行列

取り扱い説明書

ご挨拶

歴史ボードゲーム「行列」の刊行にあたり、ご挨拶申し上げます。

このゲームは、歴史を題材にした多くのゲームとは異なり、世界の歴史的大事件や壮大な戦闘などを背景にしていません。この現代的で風変わりなゲームは、現代ポーランド史上、共産主義システムがポーランド人に強いたその生活の実態を、次世代へ分かりやすく伝え、記憶を残そうとする教育的目的から作成されました。

20世紀は、ポーランド史上、比類のない時期となりました。1918年11月、幾世代にもわたる夢であった服従からの解放が、123年ぶりに実現し、ヨーロッパ地図上に再びポーランドが復活しました。分割時代の痕跡をなくそうと復興に励んだのも束の間、世界大戦の戦災に遭います。1939年9月1日にドイツが、17日にソ連がポーランドに侵入し、再びポーランドは分割され、残忍な占領下に敷かれます。占領下の弾圧に数百万人がその被害者となり、国は破壊されました。ポーランド住民一人当たりの物質的損害は、全ての参戦国の

中で、ポーランド人が最大と言われます。ワルシャワ蜂起が降伏に終わった1944年秋以降、ドイツ人は、系統的にポーランドの首都を破壊しました。

戦争の終焉は、ポーランド人が渇望した自由をもたらしませんでした。戦勝大国の専横な取り決めにより、ポーランドは半分に近い領土をソ連に奪われ、ドイツ領の一部が与えられることになりました。戦後の荒廃した新しいポーランドの地は、住民の大移動のみならず、ソ連を見本とする共産主義者による政権獲得の舞台となります。そして、半世紀もの間、ポーランド人は基本的人権を剥奪されることになります。

ポーランド人社会は、新しいシステムを受け入れようとはしませんでした。各地で武装抵抗が続いていましたが、多くの流血を伴って抑えられます。武装団の規模は、徐々に小さくなり、1963年に最後のレズスタンスが殺害されます。戦後、存在していた反体制の政治団体も1947年に排除されます。それでも、抵抗運動は、ストライキやマニフェスト等の形で現れます。1956年、1968年、1970年、1976年に最も大きい規模のものがありましたが、いずれも、政府により鎮圧されました。

状況は、1980年の夏に変わります。政府の力では抑えられないほどの大規模のストライキが起ったのです。政府は、和解に踏み切らざるを得ませんでした。その結果、1千万人からなる自主管理独立労働組合「連帯」が発足しました。共産主義の政府は、ポーランド社会が自由にその将来を決めることを許さず、システム維持のため、1981年12月13日、戒厳令を実施します。連帯やその他の反体制派は地下へもぐり、闘い続けます。やがて、長い闘いの末、1989年、共産主義政権の返還に関わる交渉を行うための円卓会議が開催され、連帯・反体制派の勝利に終わります。

このゲームは、連帯時代のゲームです。政府の弾圧に抵抗する反体制派の闘いのゲームではありません。共産主義システムは、また別の独特な社会的問題を生み出しました。それは、実現不可能な中央計画経済です。このシステムは、慢性的に無能で、社会の需要を満たすことができませんでした。そして、1970年代後半に経済危機は絶倒に達し、80年代その状況は変わりませんでした。市民の日常生活にも支障が出てきます。そのメカニズムについては、次項をお読み下さい。

すぐに夢中なってしまう、また、ある場面では笑いをこらえられない、そんな楽しいゲームであることを願うとともに、不条理な状況から逃れられず、困難な生活を強いられた人々の宿命について考えるきっかけとなることを願います。そして、ポーランド現代史に興味を持たれた方は、是非、ホームページ **www.ipn.gov.pl/history** をご覧下さい。

国民記憶院　院長
ウカシュ・カミンスキ

行列
ボードゲーム

箱を開けた時から、20世紀80年代のポーランドになりますことを、謹んでお知らせ申し上げます。生きる目的は、ごく平凡。しかし、この平凡な夢を達成するには、近所の店の商品配送の具合が大きく関わってきます。お金は十分にあっても、商品の数が限られています。これが問題です。パニックに陥らないように、ご注意下さい。そろそろ商品が運ばれてきます。行列の最後のまで商品が足りるかどうかは、分かりません。行列に並ばずに買うことが出来るのは、優遇者のみであることもお忘れのないよう。ゲームを始める前には、説明書を熟読することをお勧めします。

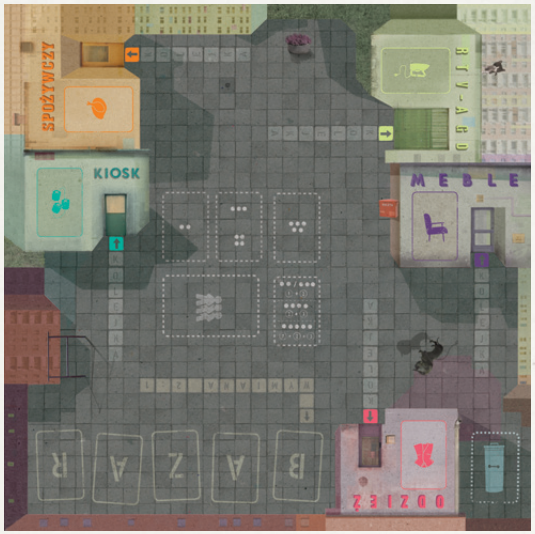
家族あるいは友達同士でされようとも、ゲームのルールをしっかりと守ることが、楽しく遊ぶための基礎になります。このようなことを申し上げることは、少々残念ではありますが、繊細な感受性の持ち主で感情的になりやすい方は、ゲームの途中で、良くない感情を抱いてしまうかもしれません。泣いたり怒ったり悔しがったり、大いに楽しくゲームをしていただければ結構です。しかし、不当なゲームの使用に対しては、著者は責任を負いませんので、ご了承下さい。

