



+++ Leiterinformation +++

Die Jufis jagen KoboldX - Scoutland Yard -

Hallo liebe Jungpfadfinderleiter der Diözese Bamberg!

Wie laden Euch und Eure Gruppe herzlich zu Scoutland Yard ein – der Jagd nach KoboldX. Gespielt wird nach der Vorlage des „Scotland Yard“ - nur eben nicht als Brettspiel sondern im Verkehrsnetz Nürnberg/Fürth mit S-Bahn, U-Bahn, Straßenbahn und Bussen.

Hier dich wichtigsten Infos zum Ablauf:

10:00 Treffen St. Elisabeth
(Jakobsplatz 17, Nürnberg, U-Bahnhof "Weißer Turm" U1)
10:10 Instruktionen/Gruppenaufteilung
10:45 Beginn
15:00 Spielende
15:20 Treffen St. Elisabeth
15:30 Auflösung
15:45 Essen
16:30 Ende

Eure Grüpplinge sollen sich Essen und Getränke für die Fahrt und das Spiel mitnehmen. Nach der Auflösung werden wir gemeinsam Essen (Sandwiches).

Da wir für das Spiel Gruppenfahrkarten benötigen, bekommt ihr 6,80€ für jede mitgebrachte Gruppenfahrkarte von Eurer An- und Abreise, die wir für das Spiel nutzen, erstattet. Sagt bitte vorher Bescheid, wie viele Karten ihr zum Spiel beitragen könnt.

Im Anhang findet ihr die Spielanleitung zur Information, die wir zu Beginn des Spiels natürlich noch einmal vorstellen werden.

Wenn noch Fragen offen sind, könnt ihr uns natürlich gerne kontaktieren.

Liebe Grüße

Thomas	thomas.dirmeier@physik.stud.uni-erlangen.de	
Julia	juliahess_nuernberg@gmx.de	0160 97008678
Tobi	tobias.schuh@dpsg-sms.de	0157 75797795



Die Jagd nach Mister X

Scotland Yard in Nürnberg/Fürth - Ein spannendes Spiel für Familien und Jugendgruppen ist die Jagd nach Mister X. Der VGN lädt Euch ein, das bekannte Ravensburger Brettspiel Scotland Yard live in Nürnberg/Fürth nachzuspielen... Detektive jagen Mister X, der mit öffentlichen Verkehrsmitteln untertauchen möchte. Die Detektive machen sich mit Bussen und Bahnen auf, versuchen ihn einzukreisen und zu fangen.

Wo Mister X sich befindet, wie nah ihm die Verfolger sind und welche Verkehrsmittel verwendet werden, teilt die Einsatzzentrale über Handy mit.

Kommt das Mister X-Team durch oder sind die Detektive schneller?

Ihr findet hier die Spielregeln, eine Anleitung, wie ihr das Spiel organisieren könnt, Tipps und einige Grundregeln, die ihr bitte beachten müsst.

Viel Spaß!

Euer VGN

Spielidee

Mister X ist in Nürnberg und Fürth mit öffentlichen Verkehrsmitteln unterwegs. Mehrere Detektivteams nehmen mit Bussen und Bahnen die Verfolgung auf.

Ein Team übernimmt die Rolle von Mister X, die anderen sind die Detektive. Gespielt wird in den Tarifzonen 100 und 200 im Stadtgebiet Nürnberg und Fürth mit U-Bahn, S-Bahn, Straßenbahn und Bus. Wer sich im Liniennetz des VGN gut auskennt, hat gute Chancen Mister X zu erwischen.

Das Spiel ist in maximal 19 Runden à 15 Minuten unterteilt. Mister X bekommt zwei Runden Vorsprung, dann starten seine Verfolger.

Nach jeder Runde melden die Detektivteams ihre Standorte an die Zentrale. Diese Infos erhält auch Mister X, um seine Flucht zu planen.

Zeitlich verzögert erfahren die Detektive, an welcher Haltestelle Mister X sich befindet und mit welchem Verkehrsmittel er zuletzt unterwegs war.

Mit detektivischem Gespür kreisen die Verfolger ihn ein und stellen ihn.

Spielregeln

Was brauchen die Mitspieler?

Jedes Team braucht:

- ein Handy, um im Lauf des Spiels ca. 20 SMS zu versenden
- eine Fahrkarte für alle 4 Detektive
- Schirmmützen als Erkennungszeichen
- Schildchen zum Anstecken mit dem Namen des Teams
- Spielregeln & Zeit-Übersichts-Plan
- ein Verbund Fahrplan Buch
- eine Verkehrsnetz-Karte



Wo wird gespielt?

