

Das Bürokraten-Spiel

von Ephraim Kishon

2 | 1 3/0



Vom Sinn dieses Spiels

Man kann sagen, die Bürokratie sei so alt wie die Menschheit, vielleicht sogar älter noch als selbst unsere Erde. Es ist immerhin denkbar, daß der Beamte einen Tag vor der Welt erschaffen wurde, um das Gelingen des großen Werkes in verwaltungstechnischer Hinsicht zu garantieren. Gegen eine solche Annahme spricht allerdings die kurze Dauer des Schöpfungsaktes.

Einwandfreie Quellen beweisen, daß der Beamte anfänglich dazu bestimmt war, dem Bürger, der ihm seinen Lohn bezahlt, zu dienen.

Das änderte sich im Lauf der Zeit. In der modernen Bürokratie herrscht die Ansicht vor, die Aufgabe der Beamten bestehe darin, ein lebender Prellbock zu sein zwischen dem Bürger und seinem Ziel. Auf diese Weise wird dem Bürger das erhabene Gefühl der Freude vermittelt, das man beim Überwinden von Schwierigkeiten empfindet.

Das „Bürokraten-Spiel“ ist also eine nützliche Beschäftigung, dem wirklichen Leben nachempfunden. Es ist auch ein empfehlenswertes Training: erstens für die aufgeweckte Jugend als geeignete Vorbereitung auf spätere Schwierigkeiten, und zweitens für den erwachsenen

Steuerzahler, der fit sein muß für seinen tagtäglichen Kampf mit der hochmächtigen Bürokratie.

Zur Spielausrüstung gehören:

1 Spielplan, 12 Bürger in vier Farben (ohne Bezug auf eventuelle Parteizugehörigkeit), 16 Beamte (das Zahlenverhältnis der Bürger zu den Beamten entspricht weitgehend der Wirklichkeit), 1 Würfel (womit, nach den Ergebnissen zu urteilen, auch in Ämtern Entscheidungen getroffen werden), 32 Ereigniskarten (mit Amtsanweisungen, die strikt zu befolgen und nicht ganz ernstzunehmen sind).

Am Spiel können 2 bis 4 Personen teilnehmen. Jeder Mitspieler erhält 3 Bürger von einer Farbe.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, seine 3 Bürger vom Start an den Dienststellen vorbei durch die verschiedenen Etagen der Ämter zum Ziel in der Mitte zu bringen, wobei er gleichzeitig die anderen Besucher möglichst wirkungsvoll behindert, das Ziel früher zu erreichen. Diese aggressionslösen-

de, pädagogisch sehr wertvolle Wirkung, macht das Spiel auch für Jugendliche geeignet.

Vorbereitung

Die 16 Beamten werden in die hellrot markierten „unteren“ Dienststellen eingesetzt. Die Schreibtische des „mittleren Dienstes“ (hellblau) und des „gehobenen Dienstes“ (hellgrün) sind so früh am Morgen (bei Spielbeginn) noch nicht besetzt.

Seine 3 Bürger setzt jeder Spieler auf die gleichfarbigen Startpunkte eines der 4 Ämter. Spielen nur zwei oder drei, läßt man eben einige Startfelder frei, doch werden in jedem Falle stets alle 16 Dienststellen mit Beamten besetzt (um ein wirklichkeitsgetreues Bild zu schaffen — oder haben Sie schon mal eine Dienststelle gefunden, die unbesetzt war, nur weil es nichts zu tun gab?)

Die 33 Ereigniskarten werden gut gemischt und neben den Spielplan gelegt, mit dem Text nach unten.

Jeder Spieler würfelt einmal. Wer die höchste Zahl wirft, ist vermutlich mit dem Pförtner einer Behörde verwandt und darf anfangen.

Spielregel I

Diese Spielweise ist Herzkranken zu empfehlen, ferner Leuten mit hohem Blutdruck, Cholericern, die bereits Halmabretter zertrümmerten, sowie Schüchternen, die in Behörden schon beim Pförtner stottern.

Spielverlauf

Reihum würfelt einer nach dem anderen und muß nach der Augenzahl mit einem seiner 3 Bürger ziehen, nach Belieben vor, zurück oder zur Seite. Ein Bürger darf nie auf ein besetztes Feld ziehen. Bürger, die einem im Wege stehen, überspringt man einfach. Seinen Weg zum Ziel kann jeder beliebig wählen. Man muß nicht in dem Amt bleiben, in dem man gestartet ist. Aber man muß stets ziehen, wenn man gewürfelt hat, notfalls eben wieder zurück.

Jeder Beamte übt, seiner natürlichen Funktion entsprechend, eine Sperrwirkung aus. Kein Bürger darf ihn überspringen; er muß warten, bis der Beamte versetzt oder befördert wird, um durch die vorübergehend unbesetzte Dienststelle in die nächste Etage des Amtes vordringen zu können.

Versetzen und Befördern von Beamten

Wer eine 6 würfelt, zieht nicht, sondern muß einen Beamten an eine andere unbesetzte Dienststelle versetzen oder befördern. Befördern heißt: Der Beamte wird in den nächsthöheren Dienstrang geschickt, also von einer hellroten „unteren“ Dienststelle zunächst zu einer hellblauen „mittleren“, danach später zu einer hellgrünen „gehobenen“ und von dort schließlich in Pension (er wird aus dem Spiel genommen). Ob der Sechserwürfler sich für Befördern oder Versetzen entscheidet, bleibt ihm überlassen. Man wählt natürlich spitzbübisch eine solche noch unbesetzte oder schon freigewordene Dienststelle, wo der Beamte andere Bürger am wirkungsvollsten behindert. Ein Zurückversetzen auf einen niedrigeren Dienstgrad ist unmöglich. Es spielt keine Rolle, in welches Amt der Beamte befördert wird — also auch hier Wirklichkeitstreue.

