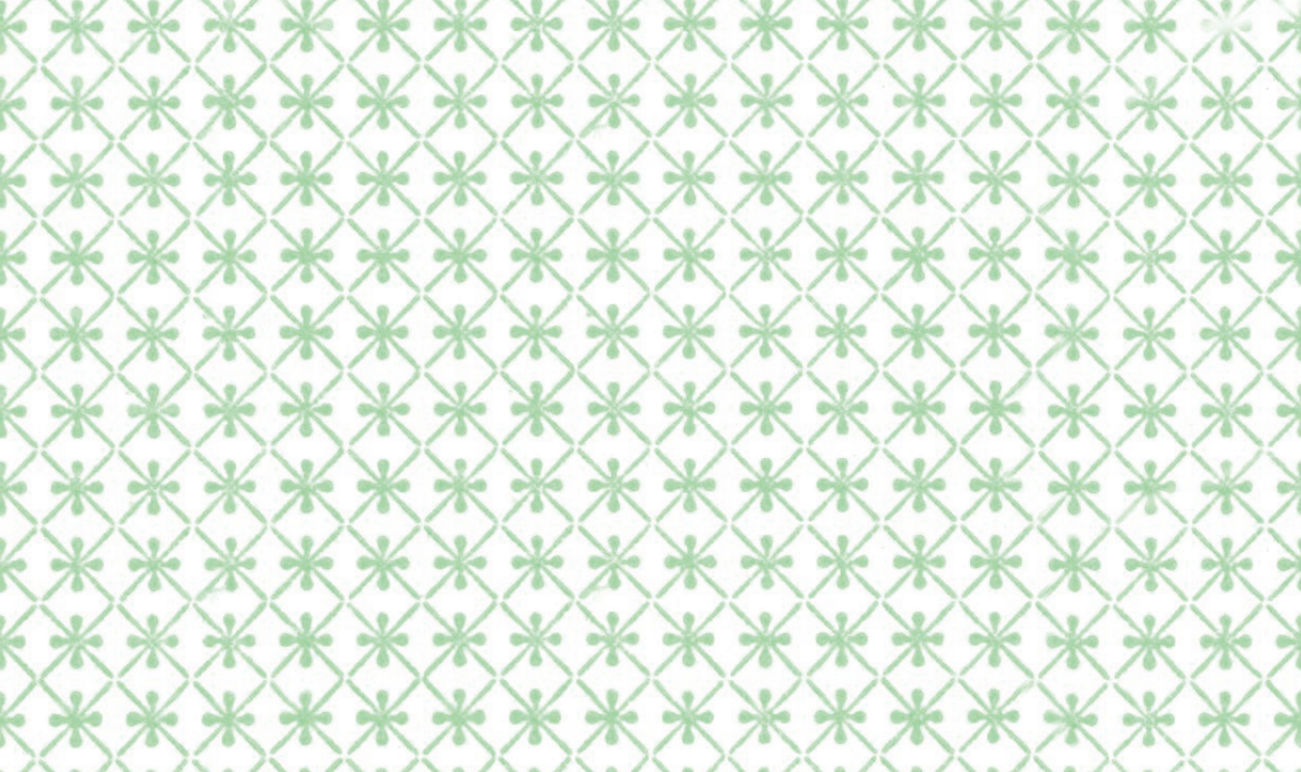


INSTRUKCJA



Spis treści

Elementy gry	— 6
Przygotowanie do gry	— 8
Cel gry	— 10
Przebieg gry	— 10
Przydział kartek	— 11
Zakupy	— 12
Zasady szczegółowe	— 14
Wymiana ze spekulantem	— 16
Zakupy spekulanta	— 18
Runda finałowa i koniec gry	— 20
Punktacja	— 20

Mąka 1000 g X 82	Cukierki 250 g X 82	Cukier 500 g X 82	Cukier 1000 g X 82	Papierosy 4 pacz. X 82
P. zbożowe 500 g X 82	W. Z. Nr _____ <i>P. Piwa</i> nazwisko i imię _____ adres: gmina-miasto-dzielnica			Papierosy 4 pacz. X 82
Proszek 200 g X 82				Papierosy 4 pacz. X 82
Proszek 100 g X 82	Mydło 1 kostka X-XI 82	R-PII 70 X 82	R-PII 72 X 82	Alkohol 1 but. X 82

Kartki, bony mięsno-tłuszczowe, bilety towarowe...

