

BStU



Archiv der Zentralstelle

MfS - HA XX/AKG

Nr.

6849

12. Februar 1985

BSIU
000002

5

2

102/85

kein Rücklauf
VK
VO Rat. Ex
BSIU
000001
B.

über ein sogenanntes Gesellschaftsspiel "Bürokratopoly"

Inoffiziell wurde bekannt, daß in Kreisen des politischen Untergrundes seit ca. 2 Monaten von einem neuen sogenannten Gesellschaftsspiel mit negativ-feindlichem Charakter namens "Bürokratopoly" gesprochen wird, welches von dem operativ bekannten

Böttger, Martin
CV "Diplom", BV Berlin, Abteilung XX

entworfen wurde.

Erstmals soll dieses Spiel am 19. 12. 1984 durch

Teichert-Rosenthal, Rüdiger

einem größeren Personenkreis vorgestellt worden sein, als sich in der Wohnung von Bärbel Bohley ca. 14 Personen zu einer Zusammenkunft mit dem Bundestagsabgeordneten der Grünen, Dirk Schneider, versammelt hatten, ohne daß dieses Spiel bei den Anwesenden größere Beachtung fand.

In der Folgezeit wurden keine Hinweise über eine evtl. Vielfältigkeit und Verbreitung des genannten Spiels bekannt.

Eine zuverlässige inoffizielle Quelle erhielt Anfang Februar 1985 von Teichert-Rosenthal eine Kopie des sogenannten Gesellschaftsspiels [REDACTED], die kurz-

Kopie BStU
Außenstelle Chemnitz

Zeitig zur operativen Auswertung zur Verfügung stand.

[REDACTED]

Bei dem sogenannten Gesellschaftsspiel "Bürokratopoly" handelt es sich um ein Würfelspiel, welches auf ironische Weise angebliche Wege zur Erlangung und zum Verlust politischer Macht in der DDR aufzeigt und auf diese Art die gesellschaftlichen Verhältnisse verächtlich macht.

Zum Spiel gehören eine Beschreibung (Xerox A4), ein Spielplan (Lichtpeuse A2), ca. 55 "Wahlkarten", 3 Würfel sowie Halbmasteins.

Die Information ist wegen Quellengefährdung nicht offiziell auswertbar.

Anlage
Kopie des Spiels

B ü r o k r a t o p o l y

An diesem unterhaltsamen Gesellschafts-Spiel können sich drei bis acht Spieler beteiligen. Die Regeln sind - wie in der realen Gesellschaft auch - für den Anfänger etwas kompliziert und sollen hier leicht verständlich dargestellt werden.

Jeder Mitspieler verkörpert eine Partei, Gruppe, Clique oder sonstige Gruppierung, die an die Macht strebt. Dafür stehen ihm 5 Spielfiguren zur Verfügung. Mit diesen 5 gleichfarbigen Figuren hat der Spieler so zu operieren, daß eine von ihnen an die Spitze der Machtpyramide gelangt. Das Spiel ist erst dann zu Ende, wenn eine Figur Generalsekretär wird, womit gleichzeitig die Siegerpartei feststeht.

Zu dem Spiel gehören neben den Figuren (Halmasteine) noch der Spielplan, auf dem die Hierarchie abgebildet ist, sowie 55 Wahlkarten und 3 Würfel. Auf dem Plan ist das Vorgesetzten-Unterstellten-Verhältnis leicht zu erkennen. Ein Vorgesetzter hat zwei bis vier unmittelbar Unterstellte, meist sind es drei. Die einzelnen Ränge (Dienstgrade) sind folgendermaßen kenntlich gemacht:



Arbeiter, Soldat, Angestellter, einfacher Mitarbeiter



Offizier, Abteilungsleiter



General, Direktor, stellvertretender Minister



Minister, Chefredakteur des ND



Mitglied des Politbüros



Generalsekretär

Es ist zwischen mittelbaren und unmittelbaren Vorgesetzten zu unterscheiden. Ein Vorgesetzter ist für alle Unterstellten seiner unmittelbar Unterstellten ein mittelbarer (höherer) Vorgesetzter.

