Sehr geehrte Damen und Herren!

In Ihren Händen halten Sie das historisch motivierte Brettspiel „Kolejka" (polnisch für „Warteschlange"). Anders als viele andere Spiele versucht es nicht, weltbewegende Ereignisse zu rekonstruieren oder große Schlachten nachzustellen. Dieses moderne Produkt ist entstanden, um zu veranschaulichen, unter welchen Bedingungen das polnische Volk über Jahre hinweg leben musste. Es soll u.a. daran erinnern, was der ihnen auferzwungene Kommunismus angerichtet hat.

In der Geschichte Polens sticht das 20. Jahrhundert in besonderem Maße hervor. Am 11. November 1918, nach 123 Jahren Unterdrückung, ging ein Traum vieler Generationen in Erfüllung: Polen kehrte als souveräner Staat auf die Landkarte Europas zurück. Doch bevor man ihn wieder aufbauen und die Spuren der drei Teilungen beseitigen konnte, folgte bereits die nächste Katastrophe – der Zweite Weltkrieg. Am 1. September 1939 wurde Polen zunächst vom Deutschen Reich und am 17. September auch von Sowjetrussland überfallen. Erneut wurde das Land geteilt und war einer brutalen Besatzung

unterworfen. Millionen von Einwohnern fielen der Unterdrückung zum Opfer, und die materiellen Verluste pro Einwohner waren statistisch die größten unter allen am Krieg beteiligten Staaten. Nachdem der Warschauer Aufstand im Herbst 1944 gescheitert war, legten die Deutschen den Großteil der Gebäude der Hauptstadt Polens systematisch in Trümmer.

Das Kriegsende war für Polen jedoch nicht die Rückkehr in die langersehnte Freiheit. Aus der Willkür der Supermächte heraus wurde nahezu die Hälfte des polnischen Territoriums Russland einverleibt, dafür erhielt Polen ehemals deutsche Landstriche als Ausgleich. Das zerstörte Land wurde zum Schauplatz massiver Völkerwanderungen sowie der rücksichtslosen Einführung der kommunistischen Diktatur nach sowjetischem Vorbild. Das polnische Volk wurde für fast ein halbes Jahrhundert grundlegender Menschenrechte beraubt.

Die Polen hatten jedoch keineswegs vor, sich dem aufgezwungenen System zu unterwerfen. Zunächst dominierte der bewaffnete Widerstand, der blutig niedergeschlagen wurde. Diesen setzten daraufhin einzelne Gruppen und später Einzelkämpfer fort – der letzte Guerillakämpfer wurde 1963 getötet. Nach Kriegsende bestand für kurze Zeit eine legale politische Opposition, die im Jahre 1947 jedoch beseitigt wurde. Über die Jahre hinweg gab es immer wieder Zeichen des Widerstands – Streiks, Demonstrationen usw. Die heftigsten Proteste flammten in den Jahren 1956, 1968, 1970 und 1976 auf. Die Reaktion der Regierung waren stets Gewalt und Unterdrückung.

Die Situation änderte sich erst im Sommer 1980, als es die Ausmaße der Streiks es nicht mehr zuließen, sie mit Waffengewalt zu beenden. Die Regierung entschied, sich mit den Protestierenden zu einigen. In Folge dessen wurde die Unabhängige Selbstverwaltete Gewerkschaft „Solidarność" gegründet, der binnen kürzester Zeit nahezu 10 Millionen Menschen beitraten. Die kommunistische Regierung hatte allerdings nicht vor, der

Bevölkerung zu erlauben, ihr Schicksal in die eigene Hand zu nehmen. Zur Wahrung des Systems wurde am 13. Dezember 1981 in Polen das Kriegsrecht ausgerufen. Die „Solidarność" und andere unabhängige Organisationen mussten in den Untergrund gehen. Erst im Jahre 1989 führte ihr langwährender Kampf schließlich zum Sieg: Nach den Verhandlungen am Runden Tisch begann die kommunistische Partei, ihre Macht nach und nach abzutreten.

Unser Spiel befasst sich genau mit dieser Zeit, dem Jahrzehnt der „Solidarność". Dennoch thematisiert es weder den Kampf der Opposition gegen die Regierung, noch die massive Unterdrückung und den allgemeinen Widerstand. Das kommunistische System hatte auch noch eine andere Eigenschaft, die für die Bevölkerung besonders lästig war: die auf unrealistischen Annahmen basierte zentral gesteuerte Planwirtschaft. Diese führte dazu, dass das System chronisch insuffizient war und nicht fähig, die Bedürfnisse der Bevölkerung zu befriedigen. Ihren Höhepunkt erreichte die wirtschaftliche Krise in der zweiten Hälfte der 1970er Jahre und zog sich über die gesamten 1980er Jahre hinweg. Sie führte zu enormen Schwierigkeiten im Alltag. Die historische Aufarbeitung dieser Zeit finden Sie auf den folgenden Seiten dieser Spielanleitung.

Wie Sie schon bald selbst feststellen werden, löst dieses Spiel Emotionen aus, und einige seiner Elemente werden Sie zum Lachen bringen. Es lohnt sich allerdings auch, für einen Moment über das Schicksal derjenigen Menschen nachzudenken, die es nicht geschafft haben, sich aus dieser absurden Welt zu befreien und in ihr für viele Jahre leben mussten. Alle Interessierten, die hierzu und zu anderen Aspekten der modernen polnischen Geschichte mehr erfahren möchten, lade ich ein, unsere Website zu besuchen: www.ipn.gov.pl/history

Dr. Łukasz Kamiński

Präsident, Institut für Nationales Gedenken

Wir weisen Sie höflich darauf hin, dass Sie sich mit dem Öffnen der Spieleschachtel im Ostblock der 80er Jahre des 20. Jahrhunderts befinden. Ihre Lebensziele sehen vollkommen anders aus als heute und Ihre Bedürfnisse sind prosaisch. Leider hängt die Zukunft Ihrer Träume eng mit den Warenlieferungen an die Läden Ihres Wohnviertels zusammen. Die gute Nachricht ist: Sie haben genug Geld. Die schlechte: Aufgrund von Lieferproblemen werden Waren nur in sehr begrenzten Mengen ausgegeben. Dennoch bitten wir Sie, nicht in Panik auszubrechen, sondern sich gesittet in den Warteschlangen einzureihen. Die nächste Lieferung steht bevor, und vielleicht reichen die Waren ja diesmal für alle. Zugleich möchten wir Sie daran erinnern,

dass nur Berechtigte das Privileg genießen, in den Filialen des Einzelhandels außerhalb der Reihe bedient zu werden. Bevor es mit dem Spiel losgeht, empfehlen wir Ihnen, die nachfolgende Spielanleitung aufmerksam zu lesen. Die strikte Einhaltung der Regeln bildet das Fundament für gute Unterhaltung im Rahmen der Familie und unter Freunden. Wir bedauern, Ihnen mitteilen zu müssen, dass dieses Spiel aufgrund seines Themas bei zart Besaiteten negative Emotionen hervorrufen kann. So wurden bereits seltene Fälle von Tränen der Ohnmacht, Zähneknirschen oder Zeichen von Missgunst vermerkt. Die Autoren übernehmen keinerlei Verantwortung für eine unsachgemäße Verwendung dieses Spiels.

SPIELANLEITUNG

SPIELERZAHL: 2-5 SPIELER
SPIELDAUER: 60 MINUTEN
ALTER: AB 12 JAHREN

SPIELMATERIAL

SPIELPLAN

LIEFERWAGEN-TABLEAU

30 SPIELFIGUREN (je 5 in 6 verschiedenen Farben)

50 AKTIONSKARTEN
(je 10 in den 5 Spielerfarben)

5 EINKAUFSZETTEL-KARTEN

60 WARENKARTEN
(je 12 in 5 verschiedenen Farben)

15 LIEFERKARTEN
(je 3 in 5 verschiedenen Farben)

5 ÜBERSICHTSKARTEN
(je 1 in den 5 Spielerfarben)

EIN STARTSPIELERSTEIN

EINE MARKTFRAUENFIGUR

SPIELZIEL

Jedem Spieler wird vor Spielbeginn eine Einkaufszettel-Karte zugelost. Das Ziel des Spiels besteht darin, alle Waren seines Einkaufszettels zu besorgen. Derjenige, dem dies als Erstes gelingt, gewinnt das Spiel. Dazu müssen die Spieler ihre **Aktionskarten** geschickt einsetzen.

SPIELAUFBAU

Achtung! Im Folgenden wird der Spielaufbau für 5 Spieler beschrieben. Änderungen für das Zwei-, Drei- und Vierpersonenspiel werden im Abschnitt **„Das Spiel für weniger Spieler“** erläutert.