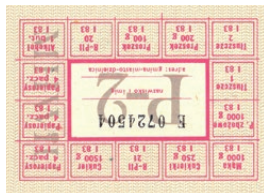
Reglamentacja kartkowa towarzyszyła Polakom przez znaczną część XX w. W latach wojen wiązała się z perturbacjami ekonomicznymi wywołanymi konfliktem zbrojnym. W latach stalinizmu, a także później, zwłaszcza po 1976 r., była jedną z najbardziej widocznych oznak chorej gospodarki. I choć z biegiem czasu likwidowano kolejne ograniczenia sprzedaży, kartki przeżyły o miesiąc symboliczny upadek komunizmu w czerwcu 1989 r. W pamięci o PRL pozostały jednym z najbardziej charakterystycznych jej elementów. Proponujemy Państwu przeniesienie się na moment do stycznia 1983 r. i zmierzenie się

z kartkową rzeczywistością. Na planszy nie udało się w pełni odtworzyć mechanizmów wówczas istniejących. Dlatego w zestawie – oprócz gry – znajdują Państwo krótkie opracowanie historyczne przybliżające dzieje reglamentacji kartkowej. Warto do niego sięgnąć, by uzupełnić wiedzę wyniesioną z rozgrywki. Mamy nadzieję, że w ten sposób przybliżymy Państwu ówczesną rzeczywistość. Może dzięki temu starsi przypomną sobie, a młodzi poznają „uroki PRL-owskiego dobrobytu”.

dr Andrzej Zawistowski
dyrektor Biura Edukacji Publicznej IPN

6 — Elementy gry

35 kartek



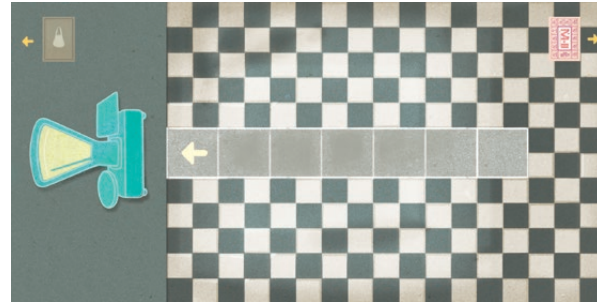
20 kart zakupów



6 kart zapowiadanych wizyt



1 plansza



1 drewniany bączek



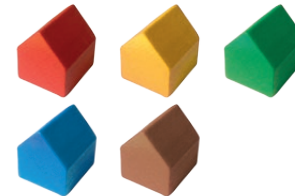
1 kostka



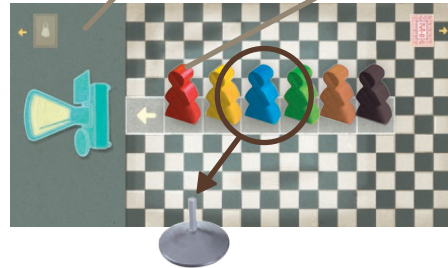
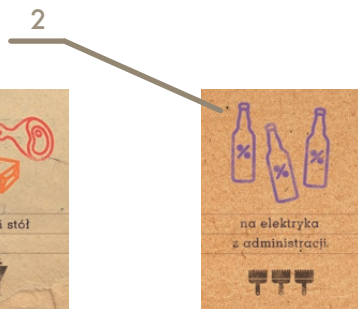
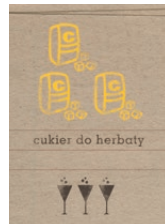
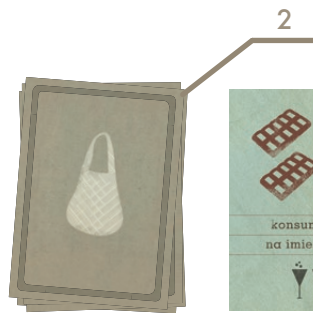
6 drewnianych figurek



5 drewnianych domków



8



— Przygotowanie do gry

Zdejmijcie obrus.

1. Rozłóżcie na stole planszę do gry tak, by wszyscy gracze mieli do niej dostęp.
2. Przetasujcie karty zakupów i sześć pierwszych połóżcie odkrytych jedna za drugą za ladą. Na ostatnim, siódmym miejscu połóżcie resztę kart zakupów, zakrytych, na stosie.
3. Każdy z graczy otrzymuje pionek i domek

w wybranym przez siebie kolorze – poza czarnym.

