



Ogonek

| | |
|---------------|--------------------|
| Dostępność | Niedostępny |
| Wiek | 12 + |
| Liczba graczy | 2 - 6 |
| Czas gry | 60 minut |
| Projektant | Karol Madaj |
| Wydanie | polskie |
| Instrukcja | polska |

Opis produktu

Dodatek do gry planszowej **Kolejka (IPN)** o zmaganiach z codziennością lat 80-tych XX wieku.

200% normy! Cztery dodatki w jednym!

Ogonek wprowadza do gry nowe kolejkowe emocje. Dzięki rozszerzeniu dla szóstego gracza będziemy mogli zmierzyć się z rzeczywistością lat osiemdziesiątych w jeszcze większym gronie. Codzienne doniesienia „Trybuny Ludu” spowodują zaskakujące zmiany sytuacji na planszy. Zakupiona w sklepie monopolowym „waluta zastępcza” ożywi wymianę na bazarze i pozwoli zyskać sympatię spekulantów. Jeśli wrażeń będzie zbyt mało - karty pola do popisu pozwolą na wprowadzenie do gry własnych wydarzeń i kolejkowych forteli.

Uwaga! To nie jest samodzielna gra! Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry: **Kolejka (IPN)**.

Zawartość pudełka

- 5 pionków w kolorze białym
- 10 kart kolejki w kolorze białym
- 24 dodatkowe karty kolejki w 6 kolorach
- 1 karta listy zakupów
- 10 kart Trybuny Ludu
- 10 kart pola do popisu
- 10 kart towarów w 5 kolorach
- 5 kart dostawy towarów w 5 kolorach
- 1 karta pomocy gracza w kolorze białym
- 8 kart wódki
- broszura z instrukcją i opracowaniem historycznym