1. Der **Spielplan** wird so auf dem Tisch ausgebreitet, dass jeder Spieler leichten Zugriff darauf hat.
2. Das **Lieferwagen-Tableau** wird so neben den Spielplan gelegt, dass der älteste Spieler gut darauf zugreifen kann. Dieser Spieler wird zum Spielleiter ernannt.
3. Die **Lieferkarten** werden gut gemischt und als verdeckter Stapel auf das vorgesehene Feld auf dem Spielplan gelegt.
4. Die **Warenkarten** werden nach Farben sortiert und auf die entsprechenden Felder auf dem Lieferwagen-Tableau gelegt. Je eine Karte jeder Farbe wird auf den Schwarzmarkt gelegt. Die Reihenfolge der Karten auf dem Schwarzmarkt darf beliebig gewählt werden und bleibt bis zum Spielende fest.
5. Die **Marktfrauenfigur** wird auf das erste Schwarzmarktfeld gestellt (gekennzeichnet mit einem „M“).
6. Jeder Spieler wählt eine **Spielerfarbe** und nimmt sich entsprechend die passende Übersichtskarte sowie die **Aktionskarten** und **Spielfiguren**. Schwarz ist keine Spielerfarbe: Die schwarzen Spielfiguren stellen Spekulanten dar.

S. 35

7. Jeder Spieler mischt seine **Aktionskarten** und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Von diesem Nachziehstapel zieht er die obersten 3 Karten und nimmt sie auf die Hand.
8. Jeder Spieler erhält eine zufällig gewählte **Einkaufszettel-Karte** und legt sie offen vor sich ab. Der Spieler, dessen Einkaufszettel die höchste Zahl aufweist, wird Startspieler und nimmt den **Startspielerstein** an sich.
9. Beginnend mit dem Startspieler stellen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn je eine eigene **Spielfigur** vor einen Laden ihrer Wahl. Dies machen sie so lange, bis sich alle Spielfiguren auf dem Spielplan befinden. Die erste Spielfigur vor jedem Laden wird auf das mit „K“ gekennzeichnete Feld gestellt, alle weiteren dahinter, so dass sie eine Warteschlange bilden.
10. Sobald alle Warteschlangen gebildet sind, wird an deren Ende jeweils ein **Spekulant** gestellt (schwarze Spielfigur). Nun kann die erste Warenlieferung kommen!

SPIELABLAUF

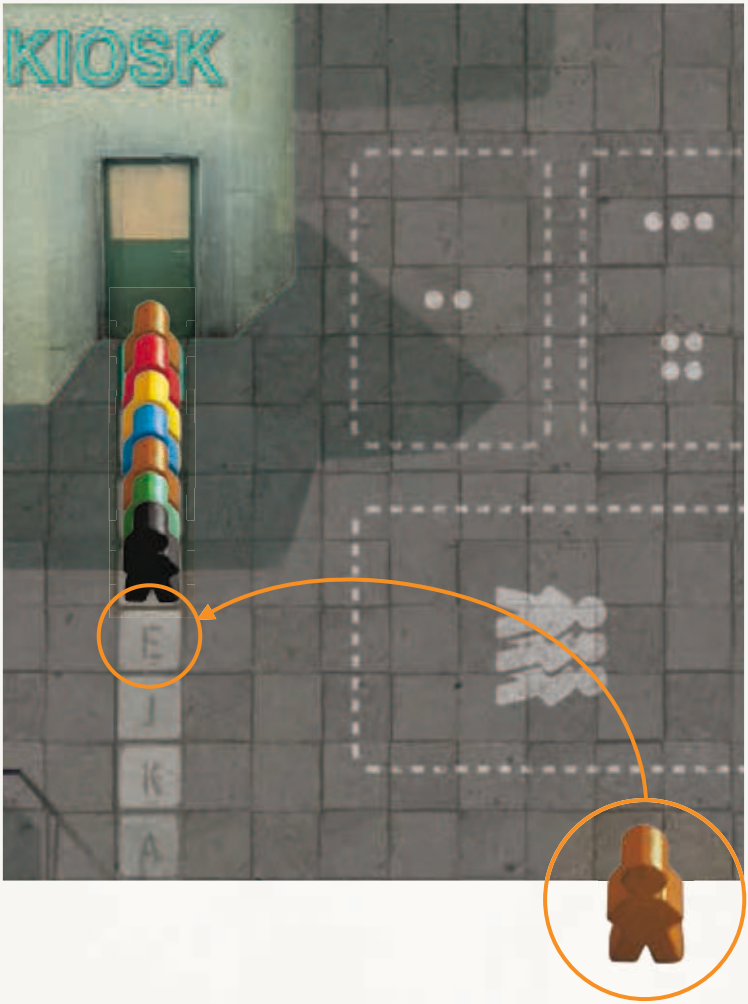
Das Spiel **„Kolejka“** wird in Runden gespielt. Jede Runde stellt einen Tag dar, und jeder Tag besteht aus 6 Phasen, die in der folgenden Reihenfolge durchgespielt werden:

1. **Anstellen in den Warteschlangen**
2. **Warenlieferung**
3. **Drängelei**
4. **Ladenöffnung**
5. **Tauschen auf dem Schwarzmarkt**
6. **Aufräumphase**

Phase 1: ANSTELLEN IN DEN WARTESCHLANGEN

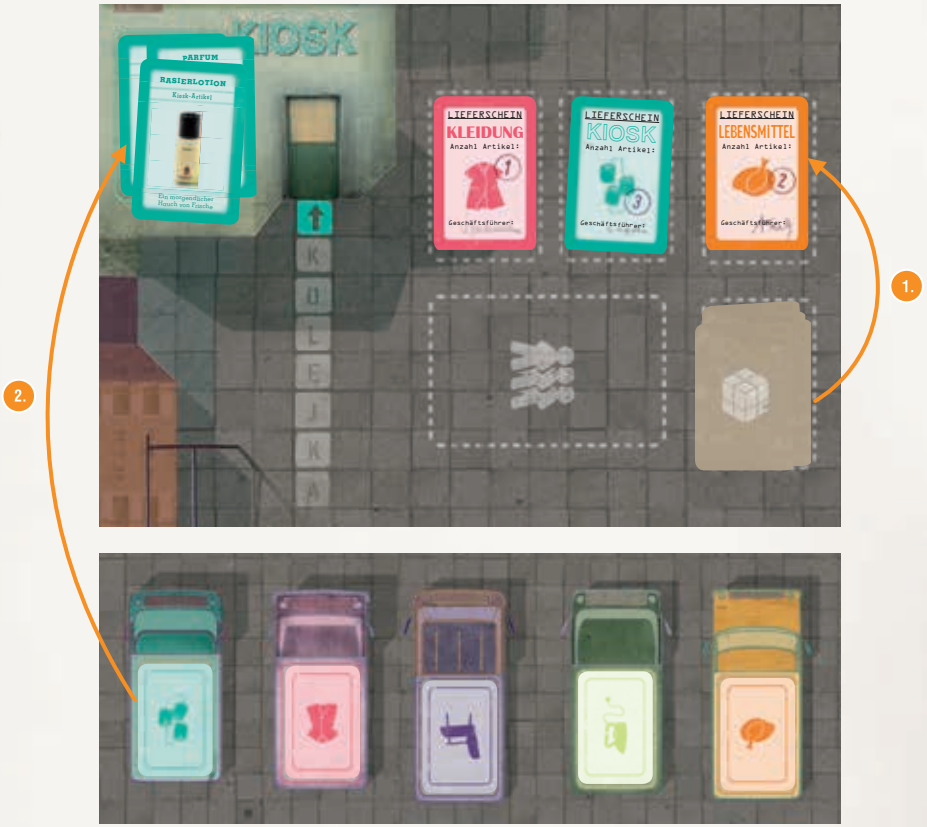
(ACHTUNG: In der ersten Runde entfällt diese Phase, da sich bereits alle Spielfiguren auf dem Spielplan befinden.)

Beginnend mit dem Startspieler setzen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn jeweils eine ihrer freien **Spielfiguren** vor einen Laden ihrer Wahl oder vor den Schwarzmarkt, bis sich alle Spielfiguren auf dem Spielplan befinden. Sobald dies der Fall ist, beginnt die nächste Phase.


KIOSK
E
J
K
A

Phase 2: WARENLIEFERUNG

Der Spielleiter zieht die obersten 3 Karten des **Lieferkartenstapels** und legt sie offen auf die vorgesehenen Felder in der Spielplanmitte 1. Daraufhin bestückt er die Läden gemäß der Angaben auf den Lieferkarten mit Warenkarten, solange der Vorrat reicht 2. Die Warenkarten werden so in die Läden gelegt, dass ihre Bezeichnungen gut sichtbar sind.



