÀ 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 inglese 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.



Traduzione a cura di Luther Blissett  
Versione 1.5