取り扱い説明書

プレーヤーの数：2〜5人
所要時間：60分
対象年齢：12歳以上

ゲームの要素

プレーボード



配送トラックボード

駒30個（6色、各5つ）

行列カード50枚
5色（各10枚）

買い物リストカード5枚

商品カード60枚
5色（各12枚）

配送カード15枚
5色（各3枚）

プレーヤー補助カード5枚
5色（各1枚）

ゲーム開始プレーヤーの駒

バザー売り手の駒

ゲームの目標

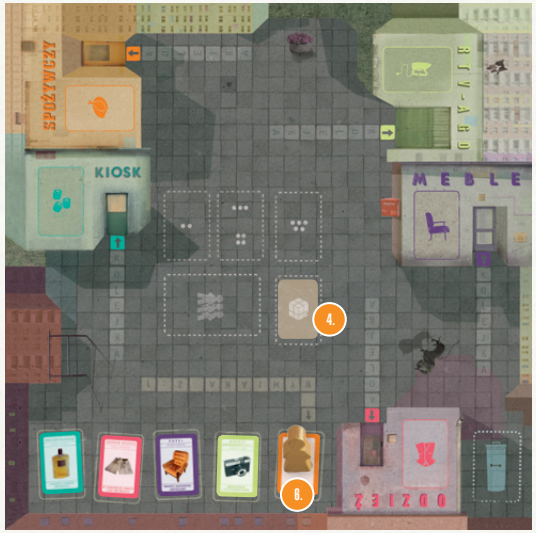
ゲームの目標は、買い物リストの商品をすべて手に入れることです。一番早くすべての商品を手に入れた人が勝ちです。勝利のカギをにぎるのは、行列カードの巧みな使い方にあります。

ゲームの準備

注意：この準備は5人でプレーする場合です。4人、3人、2人でゲームをする場合は、5人の場合と異なります。少人数プレーのバージョンをご参照下さい。

1. 箱の中のシールを取りだし、指定通りにカードに貼る。
2. **プレーボード**を中央（プレーヤー皆が届く場所）に広げて置く
3. **配送トラックボード**を最年長プレーヤーの近くに広げて置く。最年長プレーヤーがマネージャーを務める。
4. **配送カード**を伏せたままきって、プレーボード中央の指定の場所に伏せて置く。
5. **商品カード**を色別にし、各色から一枚ずつ**商品カード**を取り、プレーボードのバザー（BAZAR）の場所に、配送トラックボードと同じ順番に（オレンジ色が初め）、一枚ずつ写真を表にして置く。ゲーム終了までカードの位置を変えない。残りの商品カードを配送トラックボードに、色指定順に置く。
6. **バザー売り手の駒**をバザー（BAZAR）の頭文字"B"の場所に置く。
7. 各プレーヤーは自分の**行列カード**、**補助カード**、**駒**の**色**を決めて、行列カード、補助カード、駒を確保する。黒色の駒は、**投機家**専用。 p. 37

8. 自分の**行列カード**をきって伏せたまま置く。伏せたカードの上3枚を手に取る。
9. 各プレーヤーは**買い物リストカード**を引いて、自分の前に表にして置く。カードの番号が一番大きい人が**ゲーム開始プレーヤーの駒**を持つ。
10. ゲーム開始プレーヤーから時計回りの順に、選んだ店の前に自分の**駒**1つを置く。各プレーヤ１回につき１つの駒を順番に、ずれかの店の前の行列に並べていく。行列の一番前の駒は、行列（KOLEJKA）の頭文"K"の位置に置き、駒同士の隙間がないようにつけて置く。
11. 行列ができたところの最後に**投機家**の駒（黒色の駒）を置く。これで、最初の商品配送への準備ができました。



2.

3.