Versetzen bedeutet: Der Beamte wandert links- oder rechtsherum um genau 6 Dienststellen, bleibt er in seinem Dienstrang (kommt also zum Beispiel von einem hellblauen wieder auf ein hellblaues Feld).

Ein Spieler muß mindestens einen Bürger in dem Amt haben, aus dem er einen Beamten

hinauswerfen will. Für dieses Vergnügen verzichtet er gern darauf, die gewürfelte 6 auch noch zu ziehen. Er läßt also seinen Bürger am Platz und passiert die freigewordene Stelle erst, wenn er wieder an der Reihe ist (falls ihm nicht bis dahin wieder ein Beamter vor die Nase gesetzt wurde). Hat man jedoch einen oder mehrere Bürger in einem Amt; dessen sämtliche Dienststellen bereits geräumt sind, darf man um die gewürfelten 6 Augen ziehen. In allen anderen Fällen muß man Beamte versetzen oder befördern, so oft eine 6 fällt.

Befindet sich ein Bürger auf einem Grenzfeld zwischen zwei Ämtern, kann bei einer gewürfelten 6 ein beliebiger Beamter aus einem der beiden Behörden versetzt werden.

Hinauswerfen

Grundsätzlich darf kein Bürger einen anderen hinauswerfen. Dieses Vergnügen bietet sich jedem Bürger nur auf den unbesetzten Amtsstuben des gehobenen Dienstes (hellgrün) kurz vor dem Ziel.

Ereigniskarten

Kommt ein Spieler mit einem Bürger auf ein Feld E, hat er sich eine Ereigniskarte vom Stapel zu nehmen, vorzulesen und gefälligst zu befolgen.

Spielende

Seien Sie froh, daß das „Bürokarten-Spiel“ überhaupt ein Ende hat. Das ist der einzige Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit.

Ein Bürger, der glücklich zu dem mit einer schwarzen Linie umrandeten vierfarbigen Mittelpunkt des Spielplans gelangt ist (der mit genau passender Würfelzahl erreicht werden muß), sieht alle Sehnsüchte und Wünsche, die ein Mensch haben kann, erfüllt. Er wird Beamter und sofort in Pension geschickt (soll heißen: aus dem Spiel genommen). Wer als erster seine 3 Bürger über das Feld mit dem Zeigefinger ins Ziel gebracht hat, ist Sieger.

Spielregel 2

Vor dieser verschärften Spielweise empfehlen wir jedem Spieler, ein amtsärztliches Attest über seinen Gesundheitszustand einzuholen, sich ein polizeiliches Führungszeugnis zu beschaffen, sowie alle Spieler auf den Stühlen festzubinden.

An Schikanen können Sie die folgenden Regeln übernehmen:

1. Da die Ämter um 8 Uhr öffnen, muß jeder Spieler in zwei aufeinanderfolgenden Würfeln mindestens 8 Augen erzielen, ehe er zum erstenmal ziehen darf. Danach wird stets nur einmal gewürfelt.
2. Das Überspringen anderer Bürger ist zu unterlassen. Man stelle sich gefälligst hinten an.
3. Um eine unbesetzte Dienststelle passieren zu dürfen, muß man erst an die Tür klopfen; soll heißen: Man muß mit passender Augenzahl genau auf dem Feld davor landen. Erst dann darf man hindurch.
4. Jeder Bürger, der sich anmaßt, eine freie Dienststelle zu besetzen, kann hinausgeworfen werden, und zwar
 - a) von Beamten, die im Zuge der Versetzung oder Beförderung in diese Dienststelle gelangen, und
 - b) von anderen empörten Bürgern, die mit passender Würfelzahl auf die Dienststelle kommen.

5. Der Übergang von einem Amt zum anderen ist dem Bürger nur gestattet, wenn er genau auf einem Grenzfeld zwischen zwei Ämtern steht und einen Passierschein vorweisen kann; soll heißen: eine 1 würfelt.
6. Auf der höchsten Etage der Ämter, kurz vor dem Ziel, herrscht das Gesetz des Ellenbogens: Auf allen Feldern hinter den letzten 4 E-Feldern darf jeder Bürger jeden anderen hinauswerfen, wobei der Übergang von einem Amt zum anderen aber nur über die hellgrünen „gehobenen“ Dienststellen erlaubt ist - sofern sie frei sind natürlich.
7. Sobald ein Bürger das Ziel erreicht hat und aus dem Spiel kommt, darf er selbstherrlich einen bereits pensionierten Beamten an eine beliebige freie Dienststelle zurückversetzen, auch in die oberste oder unterste Etage. So kann man einen Bürger, der gerade auf einer der letzten Dienststellen vor dem Ziel steht, hinauswerfen.

So, und jetzt können Sie weitere Schikanen noch selbst erfinden. Übrigens: Ähnlichkeiten von Namen oder Aussehen mit wirklichen Beamten sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Viel Spaß
Ihre ASS



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden bei Stuttgart