Zum Spielverlauf:

Am Anfang befinden sich alle Spielfiguren als "Arbeitslose" außerhalb des Spielfeldes. Im Verlaufe des Spieles kann jeder Mitspieler, wenn er "dran" ist, eine der folgenden 7 Aktionen unternehmen: Einstellung, Kündigung/Abdankung, Wahl, Delegation, Beförderung, Meuterei, Freikauf. Nur bei zweien von ihnen, Wahl und Meuterei, wird gewürfelt. Die Karten werden nur bei Wahl gezogen. Beförderung und Freikauf sind an den Besitz bestimmter Karten gebunden.

Für die einzelnen Aktionen gilt nun folgendes:

1. Einstellung

Eine Figur außerhalb des Spielfeldes (Arbeitsloser) wird an beliebiger Stelle auf unterster Ebene als Arbeiter, Soldat u.s.w. eingestellt. Dafür ist es unerheblich, ob ein etwaiger Abteilungsleiter anderer Farbe dem zustimmt oder nicht.

2. Kündigung/Abdankung

Besteht für eine Figur an einer bestimmten Stelle der Hierarchie keine Möglichkeit, vorwärts zu kommen, kann sie ihren Posten wieder verlassen. Auf unterster Ebene ist dies nur durch Kündigung möglich, wobei die Figur vorübergehend arbeitslos wird. Ein Funktionär dagegen kann abdanken, indem er auf seinen Rang verzichtet und sofort als einfacher Mitarbeiter irgendwo anfängt. Wenn die Figur aber einen Vorgesetzten hat, der einer Delegation zustimmt, braucht sie nicht zu kündigen bzw. abzudanken sondern kann sich delegieren lassen.

3. Wahl

Sind alle Stellen einer Abteilung oder sonstigen Formation, denen ein unmittelbarer Vorgesetzter zugeordnet ist, besetzt und die zugehörige Leiterstelle ist frei, kann ein Leiter "gewählt" werden. An der Wahl beteiligen sich auf Antrag einer Partei alle Parteien, die Vertreter als unmittelbare Unterstellte der zu wählenden Funktion haben.

Jede Partei würfelt mit so vielen Würfeln gleichzeitig, wie sie Vertreter in der betreffenden Formation besitzt. Die Partei mit der höchsten Punktzahl läßt eine Figur ihrer Farbe in die Wahlfunktion aufdrucken. Bei Punktgleichheit entscheidet Stichwahl. Nach der Wahl zieht der Sieger eine Wahlkarte und hat die darauf angegebenen Anweisungen zu befolgen. Die roten Karten können gesammelt werden, brauchen also nicht sofort unter den Stapel geschoben zu werden wie die blauen Karten. Zu den roten gehören auch die Wahlbetrugskarten. Sie können bei Wahlen nach Belieben eingesetzt werden und erbringen je einen zusätzlichen Würfel. Nach dem Würfeln (evt. einschließlich Stichwahl) sind die benutzten Wahlbetrugskarten unter den Stapel zu schieben. Vor dem Würfeln muß klar sein, welche Parteien Wahlbetrugskarten einsetzen. Da nur drei Würfel existieren, kann jede Partei höchstens zwei Wahlbetrugskarten einsetzen (einen "echten" Vertreter braucht sie wenigstens, um an der Wahl teilnehmen zu können). Beim Würfeln beginnt die antragstellende Partei und die weitere Reihenfolge geschieht nach der Sitzordnung. Wenn ein Spieler, der dran ist, die Wahl beantragt, muß gewählt werden, d.h. Wahlboykott gibt es nicht. Beachte: es kann nicht gewählt werden, wenn noch Funktionen, die der zu wählenden Funktion unmittelbar unterstellt sind, nicht besetzt sind oder wenn die zu wählende Funktion bereits besetzt ist (im letzten Fall ist aber Neutern möglich). Der Generalsekretär kann also nur gewählt werden, wenn das Politbüro voll besetzt ist; ein Politbüromitglied nur, wenn alle seine unterstellten Minister im Amt sind usw. Sind alle "Wähler" von gleicher Farbe, erübrigt sich das Würfeln, es wird aber auch eine Wahlkarte gezogen.