1日の活動の順序

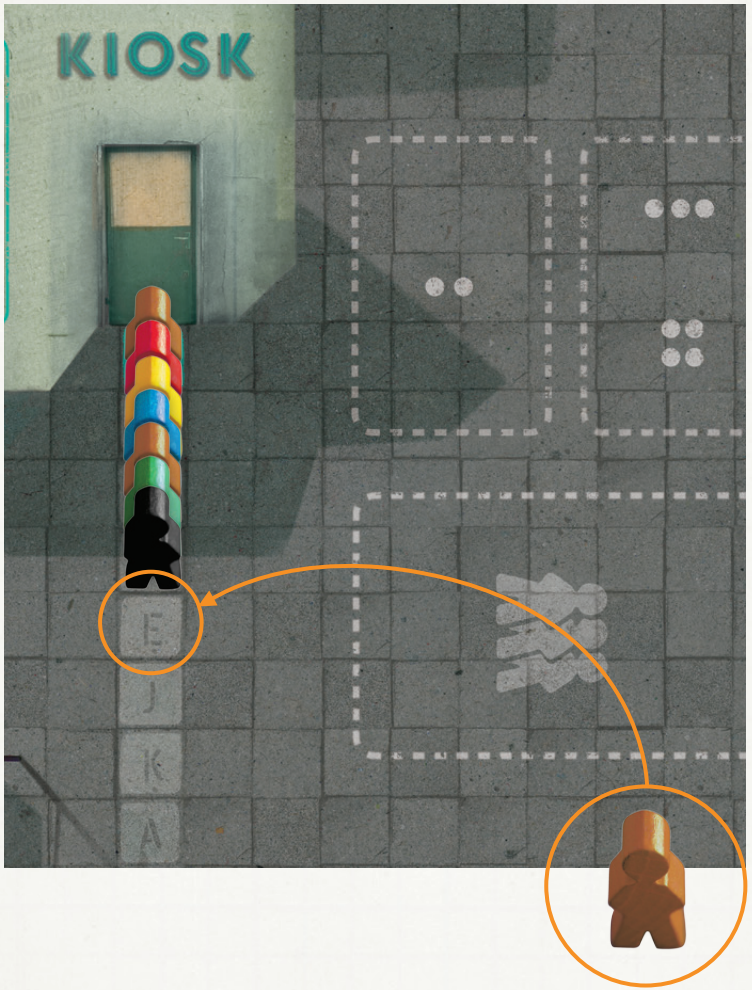
1日（1ラウンド）は、次の６つの活動（段階）に分かれています。

1. 行列にならぶ
2. 商品の配送
3. 行列の順番争い
4. 開店
5. バザーで交換
6. 整理

１段階　行列に並ぶ

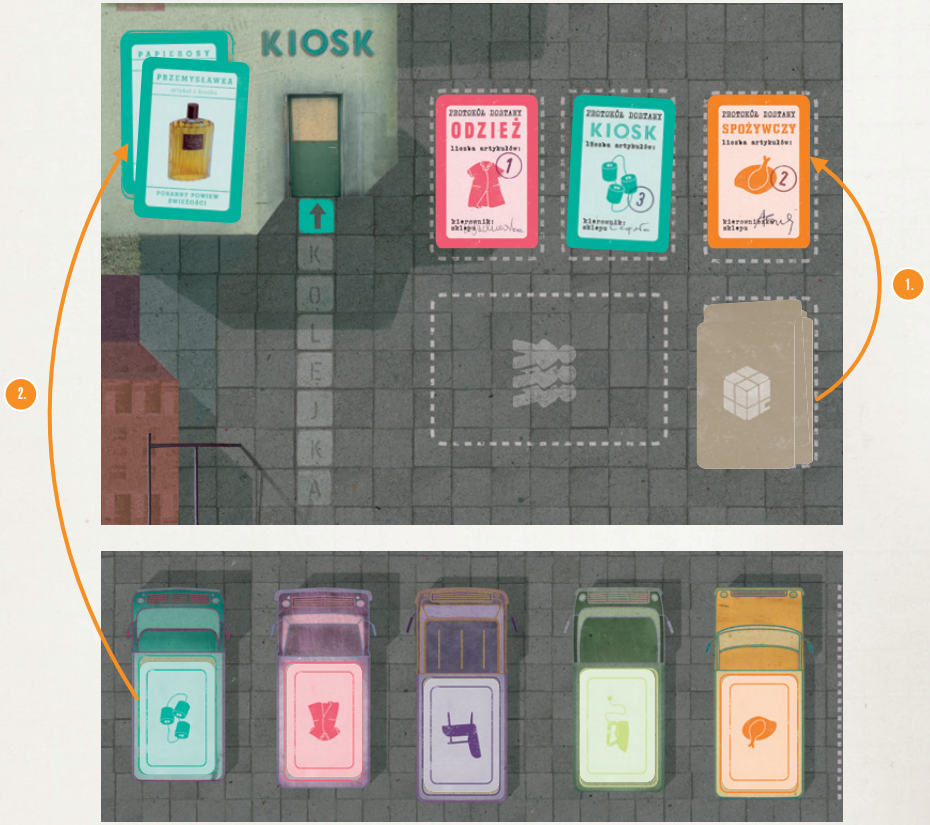
（注意：1ラウンドの初めは既に駒が並び終えられているので2段階へ進む）

ゲーム開始プレーやから時計回りの順番で、手元にある**自分の駒**を、一順につき**駒一つ**をいずれかの店またはバザーの列に置く。列の一番後ろに立っている駒の後ろに隙間なく置く。手元の駒がなくなるまで順番に置いていく。各プレーヤーが全部置き終えたら次の段階へ進む。



２段階　商品の配送

マネージャーは**配送カード**の上3枚をめくってプレーボード中央の場所に表をむけて一枚ずつ置く。1. 配送カード記載通りの商品とその数を店に移動する。2. 商品カードを店に置く場合は、写真の面を表にして、複数でも商品全部が見えるように置く



３段階　行列の順番争い

各プレーヤーが手に持っている**行列カード**を使う段階。ゲーム開始プレーヤーの駒を持っている人から時計回りの順番でカードの使用をします。

自分の番が来たら、

●カードを使用する場合、使用する1枚のカードをプレーボードの中央指定場所に、カードの記載事項が見えるように置き、直ちに記載内容を実行する。

●パスの場合。使用したくないあるいは使用不能の時は、パスできる。「パス」と言った後、手に持っているカード全部を元の**行列カード**の上に伏せて置く。パスをしたら、ラウンドが終わるまで、**行列カード**の使用は出来ない。使用せずもとにもどしたカードは、整理の段階にきたら、めくって手に取ることができる。行列の順番争いは、最高3回で、プレーヤーが持ちカードを使い切るか、パスかでこの段階は終わる。

注意：使用した行列カードはゲームの5ラウンドの終わりまで（土曜日）までプレーボードの中央の場所に置いたままになるので、節約して使わないと5日間で足らなくなる。

4段階　開店

開店したら、買える商品を買っていく。駒一つに付き一つの商品が買えるので、駒の立つ場所が重要になる。商品を買った**駒は家へ商品を持って戻る**。持って帰った商品は、リストチェックがしやすいように、自分が見やすいところに置く。**投機家**が商品を買った場合、直ちにその商品をバザーの指定の場所（キオスクで買った商品は、バザーのキオスクの商品が置いてある場所）に置いて、投機家の駒は列の最後に戻す。商品の数が店に残った場合、次のラウンドまで置いたままにする。

