

# Scotland Yard Live! – Die Regeln

**Definitionen** „Detektiv“ sowie „Mr. X“ werden im folgenden als Synonyme für „Detektiv-Gruppe“ bzw. „Mr. X-Gruppe“ verwendet.

**Ziel des Spiels** Die Detektive haben die Aufgabe, Mr. X festzunehmen. Mr. X gilt als festgenommen, sobald mindestens ein Detektiv Mr. X

- an der selben Haltestelle/am selben Bahnhof
- im selben Bus/Zug/Schiff begegnet

**und** einer Person der Detektiv-Gruppe eine Person der Mr. X-Gruppe **berührt**. Verstecken darf sich Mr. X nicht; bloßes Vorbeifahren zählt nicht als gefangen. Mr. X darf versuchen, zu entkommen.

**Verkehrsmittel** Das Gebiet, in dem alle öffentlichen Verkehrsmittel des Nahverkehrs benutzt werden dürfen, wird beschränkt auf den Tarifbereich A (also innerhalb des S-Bahn-Ringes. Oder gibt es ein Interesse an einer Aufweitung auf AB? Wäre sinnvoll bei einer größeren Teamanzahl). Es dürfen nur öffentliche Verkehrsmittel des Nahverkehrs benutzt werden:

- alle S- und U-Bahnen
- (je nach Entscheidung bei Vorbesprechung: alle Metro-Busse und Straßenbahnen)
- alle Züge des Nahverkehrs: Regionalbahn (RB) und Regionalexpress (RE)
- **Nicht erlaubt** sind Züge des Fernverkehrs, also InterCity (IC), InterCityExpress (ICE), Interregio (IR).
- **Unzulässig** ist das Benutzen von Taxen und anderen Verkehrsmitteln.

**Strecken und Umsteigen** Die Detektive und Mr. X können jederzeit zwischen den Verkehrslinien wechseln. Alle Gruppen müssen sich ständig in Bewegung befinden. Warten an Haltestellen ist nur bis zum Eintreffen der gewünschten Linienverbindung erlaubt. **Verboten** ist insbesondere Dauerwarten (zum Beispiel für Detektive an Knotenpunkten). Den Detektiven ist gestattet, kurze Strecken zu Fuß zurückzulegen. Abweichend davon ist Mr. X das Gehen zu Fuß untersagt; lediglich Transfers innerhalb der einzelnen Stationen (erkennbar an verbundenen Haltestellen wie beispielsweise Yorkstraße oder Warschauer Straße) sind gestattet..

**Meldung** Mr. X sowie die Detektive müssen sich regelmäßig bei der Zentrale melden. Bei jedem Anruf

- ist der aktuelle Standort der Gruppe mitzuteilen und
- kann der zuletzt gemeldete Standort aller anderen Gruppen samt Uhrzeit der Meldungen abgefragt werden. Sollte Mr. X gefangen werden, muss dieses sofort der Zentrale gemeldet werden. Die Telefonzentrale entscheidet, ob eine weitere Runde gespielt wird (siehe Weiterspiel). In diesem Fall muss die Zentrale allen Teams mitteilen, wer der neue Mr. X ist.

**Mr. X** besteht aus einem Team von 2 Personen, das ausgelost wird oder sich freiwillig zusammenfindet. Er meldet seine Position (letzte durchfahrene Haltestelle) und Fahrtrichtung bei der Telefonzentrale mindestens **jeweils zur vollen und halben Stunde** (Toleranz: 5 Minuten), die eine Viertelstunde später von der Zentrale freigegeben wird. Eine **verpasste Meldung** führt zum **Sieg** der Detektiv-Gruppen. Mr. X bekommt bei seiner Meldung die letzten bekannten Positionen der Detektive mitgeteilt sowie auf Nachfrage eventuell vorliegende öffentliche Informationen. Während der Telefonate von Mr. X muss immer eine Person aus der Gruppe an der aktuellen Haltestelle warten.