4. Delegation

Ein Mitarbeiter oder Funktionär kann sich, wenn seine Partei dran ist, durch seinen Vorgesetzten auf eine andere Stelle delegieren lassen. Die neue Stelle kann sich an beliebiger Stelle der Hierarchie befinden, darf aber im Rang nicht über der alten liegen. Existiert kein unmittelbarer Vorgesetzter, kann auch ein mittelbarer Vorgesetzter die Delegation vornehmen. Voraussetzung ist, daß ein Vorge-

setzter existiert und daß dieser dem Delegierungswunsch seines Unterstellten zustimmt. Ein Funktionär kann aber nur auf solche eine Stelle delegiert werden, wo er keine Unterstellte anderer Parteien, die ihm feindlich gesonnen sind, übernimmt. Er kann auch nicht mittelbar seinen Feinden vor die Nase gesetzt werden. Ein Minister z.B. kann durch sein zuständiges Politbüromitglied in ein anderes Ressort (etwa von der Armee zur Kultur) delegiert werden, wenn sich im neuen Ministerium keiner der Unterstellten dagegen ausspricht.

5. Beförderung

Eine Figur, die keinen unmittelbaren Vorgesetzten hat, kann durch einen mittelbaren Vorgesetzten auf die Stelle des unmittelbar Vorgesetzten befördert werden. Voraussetzung ist der Besitz einer Beförderungskarte durch den mittelbaren Vorgesetzten. Dieser wird seine Beförderungskarten in der Regel nur für Mitglieder seiner Partei verwenden, kann sie im Interesse eines Bündnisses aber auch für Figuren anderer Farbe einsetzen. Die Beförderung ist eine Aktion des mittelbaren (=übergeordneten) Vorgesetzten, kann also nur geschehen, wenn seine Partei dran ist.

6. Meuterei

Unterstellte meutern gegen ihren unmittelbaren Vorgesetzten, indem sie versuchen, ihn abzusetzen. Dazu braucht die betreffende Abteilung nicht voll zu sein (Gegensatz zur Wahl). Einer der Meuterer zettelt, wenn er dran ist, die Meuterei an, an der sich auch noch andere Parteien, die in der Abteilung vertreten sind, beteiligen können. Die meuternde Partei (bzw. Parteien) erhält so viele Würfel entsprechend der Anzahl ihrer Vertreter in der Abteilung. Die Partei des Leiters, gegen die gemeutert wird, erhält Würfel entsprechend der Zahl ihrer Vertreter in der Abteilung und der Abteilungsleiter erhält 2 Würfel. Außerdem kann jede der kämpfenden Parteien Beweiskarten einsetzen, die zusätzliche Würfel erbringen, analog den Wahlbetrugskarten bei der Wahl. Ist die gewürfelte Summe der Meuterer größer als die der Partei des Leiters, wird dieser abgesetzt und somit arbeitslos. Eine Figur der Meuterer rückt nach. (Sind die Meuterer verschiedenfarbig, rückt ein Vertreter der Partei mit der höchsten Teilsumme nach) Scheitert dagegen die Meuterei

(auch bei Punktgleichheit), kann der Leiter zur Strafe einen Meuterer entfernen und damit arbeitslos machen. Vertreter anderer Parteien können durch die Partei, die dran ist, angestiftet, aber nicht gezwungen werden, sich an der Meuterei zu beteiligen.

Erst müssen die Meuterer ihre Beweiskarten, die sie einsetzen wollen, vorlegen; ~~es~~ danach kann sich die Partei des Vorgesetzten entscheiden, wie viele Beweiskarten sie für das Würfeln einzusetzen gedenkt. Die Anzahl der eingesetzten Beweiskarten muß aber vor dem Würfeln feststehen.

7. Freikauf

Besitzt eine Partei eine Freikaufkarte, kann sie, wenn sie dran ist, einen Häftling ihrer Wahl aus dem Gefängnis freikaufen. Dieser Häftling kann auch einer anderen Partei angehören. Er wird dann zwecks Wiedereingliederung sofort irgendwo als einfacher Mitarbeiter eingestellt, nicht aber im Bereich Sicherheit (Armee, MdI, MfS).

Noch einiges zu den Karten, die nach jeder Wahl gezogen werden. Sie liegen als Stapel verdeckt auf dem Tisch. Der Wahlsieger nimmt die zuoberst liegende Karte und kann sie, wenn es sich um eine rote handelt (Wahlbetrugskarte, Beweiskarte, Freikaufkarte, Beförderungskarte) behalten. Ist sie blau, hat er ihren Inhalt laut vorzulesen, die angegebene Anweisung zu befolgen und sie danach wieder unter den Stapel zu schieben. Die Anweisung kann auch einen anderen betreffen als den, der die Karte gezogen hat, sie kann auch niemanden betreffen (wenn eine bestimmte Funktion namentlich genannt ist, die z. Zt. nicht besetzt ist). Die roten Karten, die jeder Spieler verdeckt vor sich hat, brauchen erst bei Einsatz aufgedeckt zu werden und müssen anschließend unter den Stapel geschoben werden. Auf einigen blauen Karten, bei denen ein Funktionär rausfliegt, ist die Nachfolgefrage geregelt. In solch einem Fall ist sofort aus den ranghöchsten Unterstellten des gefeuerten Funktionärs ein Nachfolger zu wählen, und zwar wie bei der normalen Wahl, aber ohne Wahlbetrug und ohne das anschließende Ziehen einer Wahlkarte.

