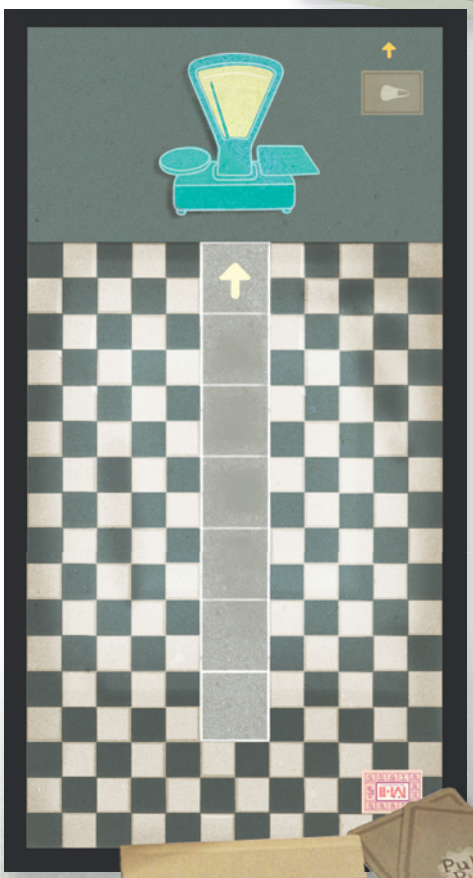
Zakupy na kartki

Łukasz Pogoda

Kartki z lat osiemdziesiątych wracają do gry. Na szczęście chodzi o grę towarzyską.

Reglamentacja. Gra na kartki tematyką i oprawą graficzną nawiązuje do *Kolejki* (2011), pierwszej gry IPN poświęconej absurdom i niedostatkom gospodarki planowej. Jednak nowa gra porusza temat, który w *Kolejce* się nie pojawił, a mianowicie reglamentację towarów.

Kartkami wymieniano się niczym towarem, stawały się one nieoficjalnym pieniądzem – można o tym przeczytać w załączonej do gry książeczce edukacyjnej dr. Andrzeja Zawistowskiego, konsultanta merytorycznego *Reglamentacji*. Aby pokazać wspomniane zjawiska w grze, postanowiono wykorzystać nową mechanikę – odmienną niż *Kolejce*.



Scenariusz gry jest dość prosty: uczestnicy wcielają się w obywateli, a w zasadzie – bo tak sugerują tytuły kart z zadaniami – obywatelki PRL. Muszą się przygotować do wizyty gości z okazji imienin męża albo spotkania z przyjaciółkami. Wyruszają więc do sklepu, stają w kolejce… i tu się zaczyna gra. Każdy z graczy – w zależności od tego, czyjej wizyty oczekuje – musi zdobyć pewnych towarów więcej niż innych, a nie może tego uczynić z braku odpowiednich kartek (reprinty autentycznych druków przydziałowych są rozdawane na początku gry).

Zgodnie z duchem lat osiemdziesiątych gracz może spróbować wymienić zbywające mu lub akurat mniej potrzebne kartki na inne, aby zakupić większą ilość

dóbr niezbędnych do zorganizowania określonego spotkania. Element negocjacyjny jest zresztą najważniejszy, najbardziej angażuje graczy. Aby jednak targi nie przeciągały się w nieskończoność, do gry dodano atrakcyjny gadżet – drewniany bąk – który gracze wprawiają w ruch przed rozpoczęciem wymian. Targu trzeba dobić, zanim bąk przestanie się kręcić, a trwa to około minuty. Jeśli gracze nie chcą się wymieniać między sobą, mogą handlować z wirtualnym spekulantem.