5段階　バザーで交換

p. 28

行列に並ぶ段階で、**バザー**の前に駒を置いた人は、今この段階で交換をする。バザーでは、規制がないので好きなだけ（持っている商品の数だけ）交換ができる。ただし、持っている商品２つに対してバザーの商品１つ（２：１）、売り手の駒が置いてある商品のみ１：１で交換できる。バザーで商品を交換した駒は、交換商品を持って家へ戻る。
交換をしたくない場合は、「パス」と言い、駒をその場所に置いたままにしてもよいし、商品なしで駒を家にもどしてもよい。前のプレーヤーが交換しようがしまいが（駒が行列に残されていても）、次のプレーヤーの順番になり、次のプレーヤーが同じ要領で交換をする。

6段階　整理

各ラウンドの終わりに次の作業をする。

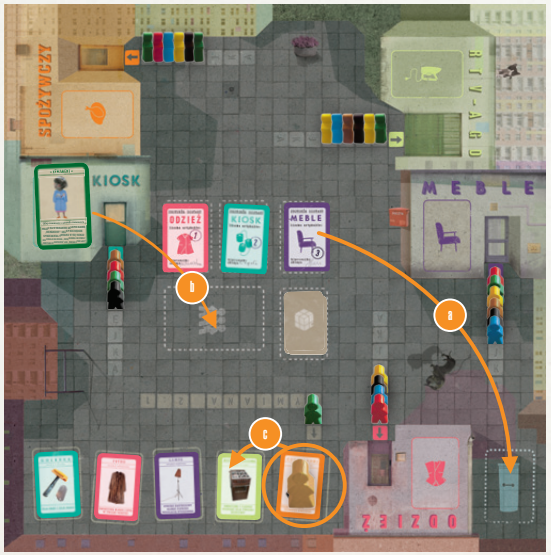
a. マネージャーは使用済みの**配送カード**をプレーボードの端のゴミ箱へ伏せて置く。

b. 店に「棚卸のため閉店」カードが置いてある場合は、そのカードを使い済のカードの場所へ置く。

c. **バザーの売り手の駒**を次の商品へ進める。駒がバザー（BAZAR）最後の文字"R"にある場合は、「土曜日」記載の作業をする。

d. 各プレーヤーは伏せて置いてある自分の**行列カード**の上3枚をめくって手に取る。カードの残りが３枚以下の場合は、あるだけ手に取る。列に立っている自分の駒のうち、好きな数だけ家へ戻す。

e. **ゲーム開始プレーヤーの駒**を時計回りに従って次のプレーヤーに渡す。駒を持ったプレーヤーから順に行列に駒を置く。1段階の始まり。



土曜日

5ラウンドが終わったら、一週間の仕事が終わったことになり、プレーボードを整理します。マネージャーはアシスタントを指名し、次の作業をする。

a. ゴミ箱のカードを取り、**配送カード**全部と一緒に合わせ、カードをきってプレーボードのもとの場所に置く。

b. プレーボード中央にある「使用済み」の**行列カード**を色分けして、プレーヤーに返す。各プレーヤーは土曜日に返却された**行列カード**のみをきって、伏せたまま、既存のカードの下に置く。

c. バザーの最初に（頭文字"B"の場所）**売り手の駒**を置く。

ゲーム終了

買い物リストの商品全てを、一番早く手に入れた人が勝ち。買い物リストの最後の商品を手に入れたプレーヤーが同時に複数いた時、リストにない余分な商品を幾つ買っていたかで勝ち負けが決まる。余分に買った商品の数が多い人が勝ち。ラウンドの終わりに配送トラックに商品カードがすべて無くなった時もゲーム終了になり、その時点で、買い物リストの商品が一番多く買えている人が勝ち。

少人数でプレーするときのバージョン

2人から5人でプレーができるが、少人数の場合は、商品カードや配送カードの数を減らす。
配送カードの数は、プレーボード上にも図式で記載されている。

ゲーム開始の時に、**商品カード**の各色から2枚ずつ、配送カードのうち、配送事項記載の面に①と記載されているカードをすべて取り除いて箱にしまう。商品の配送の段階の時、**配送カード**を2枚めくって並べる。

ゲーム開始の時、**商品カード**の各色から3枚ずつ、配送カードのうち、配送事項記載の面に③と記載されているカードをすべて取り除いて箱にしまう。マネージャーは、各プレーヤーが自分の買い物リストを引く時に、カードの番号がとなり合わせの番号になっているか確認する。(注意：5と1はとなり合わせになる)離れている番号を引いた場合は、そのカードを箱へしまい、もう一度、残りのカードから引く。**商品の配送**段階の時、**配送カード**を2枚めくって置く。

ゲーム開始の時、**商品カード**の各色から5枚ずつ、配送カードのうち、配送事項記載の面に③と記載されているカードをすべて取り除いて箱にしまう。マネージャーは、各プレーヤーが自分の**買い物リストカード**を引く時に、カードの番号がとなり合わせの番号になっているか確認する。(注意：5と1はとなり合わせになる)引いた番号が離れている場合は、カードを引き直す。**商品の配送**段階の時、**配送カードを1枚のみめくって置く。配送カード**をきるのは、**2週目の土曜日**にする。

よくある質問

となりの店とはどの店を指すのか。
すべての店がとなり合わせになっていると考えること。「配送まちがい」カードと「ラッキーな当たり」カードを使用するとき、どれでも好きな店を選ぶことができる。

カード使用不能と書かれているカードを使用できるか。
使用できない。カードの効果が無効の時、例えば、商品のない空の店に「棚卸しのため閉店」カードを、配送カードがない時に「ポーランド統一労働者党の友人」カードを、行列の相手の駒の後ろに駒がない、あるいは一つしか駒がない時に「当局批判」カードを使用することはできない、等々。

p. 38

行列カードをバザーに使用できるか。
できない。行列カードはバザーでは一切無効になる。カードを使用してバザーの商品を店に配送したり、バザーの行列の駒の順番を変えたりできない。例えば、「ラッキーな当たり」カードでバザーの行列にある自分の駒を一番前に進めることはできない。