Und nun: Viel Erfolg beim Kampf um die Posten auf der steilen und halsbrecherischen Stufenleiter der Macht!

Der neugewählte Leiter rächt sich an einem seiner Mitarbeiter und steckt ihm, falls er nicht rechtzeitig Selbstkritik übt, in das Gefängnis.

BSU
000013

Kopie BSU
Außenstelle Chemnitz

Herzlichen Glückwunsch
zur Wahl!

Der Gewählte fürchtet um seine neue Stellung, da eine Untersuchung ins Haus steht. Er muß entweder selbst zurücktreten oder einen anderen seiner Farbe als Sündenbock um eine Stufe degradieren (aber nicht arbeitslos machen).

Nach einem großen Rindersterben wird der Chef für Viehzucht fristlos entlassen.

Der Kulturminister hat es an der nötigen Wachsamkeit fehlen lassen und wird dafür abgesetzt. Aus seinen ranghöchsten Unterstellten ist ein Nachfolger zu wählen.

Nach einer schweren Wirtschaftskrise dankt das zuständige Politbüromitglied ab, nicht ohne vorher noch einen seiner Minister zu feuern, und vereinigt sich als Bauarbeiter. Aus den ranghöchsten Vertretern der Wirtschaft ist ein Nachfolger ins Politbüro zu wählen.

„Wahlbestimmungen“
kann zu einer Wahl eingesetzt werden, wo eine Person zuhört. Das gleiche Mittel erbringt. Das Kennen dieser Karten ist mit einem bestimmten Block verbunden. Ein Wahlbüro hat den Auftrag.

Beweiskarte

Das Jahr brachte eine Mißernte.
Der Landwirtschaftsminister
verliert sein Amt und muß als
einfacher Polizist dienen. Der
Nachfolger ist aus den rang-
höchsten Vertretern seines
Ministeriums zu wählen.

kann beim Meutern von jeder der
beiden Parteien verwendet werden,
wobei ihr Einsatz einen zusätz-
lichen Würfel erbringt. Sammeln
dieser Karten ist nicht straf-
bar.

BStU

000010

Anlässlich seiner Wahl werden
bei dem neuen Leiter Haus-
suchungen durchgeführt. Falls
sich Wahlbetrugskarten bei
ihm finden, wird er verhaftet.
(Selber schuld, wenn er sie
nicht eingesetzt hat!)

Kopie BStU
Außenstelle Chemnitz

Der Gewählte fürchtet um
seine neue Stellung, da eine
Untersuchung ins Haus steht.
Er muß entweder selbst zurück-
treten oder einen anderen
seiner Partei als Sündenbock
um eine Stufe degradieren
(oder nicht arbeitslos machen).

Großrazial Jede Partei, die
Wahlbetrugskarten besitzt, muß
diese abgeben und ihren Rang-
höchsten Funktionär um eine
Stufe degradieren.

Das für Ideologie zuständige
Politbüromitglied dankt aus
Altergründen ab und übernimmt
einen Verlag. Kann einen Verlags-
direktor feuern. Es ist ein
Nachfolger aus den ranghöchsten
Unterstellten zu wählen.

Anlässlich seiner Wahl werden
bei dem neuen Leiter Haus-
suchungen durchgeführt. Falls
sich Wahlbetrugskarten bei
ihm finden, wird er verhaftet.
(Selber schuld, wenn er sie
nicht eingesetzt hat!)

Beförderungskarte

dient zur Beförderung eines
verliehenen Kadets auf die freie,
ihm unmittelbar vorgesetzte
Stelle durch einen höheren
Vorgesetzten. Der höhere Vor-
gesetzte hat diese Karte nach
Belieben zu verwenden.