4. Przetasujcie kartki i rozdajcie każdemu z graczy po pięć. Pozostałe kartki połóżcie zakryte (czyli stroną z kartką do góry) na stosie za drzwiami do sklepu. Kartki należy trzymać w ręku tak, by widzieć symbole w narożnikach.

5. Każdy z graczy losuje jedną kartę zapowiedzianej wizyty, ogląda i kładzie zakrytą przed sobą obok znacznika domku. (Uwaga: jeżeli nie lubicie niespodzianek, w rozgrywce dla trzech graczy przed losowaniem możecie odłożyć do pudełka wszystkie trzy karty z symbolem „obiad × 2”). Nadmiarowe karty zapowiedzianych wizyt odłóżcie do pudełka.

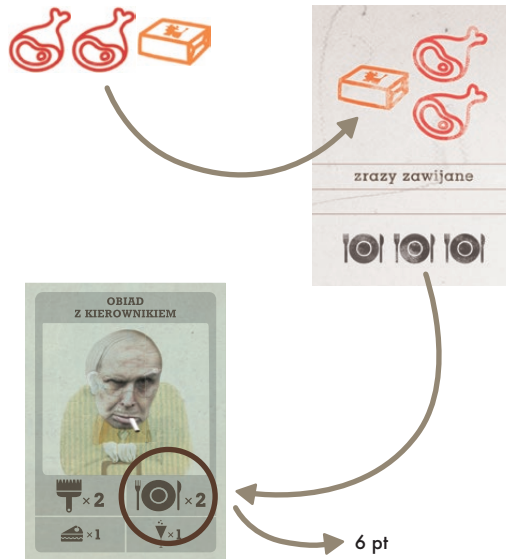
6. Wylosujcie gracza, który stanie pierwszy w kolejce. Ustawcie za nim swoje pionki w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Na końcu kolejki ustawcie spekulanta, czyli pionek w kolorze czarnym (nie jest on przyporządkowany żadnemu z graczy).
7. Gracz stojący jako trzeci w kolejce otrzymuje bączek. On pierwszy będzie graczem aktywnym. Jesteście gotowi do gry.

10 — Cel gry

Celem gry jest przygotowanie się do zapowiedzianej wizyty gości. Za kartki kupujemy dostępne w sklepie karty zakupów. Brakujące kartki możemy zdobyć w drodze wymiany. Na koniec gry karty zakupów przeliczane są na punkty zaradności. Karty zapowiedzianych wizyt pozwalają pomnożyć zdobyte punkty. (Szczegółowa punktacja na stronie 19).

— Przebieg gry

Każda runda gry składa się z dwóch następujących po sobie faz: **przydziału kartek** i **zakupów**.



— Przydział kartek

Gracz aktywny, czyli ten, który ma bączek, wykonuje następujące czynności:

1. Bierze do ręki przydział, czyli dwie kartki z wierzchu stosu (jeżeli stos się wyczerpał, należy przetasować odrzucone kartki i utworzyć z nich nowy stos).
2. Zakręca bączek najlepiej jak potrafi (w razie potrzeby można próbować trzy razy).
3. Dopóki bączek się kręci, gracz może się wymieniać z innymi graczami lub spekulantem na kartki bądź miejsce w kolejce.
4. Gdy bączek dotknie krawędzią stołu, gracz przerywa ustalanie wymian (może jeszcze przekazać kartki w ramach ustalonej wcześniej wymiany), a jego tura się kończy. Uwaga: gracz aktywny może w każdej chwili skończyć wymiany i zatrzymać bączek.

12



— Zakupy

W tej fazie gracz, którego pionek stoi pierwszy w kolejce (uwaga: przeważnie przy kasie stoi inny gracz od tego, który kręcił bączkiem!), może kupić jedną kartę zakupów, pokazując i odkładając z ręki na stos kartek odrzuconych trzy kartki z symbolami potrzebnymi do zrealizowania karty zakupów (np.

dwie mąki i cukier potrzebne do zrobienia sernika). Pozyskaną kartę zakupów zabiera i kładzie zakrytą przed sobą. Jednorazowo można kupić tylko jedną kartę zakupów. Niezależnie od tego, czy robił zakupy, czy też nie, swój pionek ustawia na końcu kolejki i ciągnie jedną kartkę z wierzchu stosu.