Phase 3: DRÄNGELEI

In dieser Phase spielen die Spieler ihre **Handkarten** aus. Es beginnt der Startspieler, die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, hat zwei Möglichkeiten:

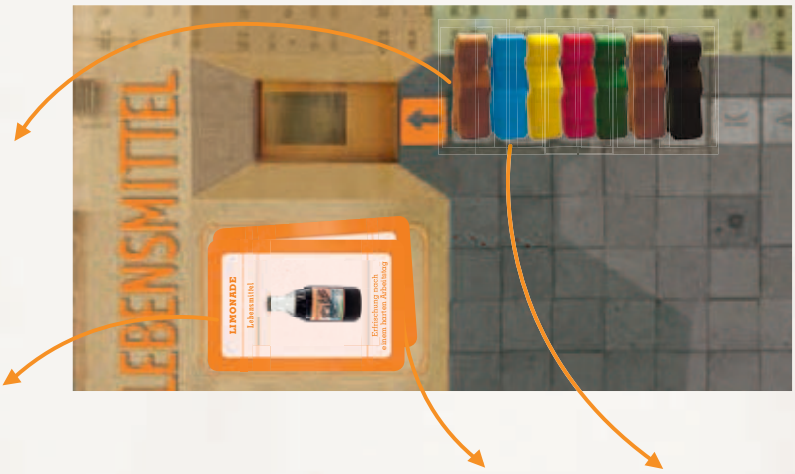
- Er spielt eine seiner **Aktionskarten** aus der Hand. Dazu legt er sie offen auf das Ablagefeld für Aktionskarten auf dem Spielplan und führt die angegebene Aktion aus.
- Er kann oder möchte keine Handkarte spielen und passt.
  Achtung! Wer passt, darf in dieser Runde keine weiteren Handkarten mehr spielen. Er legt seine übrigen Handkarten zurück auf den eigenen Nachziehstapel.

Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler ihre **Handkarten** entweder ausgespielt oder durch Passen zurück auf ihren Nachziehstapel gelegt haben. Danach endet diese Phase.

Hinweis: Die ausgespielten Karten verbleiben auf dem Ablagefeld bis zum Ende der 5. Runde (dem „**Samstag**“). Die Spieler müssen daher gut mit ihren Aktionskarten haushalten, da sie nicht über ausreichend Karten verfügen, um jede Runde drei Stück auszuspielen.

Phase 4: LADENÖFFNUNG

In dieser Phase werden die Waren aus den Läden verkauft. Alle Läden werden gleichzeitig abgehandelt. Die Vergabe der Warenkarten orientiert sich an den Positionen der Spielfiguren in den Warteschlangen. In jeder Schlange darf sich der Besitzer der vordersten Figur zuerst eine Warenkarte seiner Wahl aus dem entsprechenden Laden nehmen. **Danach entfernt er seine Spielfigur aus der Schlange** und nimmt sie zu sich zurück. Dies wird so lange fortgesetzt, bis entweder alle Warenkarten eines Ladens verteilt sind oder keine Figuren mehr vor dem Laden stehen. Eventuell übrig gebliebene Warenkarten bleiben für die Folgerunden im Laden liegen.
Seine Warenkarten muss jeder Spieler gut sichtbar vor sich ablegen.
Sobald ein Spieler alle Waren einer Sorte beisammen hat, die auf seinem Einkaufszettel stehen, legt er sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Dadurch kann jeder Spieler den Fortschritt der anderen mit einem Blick erfassen.
Der Spekulant: Sobald die schwarze Spekulantenfigur an die Reihe kommt, wird eine Warenkarte des entsprechenden Ladens auf den Schwarzmarkt gelegt. Dort wird sie auf dasselbe Feld gelegt, auf das beim Spielaufbau eine Karte gleicher Farbe gelegt wurde. Danach wird der Spekulant an das Ende der Warteschlange gestellt.



Phase 5: TAUSCHEN AUF DEM SCHWARZMARKT

S. 27

Jeder Spieler, der noch Spielfiguren vor dem Schwarzmarkt stehen hat, darf nun auf dem Schwarzmarkt beliebig oft tauschen. Die Spielreihenfolge orientiert sich wieder an den Positionen der Spielfiguren in der Schlange vor dem Schwarzmarkt.

Getauscht wird im Verhältnis 2:1. Die abgegebenen Warenkarten werden auf die beim Spielaufbau festgelegten Felder gelegt. Jede Ware auf dem Schwarzmarkt darf genommen werden. Waren, auf denen die Marktfrauenfigur steht, dürfen im Verhältnis 1:1 ertauscht werden. Nachdem ein Spieler alle Tauschaktionen abgeschlossen hat, entfernt er seine Spielfigur aus der Schlange und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung! Auf dem Schwarzmarkt gibt es keine Reglementierung. Das bedeutet, dass man mit einer Spielfigur mehr als eine Ware nach Hause bringen darf (anders als vor den Läden, wo jede Figur nur eine Ware erwirbt).

Möchte ein Spieler in der laufenden Runde nicht tauschen, darf er passen und seine Spielfigur entweder vor dem Schwarzmarkt stehen lassen oder sie zu sich zurücknehmen. Dann kommt der nächste Spieler in der Schlange an die Reihe.

Phase 6: AUFRÄUMPHASE

Am Ende jeder Runde werden folgende Vorbereitungen für die nächste Runde getroffen:

a. Der Spielleiter legt die **Lieferkarten** dieser Runde verdeckt auf das Papierkorbfeld auf dem Spielplan.

b. In den Läden ausliegende „Inventur"-Karten werden auf den Ablagestapel für Aktionskarten gelegt.

c. Die **Marktfrauenfigur** wird auf das nächste Schwarzmarktfeld versetzt. Befand sie sich bereits auf dem letzten Schwarzmarktfeld (gekennzeichnet mit einem „T"), werden sofort die im Abschnitt „Samstag" beschriebenen Aktionen ausgeführt.

d. Jeder Spieler nimmt die obersten 3 Karten seines Nachziehstapels auf die Hand. Ist oder wird dabei sein **Nachziehstapel** leer, so nimmt er keine weiteren Karten auf. Kein Spieler darf mehr als 3 Handkarten besitzen. Zudem dürfen alle Spieler beliebig viele ihrer Spielfiguren vom Spielplan nehmen.

e. Der **Startspielerstein** wird im Uhrzeigersinn weitergegeben. Danach beginnt eine neue Runde mit ihren 6 Phasen.

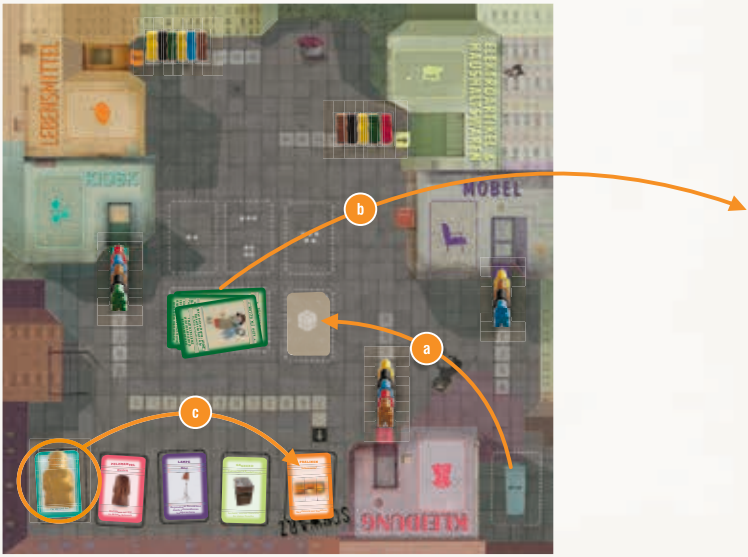
SAMSTAG

Mit dem Ende der 5. Runde endet auch die Arbeitswoche. Auf dem Spielplan muss ein wenig aufgeräumt werden. Dazu bestimmt der Spielleiter, welche Spieler ihm dabei zur Hand gehen sollen. Folgende Dinge sind zu erledigen:

a. Der Papierkorb muss geleert werden, d.h. alle dort abgelegten **Lieferkarten** müssen gemischt und wieder verdeckt bereitgelegt werden.

b. Die ausgespielten **Aktionskarten** werden ihren Besitzern zurückgegeben. Danach werden sie von ihren Besitzern gemischt und unter den Nachziehstapel gelegt. War der Nachziehstapel bereits aufgebraucht, werden die gemischten Karten als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

c. Die **Marktfrauenfigur** wird auf das erste Schwarzmarktfeld zurückgesetzt. Danach fährt man mit Punkt d. der Aufräumphase fort.



SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler alle Waren seines **Einkaufszettels beschafft** hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.
Haben mehrere Spieler gleichzeitig die letzte Ware ihres Einkaufszettels erworben (dies kann passieren, wenn ihre Spielfiguren in verschiedenen Warteschlangen auf der gleichen Position stehen), so gewinnt derjenige von ihnen, der mehr überschüssige Waren gesammelt hat. Bei Gleichstand teilen sich die Beteiligten den Sieg.
Das Spiel endet vorzeitig, wenn sich am Ende einer Runde weder Waren auf dem Lieferwagen-Tableau noch in den Läden befinden. In diesem Fall gewinnt der Spieler, dem die geringste Zahl an Waren zur Erfüllung seines Einkaufszettels fehlt. Bei Gleichstand entscheidet die Zahl an überschüssigen Waren. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die Beteiligten den Sieg.

DAS SPIEL FÜR WENIGER SPIELER

„Kolejka“ kann von 2 bis 5 Spielern gespielt werden. Bei weniger als 5 Spielern werden weniger Waren in die Läden geliefert. Dies ist schematisch auf dem Spielplan vermerkt.

Bei 4 Spielern: Vor Spielbeginn werden je 2 **Warenkarten** jeder Farbe zurück in die Spielschachtel gelegt. Außerdem werden die Lieferkarten mit der Ziffer „1“ nicht benötigt. In Phase 2 **„Warenlieferung“** werden nur 2 Lieferkarten aufgedeckt.

Bei 3 Spielern: Vor Spielbeginn werden je 3 **Warenkarten** jeder Farbe zurück in die Spielschachtel gelegt. Außerdem werden die Lieferkarten mit der Ziffer „3“ nicht benötigt. In Phase 2 **„Warenlieferung“** werden nur 2 Lieferkarten aufgedeckt.

Bei der Verteilung der **Einkaufszettel-Karten** ist darauf zu achten, dass nur Karten mit benachbarten Zahlen verteilt werden (dabei gelten die Zahlen „1“ und „5“ auch als benachbart). Eine Karte mit einer zu weit entfernten Zahl ist durch eine neue zu ersetzen.

Bei 2 Spielern: Vor Spielbeginn werden je 5 **Warenkarten** jeder Farbe zurück in die Spielschachtel gelegt. Außerdem werden die Lieferkarten mit der Ziffer „3“ nicht benötigt. In Phase 2 **„Warenlieferung“** wird nur 1 Lieferkarte aufgedeckt. Zudem kommen die Lieferkarten aus dem Papierkorb erst am zweiten Samstag wieder ins Spiel. Bei der Verteilung der **Einkaufszettel-Karten** ist darauf zu achten, dass nur Karten mit benachbarten Zahlen verteilt werden (dabei gelten die Zahlen „1“ und „5“ als benachbart). Gegebenenfalls ist die Verteilung zu wiederholen, bis beide Spieler benachbarte Zahlen haben.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

DARF ICH EINE AKTIONSKARTE AUSSPIELEN, OHNE DASS IHRE AKTION AUSGEFÜHRT WERDEN KANN?

Nein. Eine gespielte Aktionskarte muss eine Auswirkung haben. Beispielsweise darf die Karte „Inventur“ nicht auf einen leeren Laden angewendet werden. Die Karte **„FREUND IM KOMITEE“** darf nicht gespielt werden, wenn der Lieferkartenstapel leer ist. Die Karte „Kritik an der Regierung“ darf nicht auf die letzten beiden Figuren einer Warteschlange angewandt werden usw.

S. 36

DARF ICH EINE AKTIONSKARTE AUF DEN SCHWARZMARKT ANWENDEN?

Nein. Aktionskarten haben keinerlei Auswirkung auf den Schwarzmarkt und dürfen daher nicht auf ihn angewandt werden. Weder können Waren dem Schwarzmarkt zugeführt noch von ihm entfernt werden, noch kann die Reihenfolge der Spielfiguren vor dem Schwarzmarkt beeinflusst werden, noch kann eine Spielfigur mit Hilfe der Karte „Glücklicher Zufall“ auf den Markt gebracht werden.

DARF ICH EINE AKTIONSKARTE, MIT DER DIE REIHENFOLGE DER SPIELFIGUREN EINER WARTESCHLANGE BEEINFLUSST WIRD, AUF EINEN LADEN ANWENDEN, DER DIESE RUNDE NICHT BELIEFERT WURDE?

Ja. Alle fünf Karten, mit denen die Reihenfolge der Spielfiguren einer Warteschlange beeinflusst werden kann („Anwesenheitsliste“, „Vordrängler“, **„MUTTER MIT BABY“**, „Kritik an der Regierung“ und „Glücklicher Zufall“), dürfen auf einen beliebigen Laden angewandt werden, auch wenn dort keine Waren liegen oder eine Inventur stattfindet.

S. 35

DARF ICH EINE AKTIONSKARTE SPIELEN, MIT DER DIE AUSWIRKUNGEN EINER SOEBEN GESPIELTEN AKTIONSKARTE RÜCKGÄNGIG GEMACHT WERDEN?

Ja. Beispielsweise kann die Aktionskarte **„ANWESENHEITSLISTE“** bis zu fünfmal auf dieselbe Warteschlange angewandt werden. Auch kann eine Ware mit

S. 34

Hilfe der Aktionskarte „Lieferfehler“ bis zu fünfmal zwischen zwei Läden hin- und herwandern.

KANN ICH EINE EIGENE SPIELFIGUR MIT HILFE DER KARTE „GLÜCKLICHER ZUFALL“ INNERHALB DERSELBEN WARTESCHLANGE AUF DIE ZWEITE POSITION BRINGEN?

Nein. Mit Hilfe dieser Aktionskarte kann man nur in eine andere Warteschlange ziehen.

DARF ICH DIE AKTIONSKARTE „GRÖSSERE LIEFERUNG“ ZU EINEM BELIEBIGEN ZEITPUNKT SPIELEN?

Nein. Die Aktionskarte „Größere Lieferung“ kann nur auf einen Laden angewandt werden, der in dieser Runde beliefert wurde. Sie darf allerdings nicht gespielt werden, wenn es keine entsprechende Ware mehr auf dem Lieferwagen-Tableau gibt.

WIE GENAU FUNKTIONIERT DIE AKTIONSKARTE „BÜCKWARE“?

S. 36

Diese Aktionskarte ermöglicht es, eine Ware vor Ladenöffnung unter dem Ladentisch zu kaufen und sie samt Spielfigur bereits in Phase 3 nach Hause zu bringen. Diese Karte kann nur gespielt werden, wenn man an der Spitze einer Warteschlange steht und sich Waren im entsprechenden Laden befinden.

WELCHE WARENKARTE BEKOMMT DER SPEKULANT, WENN IN EINEM LADEN WAREN LIEGEN, DIE ÜBER DIE AKTIONSKARTE „LIEFERFEHLER“ DORTHIN GELANGT SIND?

S. 33

Der Spekulant versucht zunächst, die ladenspezifische Ware zu erwerben. Sind sämtliche Waren eines Ladens über die Aktionskarte „Lieferfehler“ dorthin gelangt, nimmt der Spekulant die oberste Ware.

SPIELEN DIE KONKRET ABGEBILDETEN WAREN AUF DEN KARTEN BEI DER ERFÜLLUNG MEINES EINKAUFSZETTELS EINE ROLLE?

Nein. Wichtig sind nur die Farben der Warenkarten und nicht das konkret abgebildete Produkt. Benötigst du beispielsweise zwei Artikel aus dem Kiosk, so dürfen dies z.B. ein Spülmittel der Marke „Leunarex“ und eine Seife der Marke „Deo-2“ sein.

DÜRFEN DIE SPIELER IHRE WARENKARTEN UNTEREINANDER TAUSCHEN?

Nein. Der einzige Weg, Waren mit anderen Spielern zu tauschen, besteht nur indirekt über den Schwarzmarkt.

WELCHE BEDEUTUNG HABEN DIE SYMBOLE NEBEN DEN AKTIONSKARTENNAMEN?

Die Symbole sollen Menschen mit Farbsehschwäche helfen, die Kartenfarben auseinanderzuhalten.

DARF ICH DIE AKTIONSKARTE „KRITIK AN DER REGIERUNG“ AUCH AUF MICH SELBST ANWENDEN?

Ja. Die Aktionskarte „Kritik an der Regierung“ darf sowohl auf eine eigene oder fremde Spielfigur als auch auf einen Spekulanten angewandt werden.

DARF ICH AKTIONSKARTEN AUF WARTESCHLANGEN ANWENDEN, IN DENEN ICH SELBST NICHT VERTRETEN BIN?