配送がなかった店の前の行列で順番争いができるか。
できる。駒の順番を変えることのできる5つのカード(「コミュニティリスト」、「あなたはここに立っていなかった」、「子を抱いている母親」、「当局批判」、「ラッキーな当たり」)は、商品がない店や棚卸しのため閉店している店など、どの店にも使用できる。

p. 37

前に使用されたカードの効果を取り消すために、カードを使用できるか。
できる。「コミュニティリスト」は同じ行列で5回まで使用可能となっている。似たように、「配送まちがえ」カードによって5回、店から店へ商品が移転される可能性がある。

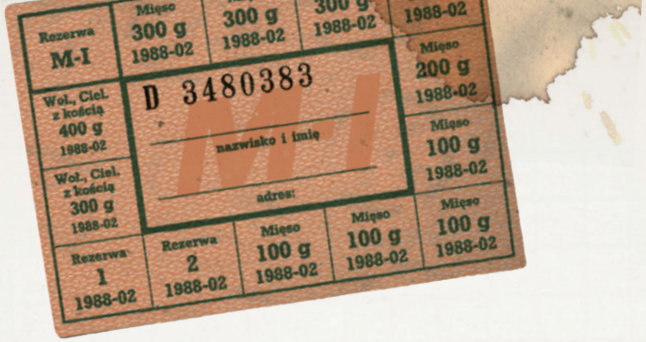
p. 35

カード「ラッキーな当たり」で自分の駒が立っていた同じ行列の前から2番目に進めることができるか。
できない。このカードでは、となりの店の行列にしか、駒を動かせない。

いつでも自由な時に「配送の追加」カードを使えるか。
使えない。ラウンド内で、商品の配送段階の時に配送があった店に、配送があった商品しか、配送の追加はできない。

「カウンター裏の闇商品」カードはどのように使うか。
店に商品がある場合、商品を持って駒を家に戻すことができる。ただし、自分の駒が、商品のある店の前の行列の一番前に立っている場合のみ、カードが使用できる。

p. 34



p. 34

店の商品の中に「配送のまちがい」で配送された商品もある場合、投機家はどの商品をバーザーへ持って行くか。

投機家は、間違いなく配送された商品（家具の店から家具を）を持ち出す。配送間違い商品のみが店にある場合は、一番最近の配送間違い商品をバザーへ持って行く。

買い物リストにある商品に対して、買い物のする時の具体的品物（写真）が何か意味があるのか。

ない。例えば、キオスク雑貨屋の品物２つと、リストにあれば、オーデコロンでも石鹸でも意味はなく、雑貨商品２つあればよい。

プレーヤー同士で商品の交換をしてもいいか。

バーザーを介して交換できる。

行列カードのタイトル両端にあるマークは何を意味するのか。

マークも色別に異なっているが、特に意味はない。

行列カードの「当局批判」を自分の駒に使ってもいいか。

よい。自分の駒や投機家の駒にも使用できる。

自分の駒がない行列に行列カードを使用してもいいか。

よい。

配送トラックに商品がなく、配送ができない場合はどうしたらいいか。

配送トラックに商品カードがない場合は、ないままゲームを続ける。商品カードが無くなった商品の配送追加はできない（配送追加カードは使えない）。

店の前の行列にいくつまで駒が置けるか。駒数の制限はあるか。

特に制限はない。

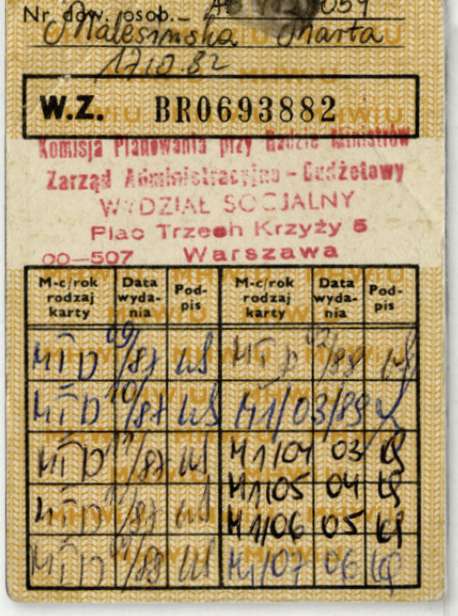
使用済みの行列カード、配送カードをゲーム中に覗き見ることができるか。

できない。

アンジェイ・ザヴィストフスキ

店への共産主義的アプローチ

ポーランド人民共和国（PRL）時代の行列



もしもＰＲＬがなかったらどうなっていたか。―すべてあった。

この政治的ジョークは、ポーランドが人民共和国でなければ、ポーランド人は貧困の生活を送らなければならなかったという、共産主義的プロパガンダの偽善を暴露している。そして同時に、ソ連がポーランドに課したシステムの結果に対する評価を示している。人民共和国の歴史の45年間、市民が簡単に生活に必要な物を買うことができた時は、一度もなかった。特に女性は、毎日の買い物に苦労をした。物資の慢性的な不足は、社会に向けられた意図的活動の結果ではなかった。共産主義のどの政権も、ポーランド人に貧しい生活をさせるつもりはなかった。それは、政権にとって、政治的・戦略的視点から明らかに望ましくない。生活の標準を上げて「人を幸せにする」こと、工業を拡大すること、これらのどちらを最初にするかという根本的な問題があった。それに加えて、共産党当局にとって、マルクス・レーニン主義の標語の実践や中央計画経済の構築などのイデオロギー的な義務があることを忘れてはならない。さらに重要なのは、ソ連圏のメンバーは、西側との対立に備えて、軍事的能力を構築しなければならなかった。その戦略は、莫大な資金を必要とし、経済の消費者部門の財政を圧迫した。また、農産物の生産意欲を喪失させる、誤った当局の農業政策が問題をさらに悪化させた。国営農場（PGR）の運営の試みは大失敗に終わり、経済破局につながった。市民よりもイデオロギーが優先されたのである。この場合、普通の民主主義国では、次の選挙で与党は排除されてしまうであろう。しかし、人民共和国では、これは不可能であった。そして、人々は、その意思に反して導入されたシステムの下で生活をしなければならない宿命にあった。