Ein harter Winter zwingt den
Minister für Kohle & Energie,
sein Amt einem fähigeren
Nachfolger zur Verfügung zu
stellen. Dieser ist aus den
ranghöchsten Unterstellten
zu wählen.

Beim Auszählen der Stimmen ist
ein Rechenfehler unterlaufen.
Nicht derjenige mit der höch-
sten Punktzahl wird Vorgesetzter
sondern der mit der niedrigsten
Zahl.

Beweiskarte

kann beim Meutern von jeder der
beiden Parteien verwendet werden
wobei ihr Einsatz einen zusätz-
lichen Würfel erbringt. Sammeln
dieser Karten ist nicht straf-
bar.

Der neugewählte Leiter rächt
sich an einem seiner Mitbe-
werber und steckt ihn, falls
er nicht rechtzeitig Selbst-
kritik übt, in das Gefängnis.

Der Parteisekretär stellt, als
er dem neugewählten Leiter
gratulieren will, fest, daß
dieser gar nicht der Partei
angehört. Der Leiter muß seinen
ursprünglichen Posten wieder
einnehmen.

Die Wahl kam durch Bestechung
zustande. Schimpf & Schande!
Der Gewählte wird fristlos
entlassen und muß seinen
Posten dem Bewerber mit
der zweithöchsten Punktzahl
überlassen.

Geschehener Tuschversuch
der Armee. Alle Generale werden
zu Soldaten degradiert und der
Verteidigungsminister wird ver-
haftet. Das für Sicherheit-
fragen zuständige Politburo mit-
glied tritt zurück und macht
dem nächstbesten Vertreter aus
MfS und KfS Platz.

BStU
000011

Kopie BStU
Außenstelle Chemnitz

In Ausland ist ein Spion
aufgeflogen. Die Hauptabteilung
"Kundschafter" des MfS wird
(vorläufig) aufgelöst und
alle Mitarbeiter werden
zunächst arbeitslos.

Der neugewählte Chef ordnet als
erstes eine Säuberung seines
Bereichs von feindlichen
Elementen an. Er darf beliebig
viele Unterstellte (auch mittel-
bare) entfernen. Einen besonders
gefährlichen Unterstellten darf
er einkerkern.

BStU
000012

Kopie BStU
Außenstelle Chemnitz

Falls der Gewählte dem MfS
angehört, darf er einen Mit-
bewerber einsperren oder einen
Gefangenen befreien. Falls er
dem KfS angehört, darf er 2
einsperren oder 2 befreien.

Freikaufkarte

Wahlbetrug aufgedeckt! Wer zu
dieser Wahl Betrugskarten ein-
setzte, wandert in das Gefäng-
nis.

Der Einsatz dieser Karte
bedeutet das Freikaufen
eines Häftlings und sein
Einstellen als einfacher
Mitarbeiter, außer im
Bereich Sicherheit.

Sofort nach seiner Wahl deckt
der neue Leiter Pflichtver-
letzungen seines Vorgängers
auf. Darf dafür seine Mitbewerber
und jetzige unmittelbar Unter-
stellte auf andere gleichrangige
Posten delegieren.

Falls der Gewählte dem MdI
angehört, darf er einen Mit-
bewerber einsperren oder einen
Gefangenen befreien. Falls er
dem MfS angehört, darf er 2
einsperren oder 2 befreien.

Der Chefredakteur des ND
rückt ins Politbüro auf.
Falls dort das Ressort
"Ideologie" schon besetzt
ist, muß dessen Inhaber jetzt
Chefredakteur des ND werden.

Wahlbetrug aufgedeckt! Wer zu
dieser Wahl Betrugskarten ein-
setzte, wandert in das Gefäng-
nis.

Beförderungskarte

dient zur Beförderung eines
verdienten Kadern auf die freie,
ihm unmittelbar vorgesetzte
Stelle durch einen höheren
Vorgesetzten. Der höhere Vor-
gesetzte hat diese Karte nach
Gebrauch zurückzugeben.

Der Gewählte kann wegen einer
noch nicht gelöschten Partei-
strafe sein Amt nicht antreten
und muß es dem Bewerber mit der
zweitöchsten Punktzahl überlassen

Die Wahl kam durch Bestechung
zustande. Schimpf & Schandale!
Der Gewählte wird fristlos
entlassen und muß seinen
Posten dem Bewerber mit
der zweitöchsten Punktzahl
überlassen.

Herzlichen Glückwunsch!

zur Wahl!