Ja.

WAS PASSIERT, WENN EINE BESTIMMTE WARENSORTE AUF DEM LIEFERWAGEN-TABLEAU AUSGEHT?

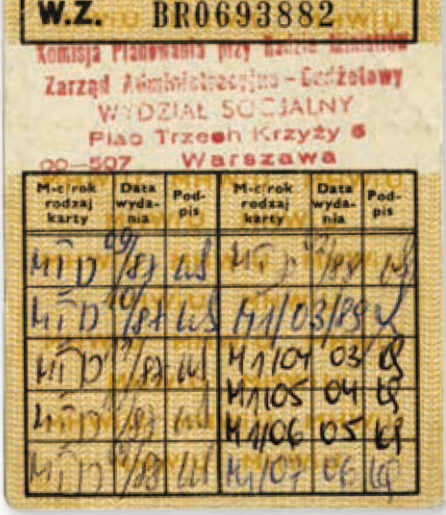
Sobald eine bestimmte Warensorte auf dem Lieferwagen-Tableau nicht mehr vertreten ist, werden ab sofort sämtliche Lieferkarten dieser Sorte ignoriert. Außerdem kann die Aktionskarte „Größere Lieferung“ auf diese Warensorte nicht mehr angewandt werden.

WIE VIELE SPIELFIGUREN DÜRFEN IN EINER WARTESCHLANGE STEHEN? GIBT ES EINE OBERGRENZE?

Nein. Es gibt keine Obergrenze. Es dürfen beliebig viele Spielfiguren vor einem Laden anstehen.

DÜRFEN DIE IM SPIELVERLAUF ABGELEGTEN AKTIONS- ODER LIEFERKARTEN EINGESEHEN WERDEN?

Nein.



Andrzej Zawistowski

Das sozialistische Ladenkonzept oder Über Warteschlangen in der Volksrepublik Polen

Was gäbe es, wenn es die Volksrepublik Polen nie gegeben hätte? – Alles !!! Dieser politische Witz war über viele Jahre hinweg nicht nur ein Symbol für die Verlogenheit der kommunistischen Propaganda (die besagte, dass die Polen ohne die Volksrepublik in Armut leben würden), sondern auch eine eindeutige Einschätzung dessen, wozu die von den Sowjets aufgezwungene Regierung geführt hat. In der gesamten 45-jährigen Geschichte der Volksrepublik Polen gab es nicht einen einzigen Moment, an dem ihre Einwohner (oder besser gesagt ihre Einwohnerinnen – schließlich waren sie es hauptsächlich, die sich um die täglichen Einkäufe sorgen mussten) problemlos all das kaufen konnten, was sie zum Leben brauchten.

Die fatale Versorgungssituation wurde jedoch nicht absichtlich herbeigeführt. Die kommunistische Regierung beabsichtigte zu keiner Zeit, die Bevölkerung arm zu halten. Dies wäre aus vielen Gründen nicht angebracht gewesen – sowohl auf politischer als auch auf strategischer Ebene. Es gab dabei nur ein Problem, und zwar ein grundlegendes – sollte vorwiegend die Bevölkerung „bei Laune gehalten" und ihr Lebensstandard erhöht werden, oder sollte die Industrie ausgebaut werden, insbesondere die nicht konsumorientierte? Man darf dabei nicht

vergessen, dass auf der kommunistischen Regierung ideologische Pflichten lasteten, nämlich die Realisierung marxistisch-leninistischer Grundsätze sowie der Ausbau einer zentral gesteuerten Planwirtschaft. Viel wichtiger noch: Die Ostblockstaaten mussten ihr militärisches Potenzial ausbauen für den Fall einer Auseinandersetzung mit dem Westen. Dies erforderte einen enormen finanziellen Aufwand auf Kosten derjenigen Produktionszweige, die für die Versorgung der Bevölkerung verantwortlich waren. Hinzu kam die fatale Agrarpolitik der Regierung, die zu einem wachsenden Desinteresse der Bauern führte, ihre Feldfrüchte zu verkaufen. Die Einrichtung sog. Volkseigener Güter endete mit einer spektakulären Niederlage und einer wirtschaftlichen Katastrophe. Ideologie siegte über Allgemeinwohl. In einem demokratischen Staat erhielte eine solche Regierung bei der nächsten Wahl die rote Karte und müsste ihre Macht abtreten. In der Volksrepublik Polen war dies selbstverständlich nicht möglich, und so war die Bevölkerung verdammt, in einer gegen ihren Willen entstandenen Wirklichkeit zu leben.

Selbstverständlich bauten nicht nur die kommunistischen Staaten ihre Waffenindustrie aus. Auch im Zeitalter des Kapitalismus gibt der polnische Staat große Summen für moderne militärische Ausrüstung aus. Worin besteht demnach der Unterschied?

In der Marktwirtschaft gilt das Gesetz von Angebot und Nachfrage. Es bewirkt, dass die Nachfrage der Bevölkerung nach Gütern durch Wirtschaftsunternehmen gestillt wird, die an der Produktion und dem Handel mit den Waren verdienen. So suchen private Unternehmer nach Marktlücken und versuchen diese möglichst optimal zu schließen. In der Volksrepublik Polen war dies nicht möglich. Im Jahre 1947 begannen die Kommunisten den sog. „Kampf um den Handel", d.h. die Verdrängung von Privateigentümern vom Markt. Private Läden wurden durch staatliche ersetzt, und darüber, was in ihnen verkauft wurde, entschied nicht mehr die Nachfrage, sondern ein Staatsbeamter.

Der Privathandel, dem es gelang in diesem System weiter zu bestehen, wurde auf ein Minimum reduziert (und war zudem im Sortiment sehr begrenzt). Theoretisch blieb nur noch ein Weg, sich mit einigen fehlenden Gütern zu versorgen: eine Reise ins Ausland. Dies stellte sich allerdings aus mindestens drei Gründen als schwierig dar. Wie auch in anderen kommunistischen Staaten galt in der Volksrepublik Polen ein prinzipielles Ausreiseverbot. Eine Ausreise war nur in Ausnahmefällen möglich und verbunden mit dem langwierigen Prozess der Passbeschaffung. In der ersten Hälfte der 50er Jahre grenzte es sogar an ein Wunder, eine solche Ausreiseerlaubnis zu erhalten (so verließen z.B. im Verlauf des Jahres 1954 insgesamt 1551 Menschen das Land, davon zogen nur 52 in den Westen). Im Verlauf der folgenden Jahre wurde das Regime nachgiebiger, jedoch entschied bis zum Ende der Volksrepublik ein Beamter des Innenministeriums über die Ausreiseerlaubnis.

Der zweite Grund lag in der Schwierigkeit, ausländische Währung aufzutreiben. Die Regierung ließ Währungskäufe nur in speziellen Ausnahmefällen zu und dann auch nur in geringem Maße. Natürlich gab es aber noch den Schwarzmarkt, auf dem man illegal Währung einkaufen konnte. Hieraus ergibt sich gleichzeitig die dritte Hürde: Polnische Gehälter waren unverhältnismäßig niedriger als im Westen. Berücksichtigt man die Arbeitszeit, um einen gewissen Betrag zu verdienen, so kostete Ende der 70er Jahre Fleisch in Polen doppelt so viel wie in der Bundesrepublik, Schuhe waren fünfmal so teuer, Autos kosteten das Zehnfache. So war ein Pole der Volksrepublik effektiv auf heimische Handelsstandorte oder Basare mit Waren illegalen Ursprungs (zu deutlich überhöhten Preisen) angewiesen. Ab den 70er Jahren kamen die herrlich ausgestatteten „Pewex"-Läden hinzu. Dort zahlte man allerdings mit Dollar (oder anderen ausländischen Währungen), die für einen gewöhnlichen Einwohner, der keine Familie im Ausland hatte, unzugänglich waren (es sei denn, man beschaffte sie sich auf

dem Schwarzmarkt). Dies führte zu der absurden Situation, dass ein „Pewex"-Kunde seine Einkäufe erst nach der begangenen Straftat der Währungsbeschaffung machen konnte.