もちろん、軍事拡張はソ連圏の国に限ることではない。今日のポーランドでも、軍事の近代化に大きな費用を投資している。それでは、どこに違いがあるのか。それは、生産と貿易を通して利益を上げる企業によって社会の需要が満たされる、市場経済は、需要と供給の原理に基づいている。民間の起業家が市場の要求を追求し、最高の利益を得ようと活動をする。しかし、人民共和国にはこのメカニズムが存在しない。1947年、共産主義者は「商業をめぐる闘い」を展開し、民間の起業家を排

除した。民間企業や個人の店などは、国営化された。市場の要求とは関係なく、当局管理者によって、何を販売するかが決められた。ごく少数ではあるが、生き残れた民間企業もある。当然、製品をごく狭い範囲に制限するなどの、厳密な制限が課せられた。理論的には、国内が物不足ならば、海外へ買い物に行けばよい。しかし、それは3つの理由から大変困難であった。ポーランドに限らず共産主義国では、圏外への自由な渡航が許されていなかった。海外旅行とは、パスポート申請の長いプロセスを意味した。1950年代前半においては、パスポートを手に入れることは、奇跡に近かった（1954年、ポーランドからの西欧諸国への出国者は、総数1551名で、その内、プライベートの出国はわずか52名。）その後、規制は緩んだ。人民共和国時代、内務省（公安）の役人が出国許可を出した。2つ目の理由は、西欧諸国の外貨の入手が困難であることだ。市民は、銀行でごく少量の外貨しか、しかも特定の場合でしか買うことができなかった。もちろん、外貨を手に入れることができる闇市場もあった。3つ目の理由は、ポーランド人の給与が、西欧に比べて桁違いに低かったことだ。価格を労働時間で割ると、1970年末のポーランドでは、西ドイツよりも肉が2倍、靴が5倍、テレビが9倍、自動車は１０倍のコストになった。その結果、人民共和国に住む人は、しばしば違法の商品を普通の店よりはるかに高い値段で売るバザーに頼ることになる。１９７０年以降、「ペベックス」という、一般の店よりはるかに商品がそろっているドルショップがあった。闇市場で外貨を買うならば別だが、海外に

親戚を持たない平凡な市民が、「ペベックス」で普通に買い物をすることは無理であった。なぜなら、初めに不法に外貨を手に入れるという罪を犯し、その後で「ペベックス」で買い物をするという、不条理な状況につながる。

それでも、（消費者のニーズを全て満たしたということではなかったが）安定して店に商品が並んだ短い期間があった。

1944年以降、ポーランドの経済政策は、次のサイクルを数回経過した。先ずは、消費者優先の段階（国民の支持を獲得しようと消費財の供給を増加する）、次に、投資優先の段階（社会の物資供給が悪化してでも急速な工業化を進める）、そして経済政策の補正段階（経済政策が市民の不安を生じさせるかもしれないことに気づいたとき）、ついには政策の補正の失敗で政治的危機をもたらす。政治の危機には、新しい指導者がやってきて、社会をなだめて支持を取り戻そうと、消費者優先の政策を始める。初めのうちは、店に商品が並ぶが、その後、同じサイクルにはまり、それが何度も繰り返される。このパターンは、ボレスワヴ・ビエルート政権やヴワディスワヴ・ゴムウカ政権、エドワルド・ギェレク政権にみられる。

中でも一番危険であった政策は、エドワルド・ギェレク政権であった。労働者の実質賃金の値上げのためにした初期における彼の決定は、経済を安定させるその他の動きと組み合っていなかった。ギェレク政権初めの10年は、人民共和国史上、一番供給状況が良く、店に多くの商品（大部分は外国銀行の融資の結果）が並んでいた。しかし、十分な品物の供給がなく、市場に

多くのお金があることは、インフレにつながる。この場合、市場経済では価格が自動的に上昇する。一方、ポーランド人民共和国の経済は、依然と中央の流通システムに従属していた。当局が価格を調整するため、価格がインフレに反応できない。そこで、制御された（隠された）インフレというポーランド人民共和国独特の形が出現した。お金は増える一方で、人々は、店から品物が消えてしまうことを恐れて、より多くの商品を買う。安定した価格がそのような支出を奨励した。これは、供給危機につながるプロセスの始まりであった。所得が商品よりも早く増加した。どの店にも行列ができ、行列はますます長くなる。商品を必要としないのに、行列に並んで買うようになる。なぜなら、後で、例えば絨毯と洗濯機、ミキサーと自転車という具合に、他の物と交換することができるかもしれないからだ。人々は、食料品店の前だけではなく、本屋、ガソリンスタンドなど、ほとんどすべての小売店に並んだ。

結局、ギェレク政権の無責任な政治は、小売業の完全崩壊へと導いた。経済恐慌の痛みを一番受けたのは、長蛇の列に並ぶ一般市民であった。1980年、供給は需要に対して、肉と肉製品及びチョコレートは75%、マーガリンは79%、チーズは80%にしか満たなかった。1980年代の初期、全体の80%の商品は、その需要に対して供給が不十分であった。