13



Po zakupach karty w sklepie uzupełnia się do sześciu i gracz, który otrzymał bączek, rozpoczyna kolejną rundę od przydziału kartek. W momencie, w którym zabraknie kart zakupów do dokładania, rozpoczyna się finałowa runda gry.

14 — Zasady szczegółowe

W swojej turze (w trakcie kręcenia bączkiem) gracz aktywny może dowolną liczbę razy wymieniać się z innymi graczami po dowolnie ustalonym kursie. Można też handlować swoim miejscem w kolejce. Nieaktywni gracze mogą inicjować wymianę z graczem aktywnym, ale nie mogą wymieniać się kartkami między sobą.

Przykład 1:

Andrzej (gracz aktywny): Potrzebuję kartki na masło, kto ma?

Łukasz: Ja mam, potrzebuję kartki na cukier lub mięso.

Andrzej: Nie mam, mogę dać kartkę na alkohol.

Łukasz: Dobrze, ale oddaj mi jeszcze swoje miejsce w kolejce...

Przykład 2:

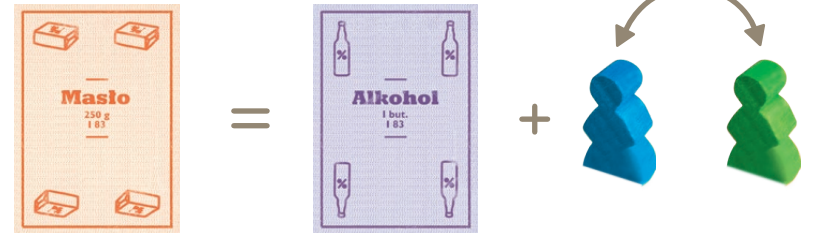
Ania: Oddam kartkę na wyrób czekoladowy.

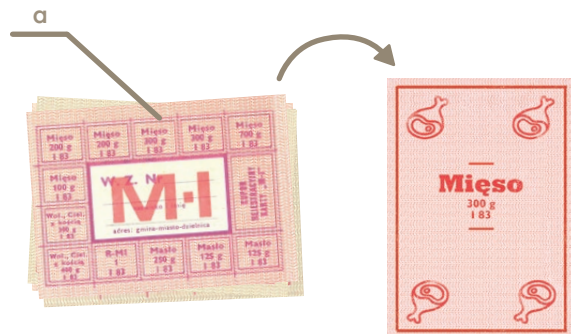
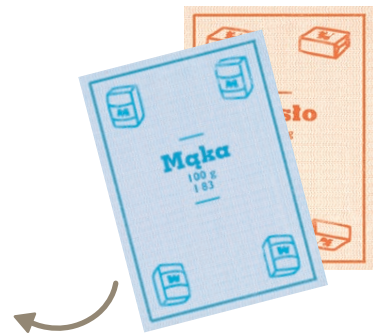
Andrzej (gracz aktywny): A co chcesz w zamian?

Ania: Trzy dowolne kartki.

Andrzej: Mogę dać Ci dwie na masło i jedną na cukier.

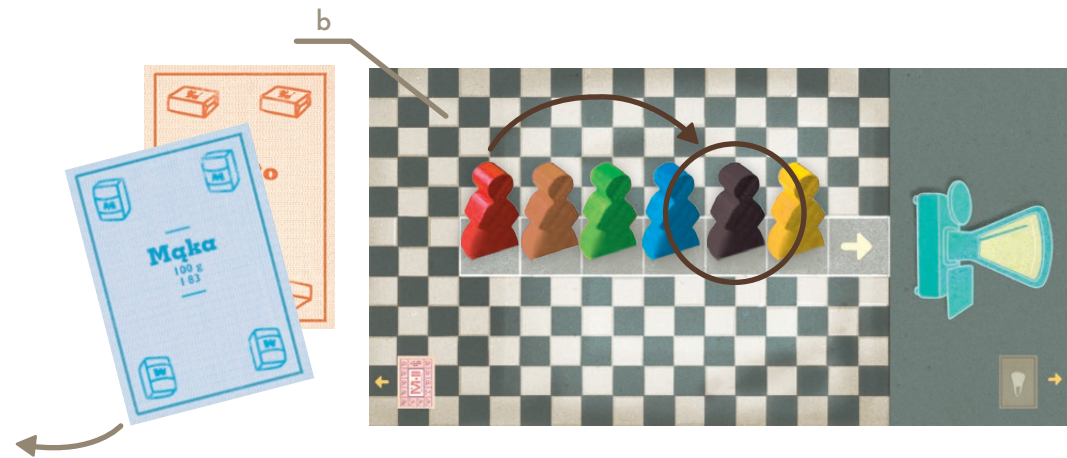
Ania: Zgoda.