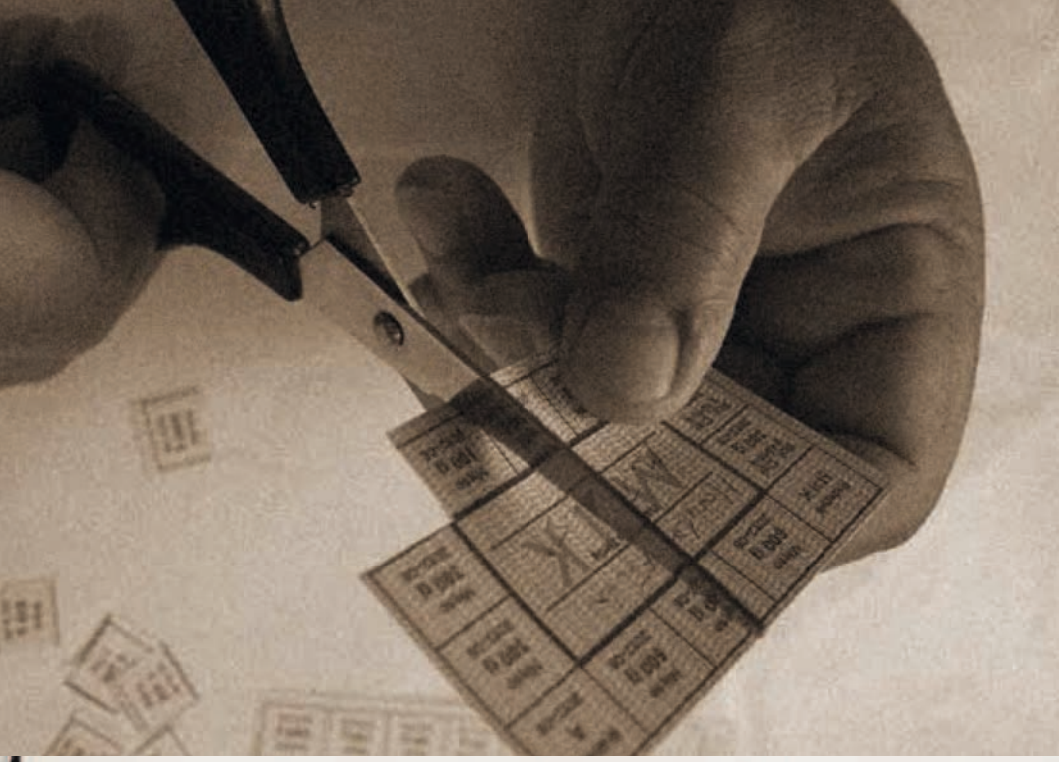
Selbstverständlich gab es auch Perioden, wenn auch nur kurze, in denen die Versorgung mit Verbrauchsgütern stabil war (was allerdings nicht bedeutete, dass plötzlich alle Bedürfnisse der Konsumenten befriedigt waren). Dies lag an der Politik der wechselnden kommunistischen Regierungen. Denn Polen durchlief in den Jahren nach 1944 immer wieder folgende wirtschaftspolitische Etappen: die Etappe der Konsumförderung (in der die Regierung bemüht war, die Unterstützung der Bevölkerung zu gewinnen, indem sie die Versorgung mit Verbrauchsgütern erweiterte), die Etappe der Investitionen (in der die Regierung um eine Beschleunigung der Industrialisierung bemüht war – auf Kosten der sich verschlechternden materiellen Situation der Gesellschaft), die Etappe der Kurskorrektur (in welcher der Regierung klar wurde, dass die aktuelle Wirtschaftspolitik zu allgemeinen Unruhen in der Bevölkerung führen könnte) und schließlich eine politische Krise, hervorgerufen durch die gescheiterte Kurskorrektur. Diese Krise führte schließlich zu einem Regierungswechsel: Um Ruhe in der Gesellschaft zu schaffen und die Unterstützung der Bevölkerung zu gewinnen, setzten die neuen Machthaber zunächst eine konsumfördernde Politik an. Die Versorgung mit Verbrauchsgütern besserte sich, und der Kreislauf begann von vorn. Mit Hilfe dieses Modells lässt sich die Wirtschaftspolitik von Bolesław Bierut, Władysław Gomułka und Edward Gierek gut beschreiben.

Edward Giereks Politik erwies sich dabei als die riskanteste. Er ließ die Löhne stark wachsen, ohne gleichzeitig Schritte einzuleiten, die zu wirtschaftlicher Stabilität hätten führen können. Die ersten Jahre unter Giereks Führung erwiesen sich als die besten in der gesamten Geschichte der Volksrepublik Polen hinsichtlich der Versorgung der Läden (was u.a. auf die Nutzung ausländischer Kredite zurückzuführen ist). Mehr Geld auf den Markt zu bringen, das durch die angebotenen

PODAJE

Waren nicht abgedeckt wird, führt allerdings zu inflationären Tendenzen. In einer Marktwirtschaft hätte dies einen Preisanstieg zu Folge. Die Wirtschaft der Volksrepublik Polen jedoch verharrte im utopischen Zentralverwaltungssystem. Der Staat setzte die Preise fest, und so konnten diese nicht auf die wachsende Inflation reagieren. Diese nahm in der Volksrepublik Polen die spezifische Form der unterdrückten Inflation an: Leute, die immer mehr Geld besaßen, kauften immer mehr Waren ein – aus Angst, diese könnten aus den Läden verschwinden. Die konstant bleibenden Preise ermunterten auch noch dazu. Das war der Auftakt eines Prozesses, der zum Zusammenbruch des Versorgungsmarktes führte. Die Löhne wuchsen rascher als die Versorgung des Marktes. Dadurch wurden die Warteschlangen vor den Läden länger und die Leute kauften meist genau das, womit der Laden soeben beliefert worden war. Häufig brauchte der Käufer den erworbenen Artikel nicht einmal, doch konnte er gut gegen einen eher benötigten getauscht werden (z.B. Teppich gegen Waschmaschine oder Mixer gegen Fahrrad). Warteschlangen gab es nicht nur vor Lebensmittelläden, sondern praktisch an allen Handelsstandorten (sogar vor Buchhandlungen und Tankstellen). Giereks verantwortungslose Politik führte zu einem kompletten Zusammenbruch des Einzelhandels. Am meisten bekamen die normalen Bürger diesen Wirtschaftskrach zu spüren – in ellenlangen Warteschlangen. Im Jahre 1980 konnten Fleisch, Fleischprodukte und Schokolade nur von 75% aller Interessenten erworben werden, Margarine von 79% und Käse von nur 80%. Anfang der 80er Jahre waren 80% aller Verbrauchsgüter von Versorgungsengpässen betroffen.

Die Lösung des Problems sollten schärfere Kontrollen bringen, d.h. die Einführung von Lebensmittelkarten. Diese bestanden aus Marken, die (neben Geld) zum Erwerb bestimmter Waren benötigt wurden. Ihre Einführung sollte theoretisch ein Mindestmaß an notwendigen Gütern (vor allem Lebensmittel) sicherstellen. Praktisch kam es weiterhin vor, dass man trotz Marke eine bestimmte Ware nicht kaufen konnte.



Obgleich dieses System in den 80ern am weiträumigsten ausgebaut wurde, trat es bereits mehrfach in der Vergangenheit in Erscheinung. Lebensmittelkarten gab es schon (wie auch in Großbritannien) direkt im Anschluss an den Zweiten Weltkrieg. Für kurze Zeit wiedereingeführt wurden sie in den 50ern, um die Einwohner zu bestimmten Tätigkeiten zu bewegen, denn Lebensmittelkarten wurden nur an die Arbeiter bestimmter Betriebe ausgegeben. Ein drittes Mal tauchten sie im Jahre 1976 mit der Einführung von Zuckermarken auf. Ab 1981 wurde vor allem Fleisch reglementiert, aber auch u.a. Alkohol, Benzin, Schuhe, Süßigkeiten, Schokolade, Butter, Vollmilch, Seife, Zigaretten, Windeln, Waschpulver, Getreideprodukte, pflanzliche und tierische Fette sowie Schulhefte. Die Anzahl der Warenmarken wurde so groß, dass die Regierung sich gezwungen sah, eine weitere Form von Marke einzuführen – die Marke für die Marken (d.h. eine Einlage für den Personalausweis, auf der verzeichnet wurde, welche Marken ausgehändigt wurden).

Neben den oben erwähnten Lebensmittelkarten konnten bestimmte Dinge (wie Autos, Kohle und Zement) während der gesamten Bestehenszeit der Volkrepublik Polen nur über besondere Talons erworben werden.

Zeitweise wurden die Lebensmittelkarten auch dafür eingesetzt, die Arbeit in einem bestimmten Betrieb schmackhaft zu machen. Die schwach mechanisierte Planwirtschaft setzte vor allem auf hohe Beschäftigung. Es ist daher nicht verwunderlich, dass es so etwas wie Arbeitslosigkeit praktisch nicht gab. Im Gegenteil – üblicherweise mangelte es an Arbeitskräften. Das ist z.B. auch der Grund dafür, dass Bergarbeiter trotz ihres vergleichsweise hohen Einkommens und diverser sozialer Berechtigungen besondere Lebensmittelkarten erhielten, die es ihnen ermöglichten, in besser ausgestatteten Läden einzukaufen. Jemand, der nicht im Bergwerk arbeitete, hatte praktisch keine Chance, in einem solchen Laden auch nur irgendetwas zu erwerben.

