



Chemnitz jagt Mr. X

Das Detektivspiel im Chemnitzer ÖPNV

Wann: Mi, 10.11.2010, 14:00 Uhr
Wo: Mensavorplatz, TU Chemnitz
Anmeldung: klima@vzs.de

Ziel

- Stoppt X bevor er/sie in Chemnitz drei von fünf „täglichen Wegen“ erreicht hat!

TeilnehmerInnen

- Mister X: eine Gruppe von 3 - 5 Personen
- Die VerfolgerInnen: 5 Gruppen von bis zu 5 Personen X
- Die Zentrale (auf dem Mensavorplatz)

Material

- Jede VerfolgerInnengruppe hat 1 Liniennetzplan für Chemnitz
- Jede Person der VerfolgerInnengruppen hat ein Semesterticket der CVAG für die Tarifzone 13, d.h. die Züge dürfen auch genutzt werden
- X hat 1 Mobiltelefon, 1 Liniennetzplan für Chemnitz und ein Semesterticket. Auf dem Liniennetzplan sind 5 Stationen eingetragen, von denen X drei erreichen muss.
- Die Zentrale verfügt über ein Telefon, einen Liniennetzplan für Chemnitz

Wo wird gespielt?

- Tarifzone 13 der CVAG

Was dürfen die Gruppen?

- Das Ziel ist es, X zu stellen bevor drei „tägliche Wege“ erledigt wurden.
- Jede Gruppe bewegt sich mit dem Bus und Straßenbahn innerhalb der Zone 13.
- Es ist nicht erlaubt, sich zu Fuß durch die Stadt zu bewegen.
- Die Gruppen dürfen nur innerhalb einer Haltestelle den Bahnsteig wechseln oder die Straße überqueren. **Es gilt:** Der Name der Haltestelle an der ausgestiegen wird, muss auch der Name der Haltestelle sein, wo wieder eingestiegen wird.
- Es muss immer in Bewegung geblieben werden. Auf spätere Verbindungen darf nicht gewartet werden.
- Die Gruppe muss während des gesamten Spiels zusammen bleiben! Die einzelnen Mitglieder einer Gruppe dürfen nicht mit unterschiedlichen Bussen oder Straßenbahnen gleichzeitig fahren.

Was darf X?

- Für Mister X gelten die gleichen Regeln wie für die Gruppen.
- Mister X darf sich nicht verstecken oder vor den VerfolgerInnen weglaufen, die ihn offensichtlich entdeckt haben.

Wie erkennt man X?

- X ist auffällig gekleidet.

Start

- Der Startpunkt für die Gruppen ist der Mensavorplatz.
- Mister X startet 20 Min. früher als die VerfolgerInnen.
- Die Gruppen und Mister X geben der Zentrale ihre Telefonnummer/Handynummer.

Ablauf

- Zu jeder vollen Stunde sowie 20 Minuten vor und 20 min nach jeder vollen Stunde gibt Mister X per SMS oder Anruf seinen Standort (Name der Haltestelle) an die Zentrale durch.
- Die Zentrale teilt sofort per SMS den Standort von X an die Gruppen mit.
- Die Gruppen können sich nun an Mister X' Fersen heften.

Verhaftung

- Trifft ein DetektivInnenteam mit Mister X zur selben Zeit am selben Ort ein, können die DetektivInnen X festnehmen.
- Mister X darf sich nicht verstecken und darf nicht fliehen, außer: Gelingt es X, mit einem Verkehrsmittel zu flüchten, bevor die DetektivInnen Mister X berühren, ist die Flucht gelungen.
- Sofort nach der Verhaftung muss der Zentrale diese mitgeteilt werden.
- Sollte die Verhaftung nach weniger als 30 min gelingen, wird ein neuer Mister X bestimmt.
- Die neue X-Gruppe bekommt die Verkleidung und 15 min Vorsprung, bis die Jagd eröffnet wird.

Was sind die täglichen Wege?

- X kann frei entscheiden an welchen der vorher festgelegten Haltestellen (insgesamt 5) die „täglichen Wege“ erledigt werden.
- Die täglichen Wege sind „Einkaufen, Arbeiten, Freunde treffen, Hobbys, Wohnen“.
- Sobald ein „täglich Weg“ erledigt wurde, berichtet X dies der Zentrale und die Zentrale wiederum berichtet es den Gruppen.

Wer gewinnt?

- Entweder eine VerfolgerInnengruppe gewinnt, indem sie Mister X fängt.
- Oder Mister X gewinnt, wenn 3 von 5 „täglichen Wegen“ erledigt wurden

Dauer des Spiels

- 2 Stunden, ab Verfolgungsbeginn