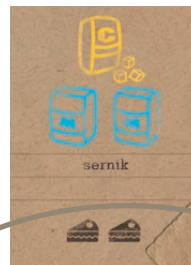
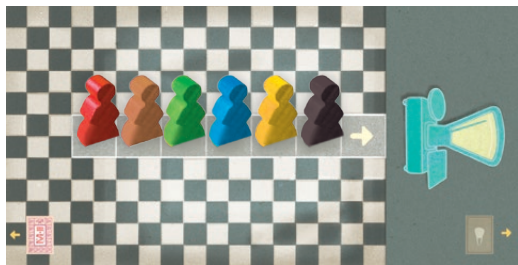


— Wymiana ze spekulantem

W swojej turze (w trakcie kręcenia bączkiem) gracz aktywny może wymieniać się również ze spekulantem - na dwa sposoby:
 a) odkładając dwie dowolne kartki z ręki, może wziąć kartkę z wierzchu stosu kartek do dobierania,



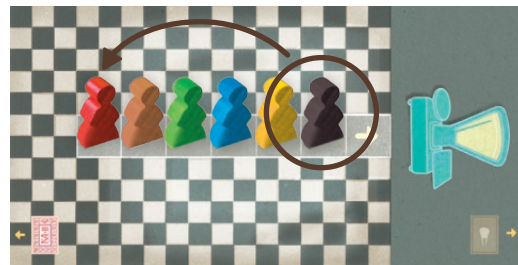
b) odkładając dwie dowolne kartki, może zamienić się ze spekulantem na miejsce w kolejce. Kartki przekazane spekulantowi odkłada się odkryte na stos kartek odrzuconych obok stosu kartek do dobierania.



— Zakupy spekulanta

W momencie gdy spekulant znajdzie się na początku kolejki, grę należy przerwać na czas zakupów spekulanta. Jeden z graczy rzuca kostką i zaczynając od karty leżącej najbliżej planszy, odlicza, którą kartę kupił spekulant. Wskazaną

kartę należy odłożyć do pudełka. Następnie spekulant idzie na koniec kolejki, a karty zakupów należy normalnie uzupełnić do sześciu. Uwaga: jeżeli na stole nie ma sześciu kart, następuje runda finałowa i spekulant nie robi zakupów.



20 — Runda finałowa i koniec gry

Gdy zabraknie kart zakupów do dokładania, następuje ostatnia runda gry. W ostatniej rundzie przydziela się graczom po trzy kartki, rozdając po jednej, począwszy od gracza aktywnego. Jeżeli zabraknie kartek, należy przetasować stos kartek odrzuconych. Gracz aktywny kręci bączkiem.

Wszyscy gracze mogą wymieniać się kartkami i miejscem w kolejce, każdy z każdym. W rundzie finałowej nie można wymieniać się ze spekulantem (dla przypomnienia można usunąć pionek spekulanta z kolejki).

Po samoistnym zatrzymaniu bączka gracze kupują po jednej karcie zakupów według kolejności zajmowanej w kolejce. Spekulant nie robi zakupów. Po zakończeniu gry gracze odwracają swoje karty zakupów i podliczają zdobyte punkty zaradności.