Die Versorgungsprobleme – das tägliche „Gewinnspiel", deren „Hauptpreis" die erworbenen Waren darstellten – betrafen allerdings nicht jeden. Die Regierung stellte sicher, dass ihre Funktionäre von den Engpässen nicht betroffen waren, und so schaffte sie besondere Handelsstellen. In den 50er Jahren wurden sie als „Läden hinter gelben Gardinen" bezeichnet. Der Name rührt daher, dass im Gegensatz zu gewöhnlichen Handelsstandorten, deren Schaufenster Kunden locken sollen, Läden für Regierende ihre Auslage verbergen mussten, um Otto Normalverbraucher nicht mit besseren Waren zu reizen, an die er ohnehin nicht herankommen konnte. In den Folgejahren wurden diese Läden abgeschafft und durch Standorte (Läden, Kioske, Bars) auf Wachen der Miliz, Militärstützpunkten und einigen Komitees der Polnischen Vereinigten Arbeiterpartei (poln. PZPR, Polska Zjednoczona Partia Robotnicza) ersetzt. Eben eine solche Bar entdeckten Demonstranten im Juni 1976 in einem Gebäude des Woiwodschaftskomitees der PZPR in Radom.

Die Warteschlangen (auch „ogonki" genannt – zu dt. „Schwänzchen") wurden ab der zweiten Hälfte der 70er Jahre zu einem festen Bestandteil des polnischen Straßenbilds. Der Anblick einiger Menschen, die sich vor einem Ladeneingang versammelten, war ein Zeichen dafür, dass irgendwas in diesen Laden „geworfen" wurde (so nannte man damals die Warenlieferungen). So verwunderte es auch nicht, dass sich Leute in diesem Zeitraum allgemeinen Warenmangels zunächst in eine Schlange stellten und erst dann eine der charakteristischen Fragen stellten: „Was gibt's hier?", „Was wurde geworfen?", „Wofür stehen wir hier an?". Schließlich wurde zu keinem Zeitpunkt das gesamte Ladensortiment nachgeliefert. Nicht selten waren die Angestellten im Laden selbst vom Inhalt der Lieferung überrascht, wenn beispielsweise Shampoos, Kassetten oder Silikonöl an einen Schuhladen geliefert wurden. Eine weitere typisch verwendete Bezeichnung für den Erwerb von Waren war das „Jagen". Die Menschen kauften keine benötigten Artikel, sie „jagten" nach ihnen. Vielfach wurden Dinge auch „unter der Theke" verkauft, d.h. die angeforderte Ware wurde außerhalb der offiziellen Verteilungswege erworben – z.B. über Beziehungen zu den Ladenangestellten.

In den Warteschlangen standen ganze Familien, die sich alle paar Stunden abwechselten. Es war normal, sich von der Arbeit frei zu nehmen, um „seinen Teil" in einer Warteschlange abzustehen und die erforderlichen Einkäufe zu erledigen. Wenn ein Laden Waren geliefert bekam, wurden diese in der Regel nur in stark begrenzten Mengen verkauft (unabhängig von den durch Lebensmittelkarten zustehenden Mengen). Daher standen nicht nur Erwachsene und Rentner in den Schlangen an, sondern auch Kinder, denn jede Person hatte die Möglichkeit, die angebotene Ware in der festgelegten Menge zu erwerben. Mit der Zeit wurden sog. „berufliche Schlangesteher" beliebt, die für einen gegen Bezahlung mehrere Stunden oder gar Tage in Schlangen standen, wenn man selbst durch andere Verpflichtungen dazu nicht im Stande

war. Ein weiterer Typ „beruflicher Schlangesteher" war jemand, der gelieferte Waren kaufte, nur um sie dann für einen weit höheren Preis an diejenigen zu verkaufen, die leer ausgegangen waren.

Es mangelte auch nicht an Leuten, die sich einen Aufruhr zu Nutze machten, um jenseits der Schlange in einen Laden zu gelangen. Mit den zunehmenden Lieferschwierigkeiten perfektionierte sich daher nach und nach das System der Warteschlangen. Spontan formten sich Warteschlangenkomitees, deren Aufgabe darin bestand, für Ordnung in den Schlangen zu sorgen und eine Liste aller Anstehenden zu erstellen. In den Fällen, in denen die Warenlieferungen alle paar Tage erfolgten, führte das Warteschlangenkomitee Regeln ein. Kaufinteressierte mussten eine bestimmte Zeit in der Schlange „abstehen" und sogar mehrmals am Tag zur „Anwesenheitskontrolle" wiederkommen. Abwesenheit bedeutete, dass man aus der Liste gestrichen wurde. Selbstverständlich garantierte einem diese Liste nicht, dass man den begehrten Artikel auch bekam. Manchmal waren starke Ellenbogen und Füße dann doch die besseren Argumente.

Zudem hatten die Warteschlangen so etwas wie eine „innere Ordnung". So teilte sich jede Schlange in mindestens zwei „Unterschlangen" auf: eine für Privilegierte, d.h. für Leute, die außerhalb der Reihe dran-kamen, und eine für alle anderen. Außerhalb der Reihe wurden z.B. Behinderte oder Schwangere und Mütter mit kleinen Kindern bedient. Es lag somit auf der Hand, sich für den Einkauf kleine Kinder oder Rollstuhlfahrer „auszuleihen". Selbstverständlich durfte man seinen Platz in der Schlange an jemand anders abtreten, allerdings mussten dabei alle anderen Anstehenden über die neue Person in Kenntnis gesetzt werden.

Ein solch kompliziertes System ermunterte jedoch auch zu allerlei Missbrauch. Am weitesten verbreitet war es, dass die Ladenangestellten bestimmte Waren versteckten und illegalerweise zu deutlich höheren Preisen verkauften. Dieses Vorgehen versuchte die Regierung zu unter-binden, indem sie Ladenkontrollen ansetzte. Diese wurden von Soldaten (Operative Gruppen) oder sog. ehrenamtlichen Aktiven (Arbeiter-und-Bauern-Inspektion) durchgeführt. Ihr Aufgabe war es, hinten im Laden nach versteckten Waren zu suchen sowie zu prüfen, ob bei der Bedienung der anstehenden Kunden alles seine Richtigkeit hatte. Die Bemühungen brachten allerdings nicht die gewünschten Resultate. Spekulation machte sich in großem Maßstab breit. Sie bestand darin, dass Leute, die leichten Zugang zu bestimmten Waren hatten (etwa durch Bekanntschaften), diese jenseits der offiziellen Wege zu hohen Preisen weiterverkauften. Die Jagd der Miliz nach Spekulanten war häufig das Thema von Radio- und TV-Sendungen. Gleichzeitig ging man hingegen auch gegen jegliche Form von Kleinunternehmertum vor. So wurde beispielsweise jemand vor Gericht der Spekulation beschuldigt, der auf vollkommen legale Weise Backwaren in einer Stadt kaufte, um sie dann mit geringem Gewinn in einer anderen weiterzuverkaufen – und dazu noch auf Wunsch der dortigen Einwohner!

Für eine beträchtlich lange Zeit während des Bestehens der Volksrepublik Polen wurden ihre Einwohner von einer Regierung, die nach ideologischen Motiven vorging, gezwungen, an einem eigenartigen Spiel teilzunehmen, das darin bestand, für sich und seine Familie das Existenzminimum sicherzustellen. Mit der Zeit und mit viel Übung in diesem Spiel passten sie sich der schwierigen Realität an. Sie wussten, was es wo, wann und von wem zu kaufen gab oder bei wem sie es ertauschen konnten. Daher schätzte man Bekanntschaften mit Leuten, die „einen gewissen Bezug" hatten, umso mehr: mit Verkäufern, mit der Ladenleitung, mit den Zulieferern sowie mit Leuten des Regierungsapparats. Nicht selten rief die Versorgungssituation des Landes bei vielen Menschen machtlose Wut und ein Gefühl von Hilflosigkeit hervor. In solchen Momenten gab es nur eine Waffe, die einen wenigstens für kurze

Zeit die Bürde des Alltags vergessen ließ – den Humor. Einige Historiker behaupten sogar, je länger die Warteschlangen vor den Läden wurden, desto mehr Witze entstanden, die gnadenlos über die kommunistische Herrschaft herzogen (siehe einige Beispiele weiter unten). Witze dieser Art (und seien es nur solche wie jener zu Beginn dieses Aufsatzes) vermitteln auf anschauliche Weise, wenn auch stark überzogen, wie die Realität ausgesehen hat, mit der sich die Polen tagtäglich herumschlagen mussten. Natürlich handelte es sich dabei um „ein Lachen unter Tränen". Immerhin aber half das Lachen den Menschen dabei, alles durchzustehen, und wenigstens für einen Augenblick die Leiden des Alltags zu lindern. Im Allgemeinen war den Menschen dieser Zeit schließlich überhaupt nicht zum Lachen zu Mute.

