

KERSTIN GEIGER



AUF DER SUCHE NACH MR. X

EIN STADTGELÄNDE- SPIEL MIT HANDY-TIPPS

Kurzbeschreibung:

Das Brettspiel „Scotland Yard“ lässt sich super als Stadtspiel mit der Jungschar spielen. In Großstädten mit S-/U-/Straßenbahn- und Busnetz wird es oft sogar als öffentliches Spielevent angeboten (z.B. in Berlin, Nürnberg usw.). Aber auch in kleineren Ortschaften und zu Fuß ist es ein großer Spaß. „Mr. X“ meldet sich per SMS, um Hinweise zu geben, wo er gefunden werden kann.

Kategorie / Umfang:

Geländespiel / 3 Seiten

Zeitraumen:

variabel, ganze Jungscharstunde

Gruppengröße / Mitarbeitende:

beliebig / mindestens zwei (eine/r als Mr. X, eine/r als Spielleitung und Anlaufstelle in der Zentrale)

Material:

Pro Gruppe ein aufgeladenes Handy, in dem die Nummer der Spielleitung und von Mr. X gespeichert sind.

Die Spielleitung und Mr. X haben jeweils ein Handy, in dem alle Nummern der Gruppenhandys, der Spielleitung sowie von Mr. X gespeichert sind.

Stadtplan(ausschnitt) mit markiertem Spielgebiet (Grenzen sind eingezeichnet); je nach Variante auch mit eingezeichneten Startpunkten.

Erkennungszeichen (Warnwesten und Kronen von Burger-King o.ä.).

Je nach Variante Umschläge mit den Jokern, Tagestickets oder Aufgabenzettel.

Zettel für die Spielleitung, auf dem sie die jeweiligen Zeiten und Standpunkte der Gruppen sowie Aufenthaltsorte von Mr. X notiert.

Vorbereitungsaufwand:

Mittel: Spielgebiet auswählen, Nummern in den Handys speichern, Stadtpläne kopieren oder besorgen und markieren; ggf. Umschläge für Joker vorbereiten.

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2015

VORBEMERKUNG

In der folgenden Spielbeschreibung werden jeweils mehrere Varianten beschrieben. Ihr könnt euch jeweils die heraussuchen, die am besten zu euren Bedingungen passt. Es ist also nicht so gemeint, dass man einmal Variante 1 wählt und dann immer Variante 1 folgt; vielmehr kann man jedes Mal neu wählen und kombinieren.

SPIELBEGINN

Das Spiel wird erklärt. Die Gruppe wird in vier (oder mehr) Detektivgruppen eingeteilt, die je nach eurer Gruppengröße aus zwei bis vier Kindern bestehen sollten. Jede Gruppe muss ein Handy haben. Alle anderen Handys können zu Hause bleiben. Die Nummern der Handys schreibt sich die Spielleitung auf und gibt sie an Mr. X durch. Alle Gruppen erhalten die Nummer der Zentrale/Spielleitung.

Jede Gruppe erhält einen Stadtplan, in dem das Spielgebiet markiert ist. Das Gebiet sollte nicht zu viele gefährliche Straßen enthalten. Perfekt ist es, wenn man von einem Ende zum andern etwa 20 bis max. 30 Minuten braucht. Je größer die Gruppe, desto größer muss das Gebiet sein.

Ziel des Spiels ist es, Mr. X zu finden. Die Gruppen werden von Zeit zu Zeit SMS mit Hinweisen von Mr. X (oder der Spielleitung) erhalten. Wenn sie Probleme haben oder es einen Notfall gibt, melden sie sich umgehend bei der Zentrale.

Die Gruppen senden alle 10 Minuten eine SMS mit ihrem Standpunkt an die Zentrale. Untereinander sollen die Gruppen keinen Kontakt aufnehmen.

Der Start des Spiels kann unterschiedlich erfolgen:

Variante 1:

Mr X sucht sich schon vor Spielbeginn einen Platz, an dem er zur selben Zeit wie die Gruppen startet. Die Gruppen schwärmen nach Start des Spiels in verschiedene Richtungen aus und bekommen nach fünf Minuten die erste SMS von der Spielleitung mit dem Hinweis, welches der Ausgangspunkt von Mr. X war.

Variante 2:

Die Gruppen bekommen jeweils einen anderen Startpunkt, der in gleicher Entfernung vom Ausgangspunkt (der Zentrale) liegt. Dort angekommen, finden sie eine Nachricht an einem markanten Punkt (Briefumschlag, hinterlegt bei der Kasse eines Kinos oder Supermarkts o.Ä.). Die Nachricht enthält einen Hinweis darauf, welches der Ausgangspunkt für Mr. X ist. Mr. X geht los, sobald die Gruppen außer Reichweite sind. Je nach Entfernung der Startpunkte kann er an seinem Ausgangspunkt fünf Minuten verweilen.