— Punktacja

Na koniec gry każda ikona

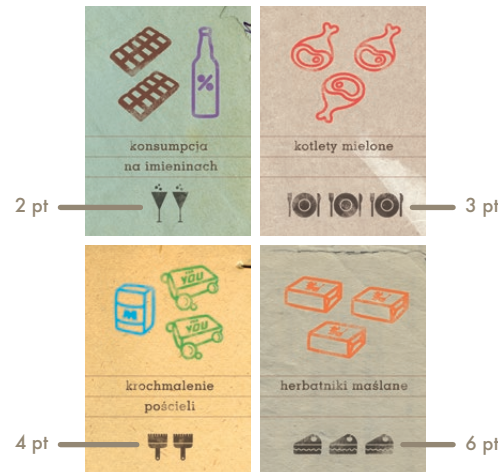
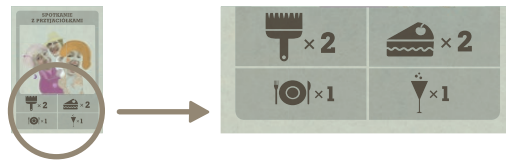


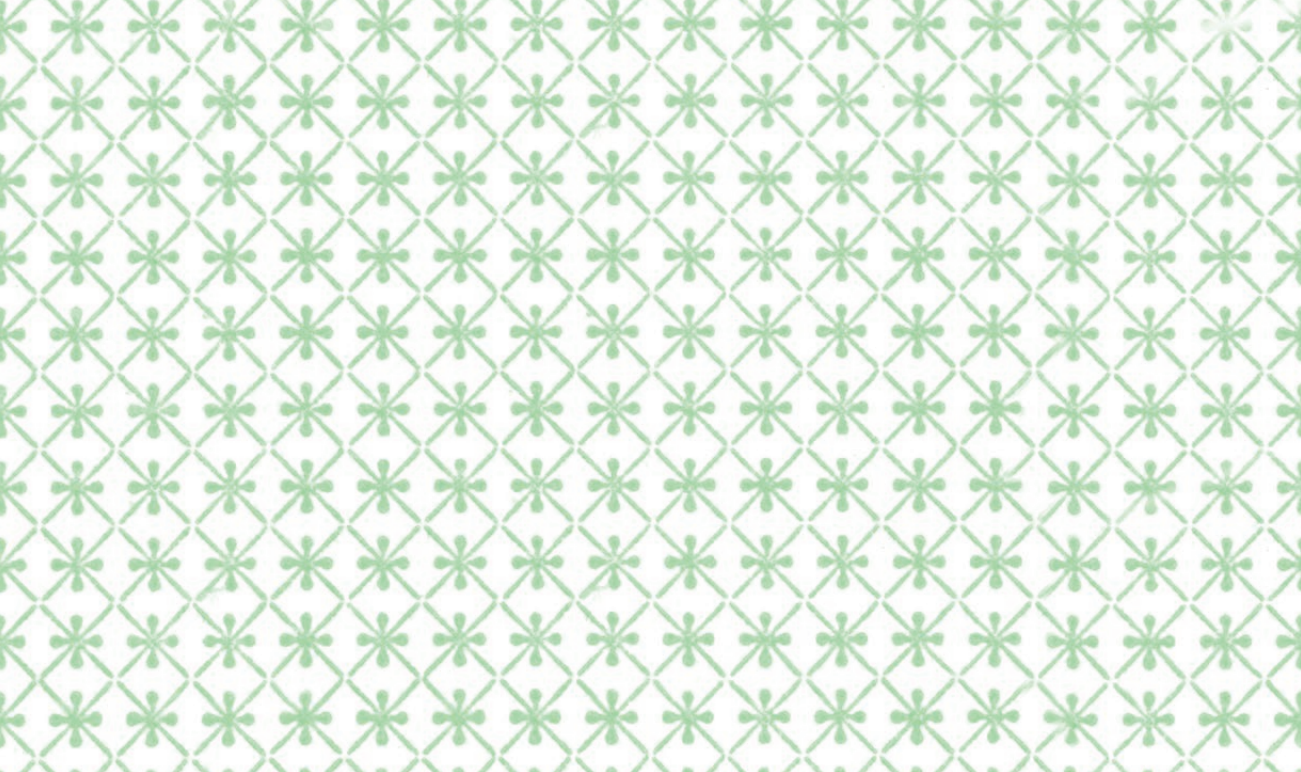
na karcie zakupów warta jest 1 punkt zaradności. Ponadto każdy z graczy ma kartę zapowiedzianej wizyty, dzięki której punkty na kartach w dwóch wyróżnionych kategoriach może pomnożyć przed dwa. W przypadku remisu w punktach zaradności o zwycięstwie decyduje liczba zdobytych kart zakupów. Jeżeli obaj gracze zdobyli po tyle samo kart zakupów, wygrywa ten, kto zachował w ręku więcej kartek. Jeżeli i to nie przyniesie rozstrzygnięcia, należy ogłosić remis.