この場合の特効薬は配給券の導入である。買い物の際に、お金に加えて配給券が必要となった。規制することにより、必需品（特に食物）は購入できることを保障しようとした。しかし

実際には、配給券でも必要なものが買えないことが多かった。配給は、最も精巧なシステムが存在したのは1980年代であったが、他の時代にもあった。世界大戦直後、（例えば、イギリスでもそうであったが）配給券が適用された。1950年代にも、就職を促すために適用された。配給券は、唯一の指定された雇用者によって発行されたため、就職すれば配給券が手に入った。1976年に砂糖が不足して、第三配給期間になる。1981年から、肉、アルコール、ガソリン、靴、キャンディー、チョコレート、バター、ミルク、石鹸、たばこ、乳児用おむつ、洗濯洗剤、小麦

製品、植物・動物油、学習用ノートなど、次から次へと配給の対象になった。配給券の数が手に負えなくなると、配給券の配給券（特別なバウチャー）を発行した。それは、身分証明書へ挿入され、配給の記録が記載された。

自動車、石炭、セメントなども、ポーランド人民共和国時代では、特別なバウチャーでしか購入できなかった。

しばしば配給券は、指定された職業に就く動機づけのために用いられた。共産主義の産業メカニズムが弱いのは、大量雇用に頼るところだ。共産主義では失業という現象は存在しないが、実際、常に仕事手が不足していた。鉱山労働者には、高い給料と多くの社会的特権が与えられ、さらに、鉱山労働者専用の店で買い物ができた。一般の人は、立ち入ることができなかった。

等しく全てのポーランド人が買い物に苦労をしていたわけではなかった。当局役員専用の店が設けられていた。50年代、それは「黄色いカーテンの店」と呼ばれた。一般に店のウィンドウには、客の目を引きつけるために商品が展示されているが、その逆で、買い物で苦労をする市民を刺激しないように、中の商品が見えないようにカーテンで覆われていた。その後、「黄色いカーテンの店」は廃止され、別の店、キオスク、ビュッフェなどがそれに代わって警察本部、軍事基地、ポーランド統一労働党委員会などの建物内に設けられた。1976年、あるデモ隊の一人が、一般の店よりはるかに供給の良い、この種のビュッフェを、ラドムのポーランド統一労働者党委員会の建物の中に発見している。

70年代後半からは、行列は「しっぽ」と呼ばれポーランドの街通りには付き物になった。店の入り口周辺にできた人の集まりは、商品の配送がある（当時人々が言った「何か投げられた」）という意味になった。行列を見つけたら直ちに列に並び、後で「何が買えますか」、「彼らは何を投げていますか」、「何の行列ですか」と尋ねるといった行為は、物不足の時期が続くと、別におかしいことではなくなる。いつも商品は、行列の途中で売り切れになった。**配送のまちがい**で、**靴屋にシャンプー**やカセットテープ、またはエンジン用オイルなど、全く違う商品が運ばれてくることも多く、店員すら予期せぬ配送に驚いた。「狩り」という言葉もよく使われた。必要な製品を購入ではなく「狩る」ということであった。また、コネを巧みに利用してこっそり店員から売ってもらった。それは、**「カウンターの下」**にある商品を買う、「店の奥から」取り出して売ってもらうなどと言われた闇の取り引きであった。

行列には、家族全員が数時間交替で並んだ。自分が列に並ぶ時間に仕事を休むことは、普通であった。いつも行列の途中で品物が売り切れるので、（配給券で保障されているはずの商品すら売り切れた）大人や年金者のみならず、小さな子供までが列に並んだ。特定の製品の限定量が決まっていて、小さな子供でも一人分の量が売り与えられたからである。長時間職場を離れることが困難な人の代わりに（時には有料で）列に並ぶ「プロの列並び」が出現し、彼らの中には、行列で手に入れたものを転売し利益を上げる者もいた。

行列の人混みで人々が騒いでいる中、こっそり列に割り込む人も少なくなかったので、秩序を維持するため行列を管理する組織が自発的に立ち上がった。**行列委員会**と呼ばれ、行列に並んでいる人、待機中の人などの名簿が作成され、順番が管理された。数日間に1回しか配送がない場合など、委員会運営上、夜勤交替が必要になることもあった。品物を手に入れるには、途中で諦めてはならず、時には、行列委員会の名簿確認（行列に並んでいることを確認する）のため一日に何度も行列に立たなければならなかった。名簿確認の時に、行列に立っていなければ名簿から削除されてしまうからである。当然、秩序よりも、強力な肘と足がものをいうときもあった。通常は、ある程度の行列（しっぽ）の秩序が守られていた。

たいがい行列は2つに分かれていて、一般用と優遇者用があった。優遇者は、一般の長蛇の列に並ぶことを免れた。障害者、妊婦、子を抱いている母親などが優遇された。だから、幼児や障害者（車いすに乗せて）を借りきて列に並ぶ人がいたが、別に驚くことではない。

この種の複雑なシステムは、必然的に多種多様の横領行為を発生させた。最も一般的なのは、店員が商品を隠すこと、そしてそれを高値で違法（闇）で売ることだった。当局は、これを制御するため、軍部の特殊部隊から店へ兵士を送ったり、他の様々な調査団を派遣した。棚裏に商品が隠されていないか、行列に並ぶ客への販売が規定通りに行われているかなどが調べられた。しかし、すべてのいかなる調査は無駄であった。投機も大規模になった。（知人を介して）商品にアクセスし、闇で高値で売ることである。投機に関する警察の追跡作戦は、ラジオやテレビニュースの日常の主なテーマであった。大げさな当局によるこの種の調査によって、中小企業のビジネスベンチャーは根絶した。その良い例として、投機家の疑いで法廷に立たされたある者を思い出す。彼は、買ったパンを不足する地域の人々に、小さな利益で売った。しかもその地域の人々からの要望に答えてしたことであった。