SPIELVERLAUF

Die Gruppen machen sich gemeinsam auf den Weg, um Mr. X zu finden. Sie dürfen sich nicht trennen. Alle zehn Minuten geben sie ihren Standpunkt per SMS an die Zentrale durch. Damit sie dies nicht vergessen, wird jeweils der Timer wieder auf 10 Minuten gestellt. Dies dient zum einen der Sicherheit der Teilnehmenden – ihr wisst in etwa, wo sie sich aufhalten. Zum anderen ist es wichtig, um Mr. X einen entsprechenden Hinweis zu geben, bevor er an seiner „Auftauchstation“ eintrifft (s.u.).

Mr. X meldet sich alle 15 Minuten bei den Gruppen sowie bei der Spielleitung und gibt einen Hinweis auf seinen momentanen Aufenthaltsort preis: „Ich sehe gerade ...“, „In zwei Minuten bin ich ...“, etc. Alle halbe Stunde gibt er seinen genauen Standort durch und verweilt dort 5-10 – je nach Spielgebiet vorher festlegen! – Minuten. Dies ist die „Auftauchstation“. Mr. X darf sich nicht verstecken.

Bevor Mr. X seine Auftauchstation festlegt, kann er bei der Spielleitung in der Zentrale nachfragen, wo der letzte Aufenthaltsort der Gruppen war. Er muss jedoch spätestens nach insgesamt 30 Minuten an seiner Auftauchstation eintreffen und dies melden.

Findet eine Gruppe Mr. X, muss sie sich anschleichen und ihn berühren. Wenn Mr. X gerade an seiner Auftauchstation ist, reicht es, mit ihm auf demselben Platz zu sein (also in Sichtweite).

Sobald eine Gruppe Mr. X gefunden hat, endet das Spiel (siehe Zeiträumen und Spielende: Variante 1) oder die Gruppe übernimmt die Rolle von Mr. X (siehe Zeiträumen und Spielende: Variante 2).

Variante: Joker

Mr. X kann an Plätzen, an denen er war, einen Umschlag mit einem Joker hinterlassen. Wenn er das tut, gibt er den Aufenthaltsort (z.B. Museumseingang) in der SMS mit an oder versendet ein Foto mit einem Bild von der Stelle, an der der Joker versteckt ist. Die Gruppe, die zuerst den Joker findet, kann ihn nutzen; die übrigen gehen leer aus. Die Joker können innerhalb der Spielzeit einmalig per SMS an Mr. X eingelöst werden.

Joker können z.B. sein:

- Mr. X muss exakt zwei Minuten an derselben Stelle stehen bleiben.
- Mr. X muss der Gruppe exklusiv sofort einen geheimen Tipp senden, was er gerade sieht o.Ä.
- Mr. X wird von der Gruppe angewiesen, in eine bestimmte Himmelsrichtung zu gehen. Diese Richtung muss er mindestens einen Häuserblock weit gehen.
- Mr. X muss der Gruppe die Himmelsrichtung melden, in die er gerade unterwegs ist
- Und so weiter ...

Alternativ könnt ihr auch die Joker vorher in Umschläge stecken und jede Gruppe zieht einen Joker, den sie im Laufe des Spiels, jedoch nicht vor der dritten SMS von Mr. X, einsetzen kann.

Variante: Zusatzaufgaben

Wenn euer Spielgebiet sehr begrenzt ist, könnt ihr zusätzliche Aufgaben vergeben. Beispielsweise Unterschriften von bestimmten Leuten besorgen lassen, bestimmte Dinge unterwegs zu finden etc.

Variante: Öffentliche Verkehrsmittel

Wenn ihr in einer größeren Stadt mit einem öffentlichen Verkehrsverbund lebt, könnt ihr euer Spiel auch entsprechend gestalten. Mr. X darf dann nur mit öffentlichen Verkehrsmitteln reisen. Auf Bahnhöfen muss er sich in der Eingangshalle oder auf dem Bahnsteig aufhalten. Für diese Variante müsst ihr alle Gruppen mit entsprechenden Tickets ausstatten.

ZEITRÄHMEN UND SPIELENDE

Hier gibt es mehrere Möglichkeiten:

Variante 1:

Das Spiel wird beendet, wenn Mr. X gefunden wurde. Dann werden die übrigen Gruppen per SMS durch die Spielleitung informiert und kommen zurück zur Zentrale.

Variante 2:

Das Spiel wird zu einem bestimmten Zeitpunkt (z.B. nach zwei Stunden) beendet. Die Gruppen werden kurz vor Ende per SMS erinnert, dass das Spiel gleich endet und sie zur vereinbarten Zeit wieder an der Zentrale sein müssen.

Das heißt: Die Gruppe, die Mr. X gefunden hat, übernimmt dessen Rolle. Der erste Mr. X hat die Erkennungszeichen für die Gruppe also schon in der entsprechenden Anzahl dabei. Mr. X gibt auch sein Handy an die Gruppe ab. Die anderen Gruppen werden nicht informiert, dass Mr. X gewechselt hat. Sie orientieren sich weiterhin an den Erkennungszeichen. Die Spielleitung wird jedoch informiert. Wird eine Gruppe von einer anderen abgelöst, geben sie Erkennungszeichen und Handy an diese ab und warten außerdem zehn Minuten (oder bis zum Eintreffen einer weiteren Gruppe), ohne dass sie sehen, wohin Mr. X sich entfernt. Wer dann als letzte Gruppe Mr. X ist, hat gewonnen.