**Detektive** Die Detektive bestehen aus ein Teams von 2 bis 3 Personen, die ausgelost werden oder sich freiwillig zusammenfinden. Sie müssen mindestens alle halbe Stunde (jeweils zur viertel und dreiviertel Stunde) ihre eigene Position bei der Zentrale melden (Toleranz: 5 Minuten, ansonsten Disqualifikation). Gleichzeitig dürfen sie nicht öfter als alle 10 Minuten und maximal dreimal pro Stunde bei der Zentrale die letzte bekannte Position von Mr. X, die Positionen der anderen Detektive, sowie hinterlegte Nachrichten erfragen. Darüberhinaus ist es den Detektiven erlaubt, bei der Zentrale kurze Nachrichten zu hinterlassen, beispielsweise das Ziel ihrer weiteren Reise, oder Bitten und Informationen an andere Detektiv-Gruppen. Diese Nachrichten sind „öffentlich“, werden allen Detektivteams als SMS zugesandt und auf Wunsch auch Mr. X auf Nachfrage weitergegeben. Im Gegensatz zu Mr. X dürfen die Detektiv-Gruppen sich zum Telefonieren **nicht splitten** (Wenn eine Detektiv-Gruppe zum telefonieren den Bahnsteig verlassen muss, darf kein Mitglied der Gruppe dort warten).

**Kommunikation** Direkte Kommunikation zwischen den Detektivgruppen ist erst eine Stunde vor Spielschluss erlaubt. (Kleine mögliche Verschärfung: Telefonieren nur außerhalb der Verkehrsmittel selbst erlaubt). Die Weitergabe von Informationen via SMS durch die Zentrale erfolgt vorbehaltlich technischer Probleme und somit ohne Gewähr auf Ankunft der SMS.

**Tragen eines Erkennungszeichens** . Alle Mitglieder jeder Gruppe müssen zur gegenseitigen Erkennbarkeit ständig die entsprechende Baseball-Mütze, bzw. die Umhängebänder, Armbinden oder Halstücher tragen.

**Aufenthalt am Bahnhof und an der Bushaltestelle** Die Gruppen haben sich an Bahnhöfen, Haltestellen, in Zügen oder in Bussen aufzuhalten. Innerhalb von Bahnhöfen sollte sich Mr. X in der Eingangshalle, am Bahnsteig oder in der Telefonzelle aufhalten. In den Zügen und Bussen sollte sich Mr. X im vordersten Zugabteil oder Busabschnitt aufhalten.

**Spielbeginn und -ende** Mr. X sowie die Detektivteams suchen sich ihre respektiven Startpunkte innerhalb des Spielgebiets selber aus. Die Detektivteams teilen ihre Startpunkte am Vorabend des Spiels der Zentrale mit, spätestens dann erfährt auch Mr. X die Startpunkte, um seinen Startpunkt entsprechend zu wählen. Mr. X enthüllt seine Startposition erst unmittelbar vor Spielbeginn um 10:00 Uhr (Uhrzeit stammt aus der Quelle und ist nicht bindend.) gegenüber der Zentrale. Die Position von Mr. X wird von der Zentrale ab 10:00 den Detektivteams mitgeteilt. Das Spiel beginnt um 10:15 Uhr an den jeweiligen Startpunkten und ist spätestens nach vier (fünf) Stunden beendet, oder wenn:

- eine Person der Mr. X-Gruppe von einer Person einer Detektiv-Gruppe berührt worden ist.
- Mr. X seiner Meldepflicht der Zentrale gegenüber nicht nachkommt.
- es Mr. X gelungen ist, die volle Zeit unentdeckt im Spielgebiet herumzufahren.

Falls Mr. X gefasst wurde, muss dieses sofort in der Zentrale gemeldet werden.

**Weiterspiel** Falls Mr. X schnell gefangen wird, kann eine zweite oder dritte Runde gespielt werden. Dazu gibt die Telefonzentrale den Auftrag, dass Mr. X und die erfolgreichen Detektive ihre Rolle vor Ort tauschen. Die neuen Detektive müssen eine halbe Stunde warten, bevor sie zur neuen Jagd starten. Sie müssen sich natürlich solange dort aufhalten, wo sie nicht mitbekommen können, wohin Mr. X verschwindet. Die anderen Detektive müssen nicht unbedingt informiert werden.

**Nicht-Neutrale Zentrale** Die Zentrale entscheidet, ob sie mit Anbruch der letzten 60 Spielminuten lenkend in das Geschehen eingreift, indem sie den Detektivteams taktische Hinweise gibt. Die Detektive sind nicht an diese Hinweise gebunden.

**Nachsitzung** Nach Spielende treffen sich alle in einem noch näher zu spezifizierenden Biergarten oder Café.