共産主義のポーランド人民共和国において、自分とその家族の最小限の生活維持のために、人々は様々な苦労をした。厳しい実生活に何らかの方法で、順応しなければならない。そして、人々は上手く順応していったのである。いつ、どこで、何を買うこ

とができる、そして何を誰と交換できるかなど、人々は知っていた。人間関係を非常に大切にした。店員、店長、配送トラックの運転手、**当局員・役人「ポーランド統一労働者党の友人」**等々と**コネ**をもつことや、その利用具合などを非常によく心得ていた。

人々は、供給状況の悪さに時には怒り、時には無力を感じた。そのような時、辛さを忘れる唯一の武器は、ユーモアであった。行列が長ければ長いほど、共産主義政権批判の多くのジョークが生まれたことを、ある歴史専門家が前記している。ジョークの例（「行列とは？—店への社会主義的アプローチ」）を見てみると、ジョークが見事であるだけでなく、その当時の人々の日常生活を痛烈に描いていることが分かる。もちろんそれは、涙が出るほどおもしろいジョークである。そして笑いは、日常の苦痛をほんの少しは和らげた。しかし、当時の人々の生活には笑うムードはなかった。

何を求めて行列に並ぶのですか。
平凡を求めて...
列に並んで何を待つのですか。
年をとるのを...
ようやく順番が来た時は何を買いますか。
疲労...
何を家に持って帰えりますか。
絶望の石...

このエルネスト・ブリル（ポーランドの詩人）の詩**「何の行列」**は、クリスティナ・プロニコ（ポーランド人歌手）によって多少フォームが変えられ、列に並んでいる人々が**祈祷歌**のように歌うようになった。その後、**「ポーランドはポーランドであるために」**と並んで、全国的にポピュラーになった。歌にもあるように、ポーランド人民共和国時代のポーランド人の苦しい日常生活は、過去のものとして、ゲーム上にのみとどまることを願う。

ゲーム「行列」第版発行

製作準備：IPN（国民記憶院）歴史教育出版部

著者：Karol Madaj
監修：Dr. Andrzej Zawistowski
出版コーディネーション：Karol Madaj, Aleksandra Sulej
協力：Katarzyna Cegieła, Anna Klimowicz, Kamila Sachnowska, Olga Tumińska
批評：Dr. Małgorzata Mazurek
編集：Anna Piekarska
翻訳：Kumie Kumagai-Czaplicka
グラフィックプロジェクト・レイアウト：Natalia Baranowska, Marta Malesińska, Marta Przybył
www.manukastudio.pl, info@manukastudio.pl

写真撮影：
4-5: Włodzimierz Pniewski/Reporter, 31: Włodzimierz Pniewski/Reporter,
32: Marek Carrot/Fotonova, 35: Zbigniew Kosycarz/KFP/Reporter,
36: Zbigniew Kosycarz/KFP/Reporter, 38: Kacper Krajewski/Reporter,

印刷：Granna

著作権：2013 Instytut Pamięci Narodowej（国民記憶院）
本ゲームを複写・複製をすることは著作権法上の例外を除いて禁じられています。
複写・複製する場合は、当院まで許諾を求めて下さい。

教育出版部
Ul. Towarowa 28, 00-839 Warszawa
Tel.48-22-431-83-83, Fax. 48-22-431-83-80
karol.madaj@ipn.gov.pl, www.ipn.gov.pl/gry

このゲームの制作に関わった全ての方々へ感謝致します。

商品写真撮影・提供等の協力:
共産主義博物館 "Socland", 家具骨董品店 "Okazja", Robert Ciup, Michał Ginter, Tomasz Ginter, Luiza Grzegorzewska, Lucjn Madaj, Henryk Madaj, Anna Mirowska, Krzystof Mirowski, Rafał Pękala, Danuta Radosz, Konstanty Radosz, Agnieszka Rudzińska, Andrzej Zawistowski, Piotr Życieński

ゲームの構造メカニズムに関する注意や助言：
Monsoon Group
Witold Janikowski, Sławomir Kakietek, Ola Kobyłecka, Artur Konefał, Marcin Krupiński, Grzegorz Majewski, Filip Miłuński, Jacek Nowak, Łukasz Pogoda, Michał Stajszczak

テスト実施への協力:
Dr. Łukasz Kamiński（国民記憶院長）, Agnieszka Rudzińska（国民記憶院教育出版局長）, Tomasz Ginter, Mirosław Jabłoński, Dominika Krzykowska-Tworek, Michał Kurkiewicz, Jan Olszek, Rafał Pękała, Anna Piekarska, Paweł Rokicki, Anna Siemińska, Konrad Starczewski, Beata Budzyńska, Jan Buzyński, Agata Madaj, Mateusz Madaj, Łukasz Madaj, Danuta Radosz, Konstanty Radosz, Joanna Słowik, Sławomir Słowik, Tomasz Sulej, Magdalena Wielga, Tomasz Wielga, ポルスキェラジオ科学ピクニック、コペルニック科学ピクニック、教育クラブIPN "Przystanek Historia" のアニメ画家やゲスト、第4回現代史ポロニア会のゲスト

-マニュアルテストへの協力
Grzegorz Majchrzak, Marcin Szrama, Norbert Walczak, Norbert Wójtowicz, Maciej Żuczkowski, gry-planszowe.pl 討論会参加者, artch, FortArt, MichalStajszczak, mn3006, paweln, traxek, WRS, xenotime

Cena zł. 12.-
BN-65/7385-07 0801