Wofür steht diese Schlange?
Für das Grau in unserem Leben …
Worauf wartest du in dieser Schlange?
Dass ich alt werde …
Was nimmst du mit, wenn du endlich drankommst?
Erschöpfung …
Was wirst du nach Hause bringen?
Große Verzweiflung … […]

Dieses Gedicht von Ernest Bryll „Za czym kolejka ta stoi?" (dt. „Wofür steht diese Schlange?"), das in einer leicht abgewandelten Form von Krystyna Prońko unter dem Titel „Psalm stojących w kolejce" (dt. „Psalm der Schlangesteher") gesungen wurde, war ein Riesenhit Anfang der 80er Jahre und wird häufig auf eine Stufe mit Jan Pietrzaks Lied „Żeby Polska była Polską" (dt. „Damit Polen Polen wird") gestellt. Es beinhaltet die traurige Wahrheit über den Alltag der Einwohner der Volksrepublik Polen. Es bleibt zu hoffen, dass eine solche Wirklichkeit in Zukunft nur noch auf den Seiten der Geschichtsbücher oder auf dem Spielplan unseres Spiels zu finden sein wird.

Die Kultur der Jäger und Sammler

Einkaufen in der DDR

Ähnlich dem polnischen Bruderland waren die Bürger der DDR mit Warteschlangen gut vertraut. Die erfolgreichste staatsfeindliche Organisation in der DDR war zwar ganz sicher das Politbüro der SED. Es arbeitete täglich am Untergang des Sozialismus. Doch eine der wirkungsvollsten Maßnahmen im Kampf gegen die DDR verdanken wir Erich Honecker persönlich. Die heilige Kuh seiner Wirtschaftspolitik war die gesetzlich verfügte Preisstabilität. Sie galt zumindest für alle Grundbedürfnisse. Dazu gehörten Lebensmittel, Kinderkleidung, Fahrpreise in öffentlichen Verkehrsmitteln, Mieten, Strom, Gas, Wasser und vieles mehr. Andererseits stiegen die Gehälter und Sozialleistungen kontinuierlich. Wegen der steigenden Weltmarktpreise für Rohstoffe und des technologischen Rückstands der DDR wurde das Angebot auf dem Binnenmarkt immer dünner, die Preise aber blieben stabil. Dadurch entstand ein dauernder Geldüberhang, oder umgekehrt ausgedrückt, ein Mangel an Dienstleistungen und Waren jeder Art. Es herrschten weder Not noch Elend, doch fast nichts gab es immer und überall zu kaufen. Man musste vorsorgen, Waren horten, Beziehungen knüpfen und vor allem viel „herumrennen", wie die gestressten Kunden oft sagten.

Die DDR-Bewohner entwickelten sich zum Volk der Jäger und Sammler, immer auf der Pirsch und ständig die Nase im Wind habend, um die Witterung aufzunehmen. So wie die Jäger in der Wildnis waren sie gute Fährtensucher, kannten die Lieferzeiten der Geschäfte oder bekamen Tipps von den Mitarbeitern des Einzelhandels. Sobald sie eine Schlange sahen, stellten sie sich an, und fragten erst dann, was es zu kaufen gibt. Der Wochenendeinkauf wurde organisiert wie eine Großwildjagd. Zunächst stand der ganze Stammesverband, zumindest die Mutti mit den schon einsatzfähigen Kindern, vor der Kaufhalle, um einen Korb zu ergattern. „Kein Rundgang ohne Korb" verfügte ein Schild am Eingang. Dann schwärmt das Jagdkollektiv aus. Einer ging zum Gemüsestand, einer zur Fleischtheke, einer zum Backwarenstand und einer schon

zur Kasse, wo in der Zwischenzeit bereits ein vorgerückter Platz in der Schlange erkämpft wurde.
Doch es wäre ein Irrtum zu glauben, der Mangel hätte zu Sparsamkeit, gar zu einer ökologisch verantwortungsvolleren Wirtschaft geführt. Das Gegenteil war der Fall. Der Mangel führte zur permanenten Verschwendung. Das Musterbeispiel für diesen Mechanismus ist die berühmte Ostschrippe. Sie kostete 5 Pfennig, wurde also wie auch Brot und andere Lebensmittel unter dem Herstellungspreis verkauft. Wer zehn Schrippen brauchte, kaufte vorsichtshalber zwanzig und warf die übrig gebliebenen in den Müll oder verfütterte sie an das Nutzvieh. Da zum Wochenende hin Fleisch knapp wurde, gehörte eine Tiefkühltruhe zur Standardausstattung des gehobenen DDR-Haushalts. So erhöhte sich der Energieverbrauch, was angesichts der ebenfalls gestützten Energiepreise wenig störte. Auch sonst wurde nicht gekauft, was gebraucht wurde, sondern was man bekam. In der Hoffnung, die Sachen weiterreichen, verkaufen oder tauschen zu können, verwandelte sich manche Wohnung in ein Warenlager.

Ein besonderes Problem war der Aufkauf von subventionierten Waren, wie beispielsweise Kinderkleidung, durch Einkaufsbrigaden aus Freundesland. Das, worüber sich in der Marktwirtschaft jeder Einzelhändler freuen würde, entwickelte sich in den siebziger Jahren zum Problem. Je mehr sich bis zur Verhängung des Kriegsrechts in Polen am 13. Dezember 1981 die politische Krise in Polen zuspitzte, desto größer wurde das Wohlstandsgefälle und damit der Andrang von polnischen Kunden. Manche DDR-Bürger reisten gerne nach Polen, um dort einen Hauch der neuen Freiheit zu schnuppern, sahen aber dort noch viel längere Schlangen als bei sich zu Hause. Ein Witz aus dieser Zeit bringt es auf den Punkt. Ein polnischer und ein DDR-Hund begegnen sich auf der Brücke der Freundschaft in Frankfurt/Oder. „Was willst du drüben?" fragt der deutsche Hund. „Mal wieder eine Bockwurst fressen", sagt der polnische Hund. „Und du?" „Mal wieder so richtig bellen", antwortet der Hund aus der DDR.

Dr. Stefan Wolle

Wissenschaftlicher Leiter, DDR Museum

„Kolejka – In dieser Schlange warten Sie lange"

(1. deutschsprachige Ausgabe)

Aufbereitung: Abteilung für geschichtliche Bildung des BEP IPN

Autor: Karol Madaj

Sachliche Ausarbeitung: Dr. Andrzej Zawistowski

Koordinierung der Auflage: Karol Madaj

Zusammenarbeit: Katarzyna Cegiela, Anna Klimowicz, Kamila Sachnowska, Olga Tumińska

Rezension: Dr. Małgorzata Mazurek

Redaktion: Anna Piekarska

Layout und Grafik: Natalia Baranowska, Marta Malesińska, Marta Przybył

www.managang.eu studio@managang.eu

Originalübersetzung: Grzegorz Kobiela

Überarbeitung der Übersetzung: HUCH! & friends

Zusammenarbeit – deutsche Ausgabe: DDR Museum

Aufbereitung der deutschen Ausgabe: Dr. Britta Stöckmann

Grafische Bearbeitung der deutschen Ausgabe: Sabine Kondirolli

Bildmaterial:

Henryk Domagała/Rafał Pękała/Tomasz Ginter. Herzlichen Dank an das Museum Czar PRL [www.adventurewarsaw.pl] für die Möglichkeit, Ausstellungsstücke zu fotografieren, sowie an den Kostümverleih „Retro-pasje" für Kleidungsstücke aus den 70er und 80er Jahren. Für die Bilder standen Modell: Marek Badowski, Maciej Foks, Paulina Grenke, Agnieszka Górkiewicz, Monika Haraburda, Sergiusz Kazimierczuk, Karolina Kolbuszewska, Karol Madaj, Lidia Madaj, Dorota Mazek, Joanna Pamuła, Maciej Sachnowski, Paweł Sasanka, Przemysław Skrzek, Karolina Wichowska, Piotr Wiejak, Maria Wiśniewska und Zofia Wojczuk.

Polnische Originalausgabe: © Institut für Nationales Gedenken, Kommission zur Verfolgung von Verbrechen gegen die polnische Nation 2014

Original Polish-language edition: © Institute of National Remembrance, Commission for the Prosecution of Crimes against the Polish Nation 2014

www.ipn.gov.pl

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.