Gespielt wird im Stadtgebiet Nürnberg, Fürth sowie in Stein in den Tarifzonen 100/200. Genau seht Ihr es im Tarifzonenplan Nürnberg/Fürth: Das Spielgebiet sind die Zonen 100 und 200.

Was ist erlaubt?

Folgende VGN-Verkehrsmittel dürfen im Spielgebiet genutzt werden

- S-Bahn
- U-Bahn
- Straßenbahn
- Bus

Nicht erlaubt ist es, sich zu Fuß zwischen Haltestellen zu bewegen. Mit einer Ausnahme: Die Haltestellen „Lorenzkirche“ (U-Bahn) und „Heilig-Geist-Spital“ (Bus) gelten als eine Station

Noch eine Grundregel: Immer im ersten Wagen bzw. ganz vorne im Verkehrsmittel fahren. Es ist nicht Sinn des Spiels, sich in einem Fahrzeug zu verstecken.

Weitere Grundregel: Jeder Mitspieler ist normaler Fahrgast. Verhaltet Euch so, wie die Beförderungsbedingungen es vorsehen. Davonrennen, Verfolgungen etc. sind in den Verkehrsmitteln und an Bahnsteigen nicht erlaubt.

Ziel des Spiels:

Ziel für das Mister X-Team ist, nach der letzten Runde noch nicht gefangen zu sein.
Ziel für die Detektive ist das Mister x-Team zu fangen.

Und so läuft das Spiel:

Zu Beginn nennt jedes Team der Zentrale seine Team-Handy-Nummer. Über dieses Handy werden die Infos zum Spiel (Standorte, von Mister X genutzte Verkehrsmittel, Ende des Spiels) ausgetauscht. Dann machen wir Uhrenvergleich – damit alle Meldungen auch zur richtigen Uhrzeit eingehen.
Gespielt werden maximal 19 Runden à 15 Minuten.

Die Uhrzeiten sind als Richtschnur für Gruppen geeignet, die die Jagd nach Mister X nachspielen wollen. Wichtig für diese Gruppen: Beginnt auf jeden Fall nach dem Berufsverkehr, also frühestens ab 9 Uhr.

Start ist sowohl für das Mr. X Team als auch für die Detektive am Plärrer. Startschuss ist um 10.30 Uhr. Das Mister X-Team bekommt zwei Runden, d.h. 30 Minuten, Vorsprung. Die Detektive schwärmen dann um 11.00 Uhr aus. Am Ende dieser Runde, also nach 15 Minuten, erfahren die Detektiv-Teams das erste Mal den Standort von Mister X.



Alle Teams, Mister X und Detektive, dürfen pro Runde nur jeweils die folgende Anzahl an Stationen zurücklegen:

S-Bahn:	max. 2 Stationen
Straßenbahn und U-Bahn:	max. 3 Stationen
Bus:	max. 5 Stationen

Innerhalb einer Runde darf nur ein Verkehrsmittel-Typ (z.B. Straßenbahn oder Bus) benutzt werden.

Black Ticket

Das Mister X-Team hat ein einziges „Black Ticket“. Damit darf es die doppelte Anzahl an Stationen (entsprechend des jeweiligen Verkehrsmittels) zurücklegen. Es ist sinnvoll das Black Ticket einzulösen, wenn die Detektive Mister X nah auf den Fersen sind. Löst das Mister X-Team das Black Ticket ein, teilt die Zentrale in dieser Runde den Detektiven weder den Standort von Mister X noch das benutzte Verkehrsmittel mit. Das Zeitintervall der Runden (15 Minuten) ist einzuhalten! Hat die Runde z.B. um 12.00 Uhr angefangen, müsst ihr ab 12.13 Uhr das Verkehrsmittel bei nächster Gelegenheit verlassen und per SMS der Zentrale euren Standort mitteilen.

Mitteilung der Standorte

1. Detektive: Nach jeweils 13 Minuten der Runde (z.B. 12.13 Uhr, 12.28 Uhr usw. ...) melden alle Detektivteams ihre Teamnummer und ihren Standort per SMS an die Zentrale.
2. Mister X: Zur gleichen Zeit teilt das Mr. X-Team der Zentrale seinen Standort mit und welches Verkehrsmittel es zuletzt genutzt hat.
3. Die Zentrale teilt dann nach jeder Runde den Detektiven den Standort der anderen Detektiv-Teams mit und welches Verkehrsmittel das Mr. X Team als letztes genommen hat.
4. Die Zentrale teilt dem Mister X-Team nach jeder Runde die Standorte aller Detektiv-Teams mit.
5. Nach jeder dritten Runde erfahren die Detektive, wo das Mister X-Team sich befindet.
6. Achtung: Die neue Runde beginnt erst, nachdem ihr die SMS von der Zentrale bekommen habt. Erst dann dürft ihr weiterfahren!