Przykład:

Władek zdobył cztery karty: „konsumpcja na imieninach” (dwie imprezy), „krochmalenie pościeli” (dwa remonty), „kotlety mielone” (trzy obiady) oraz „herbatniki maślane” (trzy ciasta). Władek miał kartę „spotkanie z przyjaciółkami”, która pozwala pomnożyć przez dwa punkty za zakupy w kategoriach ciasto  oraz remont .

Władek otrzymuje: 2 pkt za kartę „konsumpcja na imieninach”, 4 pkt za kartę „krochmalenie pościeli”, 3 pkt za „kotlety mielone” oraz aż 6 pkt za „herbatniki maślane”. Władek kończy grę z wynikiem 15 pkt.





Reglamentacja. Gra na kartki nie powstałaby, gdyby bardzo wiele osób nie poświęciło jej swego czasu.

Autor chciałby w sposób szczególny podziękować:

- wszystkim fachowym testerom z *Monsoon Group* za bezcenne uwagi podczas wielogodzinnych zmagani: Cyrylowi, Agacie Pillich-Kolipińskiej, Adamowi Kolipińskiemu, Grzelowi, Piotrowi Jesionkowi, Janowi Madejskiemu, Magdzie, Filipowi Miłusińskiemu, Jackowi Nowakowi, Krzysztofowi Pietroniowi, Janowi Zalewskiemu, Łukaszowi Pogodzie, Michałowi Stąjszczakowi, Andrzejowi Tomczykowi, Jerzemu Zambrowskiemu i Krzysztofowi Wierzbickiemu;
- wszystkim pracownikom BEP IPN za życzliwą pomoc i testy. W pierwszej kolejności Andrzejowi Zawistowskiemu, który zainicjował *Reglamentację* i czuwał nad nią do samego końca, oraz Przemysławowi Skrzekowi, który swoim entuzjazmem i zdolnościami wspierał *Grę na kartki* od samego początku. A także: Katarzynie, Bartkowi i Gabrysiowi Cegiłom, Maciejowi Foksovi, Tomaszowi Ginterowi,

Sergiuszowi Kazimierczukowi, Karolinie Kolbuszewskiej, Grzegorzowi Majchrzakowi, Pawłowi Rokickiemu, Kamili, Michałowi, Maćkowi i Kubie Sachnowskim, Konradowi Starczewskiemu, Karolinie Wichowskiej, Piotrowi Wiejakowi, Karolowi Wiśtockiemu oraz Rafałowi Ziątkowi;

- jak również wszystkim innym niewymienionym wyżej graczom za owocne testy, w szczególności: Marii i Jędrzejowi Gąsiorowski, Wojciechowi Karwowskiemu, Andrzejowi Lipsonowi, Agacie i Łukaszowi Madajom, Wojciechowi Sieronowi, Magdalenie i Tomaszowi Wielgom oraz uczestnikom VII Polonijnych Spotkań z Historią Najnowszą;
- uczestnikom konkursu na tytuł gry, którzy nadesłali ponad 400 propozycji. Dzięki Wam spośród wielu znakomitych tytułów – takich jak: *Życie na kartki*, *Towar reglamentowany*, *Reglamentacja*, *Gra na kartki*, *Spekulanci*, *To się załatwi!*, *Kartki, bony i talony*, *Oceć i musztarda* – mogliśmy wybrać ten najlepszy.

Autor gry: Karol Madaj
Opracowanie merytoryczne: dr Andrzej Zawistowski
Koordinacja wydania: Karol Madaj
Konsultacja: Jan Oleński
Recenzja: dr Mariusz Jastrzb, Katarzyna Cegia
Redakcja i korekta: Maorzata Strasz
Projekt graficzny i skad: manukastudio.pl
Druk: Trefl

 Instytut Pamici Narodowej
Komisja cigania Zbrodni przeciwko Narodowi
Polskiemu, 2014
Wszelkie prawa zastrzeone

Biuro Edukacji Publicznej IPN
ul. Wooska 7, 02-675 Warszawa

Kontakt:
karol.madaj@ipn.gov.pl
www.ipn.gov.pl/gry