W *Reglamentacji* pojawia się motyw stania w kolejce, jest on jednak ograniczony tylko do jednego ogonka. Każdego gracza reprezentuje jeden pionek. Pionki są ustawione na małej planszy, na której znajdują się tor ogonka i lada. Kupować może tylko ten, kto stoi przy ladzie. Gracze mogą się wymieniać ze sobą nie tylko kartkami, lecz także miejscami w kolejce. Ten, kto inicjuje wymiany, bardzo rzadko jest graczem stojącym przy ladzie, więc nie zawsze pozycja na początku ogonka jest najkorzystniejsza. Poza tym wspomniany spekulant jest obecny w grze jako pionek, który – dopuszczony do lady – zabiera (czyli usuwa z danej partii) losową kartę zakupów – dlatego czasem warto zrobić zakupy, zanim uda mu się dotrzeć do kontuaru.

Kto zdobędzie potrzebne mu kartki i dostanie się do lady, temu dane będzie dokonać zakupu. Po kilku turach towary w sklepie się wyczerpują i gra dobiega końca. Za każdy zakup gracze dostają na koniec gry punkty, a za wyjątkowo udane, czyli zgodne z wylosowaną listą, sprawunki – nawet podwójną liczbę punktów. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

Łukasz Pogoda – grafik, pracownik Biura Edukacji Publicznej IPN

OKIEM HISTORYKA

Przeglądając podstawę programową dla polskich szkół ponadgimnazjalnych, możemy znaleźć punkt mówiący o tym, że uczeń powinien potrafić scharakteryzować postawy społeczne wobec władzy totalitarnej po roku 1944. Trudno taki cel osiągnąć wyłącznie przez omówienie szeroko rozumianej historii politycznej, dominującej w podręcznikach licealnych. Potrzebne są do tego również wiadomości z zakresu dziejów gospodarczych, a tych brakuje w programie historii oraz historii i społeczeństwa. *Reglamentacja. Gra na kartki* pozwala te braki uzupełnić.

Chociaż autor gry, Karol Madaj, proponuje ją nawet dziesięciolatkom, ja bym ją sugerował dopiero licealistom. Na tym bowiem etapie edukacji szerzej poznaje się zarys losów Polski Ludowej. Dzięki temu gracze będą lepiej rozumieć zabawę i więcej z niej się dowiedzą. Pomoże w tym dodatkowo dołączona do gry książeczka *Reglamentacja w Polsce Ludowej*, napisana przez Andrzeja Zawistowskiego. Przygotowana w przystępny, ciekawy i jasny sposób – co rzadko się zdarza w publikacjach nawet popularnonaukowych, poświęconych problematyce ekonomicznej – stanowi kieszonkowe kompendium najważniejszych zagadnień z zakresu gospodarczych perturbacji PRL. Z książeczki można się też więcej dowiedzieć o historii reglamentacji w ogóle, a ta jest starsza niż Polska Ludowa.

Reglamentacja nie ma nazbyt złożonych zasad, dlatego nie wymaga czasochłonnego wdrażania się w grę. To niewątpliwy walor. Stara się ponadto oddać realia epoki, przenosząc uczestników rozgrywki w rok 1983, i każe im zorganizować przyjęcie. Trudno je sobie wyobrazić bez nakrytego stołu. Tyle że w 1983 roku właśnie trudno było sobie wyobrazić tenże nakryty stół. Sklepy świeciły pustkami, a zakupy przypominały raczej polowanie niż miły spacer. Towar rzucano od czasu do czasu. O powszechne braki natomiast propaganda oskarżała spekulantów, czyli ludzi, którzy wykupywali artykuły po dosyć niskich cenach urzędowych, by sprzedać je pokątnie ze znacznym zyskiem.

Reglamentację warto wykorzystać podczas zajęć szkolnych. Powinna być ona także intrygującym międzypokoleniowym pomostem. Młodzież, grając z rodzicami i dziadkami, z pewnością usłyszy od nich mnóstwo opowieści o staniu w kolejce. *Gra na kartki* pozwala poznać historię „przez dotyk". Trzeba, oprócz encyklopedycznej faktografii, proponować młodym ludziom alternatywne formy przybliżania przeszłości. Od tego jedynie krok do wyprawy między regały biblioteczne.

dr Marcin Kruszyński – historyk, pracownik Oddziałowego Biura Edukacji Publicznej IPN w Lublinie