Befindet sich ein Detektiv-Team an der gleichen Station wie das Mr. X Team, teilt die Zentrale dies den Detektiven mit. Gewonnen hat das Detektiv-Team aber erst, wenn es das Team dann wirklich findet.

Dabei spielt sich aber alles auf den Bahnsteigen bzw. der Haltestelle ab. Sich z.B. ins Bahnhofs- oder ein anderes Gebäude oder Geschäfte zu flüchten, ist nicht erlaubt! Macht keine wilden Jagden! Manchmal ist es eben aus.

Wird das Mister X-Team sehr schnell nach Spielbeginn gefunden, entscheidet die Zentrale ob noch Zeit bleibt, ein neues Spiel zu starten.

Die Zentrale teilt das Ende des Spiels per SMS allen Teilnehmern mit.

Der VGN wünscht viel Erfolg und Spaß bei der Jagd nach Mister X!



Organisation des Spiels

Wenn ihr das Spiel mit einer Gruppe selbst organisieren möchtet, ist vor allem die Organisation der Zentrale wichtig. Dazu braucht ihr:

- 2 Spielleiter, die die Zentrale besetzen. Die Spielleiter nehmen die Standorte der Teams auf und geben nach jeder Runde die gesammelten Infos an die Spieleteams weiter.
- Pro Spielleiter ein Handy, um die SMS der Detektive und des Mister X-Teams zu empfangen.
- Einen Computer mit Internetzugang.
- Eine Möglichkeit, per Internet SMS zu versenden (z.B. über ein Konto bei web.de).
- Eine Verkehrsnetzkarte und bunte Nadeln, um in der Zentrale den Spielverlauf zu verfolgen.
- Für die Teams bewähren sich auch Listen zum Eintragen der Standorte aller Mitspieler sowie ein Zeitplan, der für jede Runde vorgibt, wann man sich melden muss und wann der Standort von Mister X wieder verraten wird.

Spiele nur wenige Teams, dann könnten die Infos zur Not auch per Telefonat übermittelt werden. Allerdings kostet das Zeit. Mit zunehmender Anzahl von Teams wird vor allem die Liste der Standorte lang. Es ist dann einfacher, diese aus einer SMS abzulesen als beim Telefonat mitzuschreiben.

Tipps für das Spiel

Mister X sollte immer in einem Team starten.

Es ist sehr aufwändig, nach jeder Runde die Standorte der Verfolger zu verarbeiten, Fahrplan und Liniennetz zu studieren und eine Fluchtstrategie zu entwickeln. Das geht im Team besser und schneller. Ansonsten ist es wirklich stressig.

Je nach Anzahl der Verfolgerteams wird es leicht oder schwer für Mister X. Um die richtigen Bedingungen für das Spiel zu schaffen, kann man etwas variieren:

Bei vier bis sechs Teams hat sich der gemeinsame (zeitversetzte) Start am Plärrer bewährt.

Sind es mehr Teams, dann könnten die Detektive am Plärrer starten, während Mister X am Hauptbahnhof beginnt. Das schafft ein wenig mehr Vorsprung.

Bei einer größeren Anzahl von Teams kann man diese je zur Hälfte aufteilen.

Die eine Hälfte der Teams jagt dann Mister X, die anderen Teams jagen Mister Y. Das kann dann vor Ort sogar für mehr Spannung sorgen. Hat man Mister X oder Mister Y erwischt?

Man kann die Startorte auch aus einer größeren Auswahl mehrerer Haltestellen durch Auslosen bestimmen. Das empfiehlt sich für eine große Anzahl von Detektivteams. Wird Mister X sehr schnell gefangen, kann man mit dem Start eines weiteren Spiels beginnen.

Da das Spiel möglicherweise länger dauert, denkt an Essen und Getränke für unterwegs.



Grundregeln für Eltern und Teilnehmer

- Eine Begleitung der Teams oder Überwachung der Teilnehmer durch VGN-Personal ist nicht möglich und findet auch nicht statt.
- Demnach übernimmt die VGN GmbH im Rahmen der Jagd nach Mister X keinerlei Aufsichtspflichten.
- Für Schäden, die durch Minderjährige verursacht werden, verbleibt die Haftung gem. § 832 BGB bei den gesetzlich Aufsichtspflichtigen.
- Für die Teilnehmer an der Jagd nach Mister X gelten die im Straßenverkehr und bei der Benutzung öffentlicher Verkehrsmittel üblichen Verkehrs- und Verhaltensregeln zur Verkehrssicherheit.
- Neben ihrem evtl. privaten Versicherungsschutz genießen die Teilnehmer den für alle Benutzer öffentlicher Verkehrsmittel üblichen Versicherungsschutz.