

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

La traduzione si riferisce al regolamento riportato nella scatola del gioco e non al regolamento scaricabile dalla rete che, in molti punti, risulta diverso sia nell'esposizione che nelle meccaniche di gioco.

Per una migliore comprensione, si consiglia vivamente di leggere il presente regolamento osservando le illustrazioni riportate nel regolamento in inglese.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione di **Fabrizio “Fabmat” Mattei**

Grazie a **Omar “Rotilio”** per l'iniziale aiuto

KOLEJKA

GIOCATORI: 2–5

TEMPO DI GIOCO: 60 minuti

ETÀ: 12+

1 TABELLONE DI GIOCO

1 PLANCIA CONSEGNE CAMION

6 REGOLAMENTI in 6 lingue diverse

30 PEDINE in 6 colori (5 per colore)

50 CARTE CODA in 5 colori (10 per colore)

5 LISTE 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

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. Metti una carta di ogni colore nel mercato all'aperto. L'ordine con cui si ordinano queste carte resterà invariato fino alla fine del gioco. Metti le rimanenti **carte merce** nei luoghi appropriati sulla plancia di consegna.
- 6) Mettere la **pedina operatore di mercato** nel primo spazio del mercato all'aperto (contrassegnato con la lettera B).
- 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 allineate. 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. **PCT**

(PCT – polish: 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 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'esterno. 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.

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.

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. 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 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.

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.

Fase 5. SCAMBIO DELLE MERCI AL MERCATO ALL'APERTO

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.

Fase 6. PCT

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

- 1) Il Manager toglie le carte merce consegnata scartate e le mette nello spazio "bidone dei rifiuti" posto nell'angolo del tabellone.
- 2) Le carte "Chiuso per inventario" vengono spostate dai negozi alla pila degli scarti.
- 3) 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 R), passare alle attività descritte al paragrafo "SABATO".
- 4) 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.
- 5) 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"**.

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:

- 1) 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.
- 2) 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.
- 3) La **pedina dell'operatore di mercato** deve essere nuovamente riposizionata sul primo spazio del mercato all'aperto.

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.

VARIAZIONI 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.

In 4. 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.

In 3. 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 di consegna a faccia in su.

In 2. 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**.