

Regeln

Das Spiel

„Scotland Yard live“ ist ein dem Brettspiel „Scotland Yard“ ähnliches Spiel, das man nicht auf dem Spielbrett, sondern in einer Großstadt spielt. Dabei versuchen Detektivgruppen, mit öffentlichen Verkehrsmitteln eine Mr.-X-Gruppe, die sich ebenfalls mit Bussen und Bahnen bewegt, zu fangen.

Man benötigt:

- **10 - 15 Spieler** in Zweier- oder Dreiergruppen (für mehr Spieler: spezielle Variante)
- möglichst **viele Handys** (mindestens eines pro Gruppe) mit ausreichendem Akkustand und genügend Guthaben bei möglichst günstigen Tarifen (möglichst Flatrate)
- aktuelle geografische **Stadtpläne** mit allen Verkehrslinien für alle Gruppen
- **Fahrkarten** (Tageskarten oder Monatskarten) für jeden Spieler
- eventuell Rucksäcke, Proviant, Uhren sowie Papier und Stifte
- eventuell ein Scotland-Yard-Brettspiel mit der "Mr. X"-Mütze

Gruppen

Es gibt im Spiel mehrere Gruppen aus zwei bis drei Mitgliedern.

- Es gibt eine **Mr.-X-Gruppe**, die von den Detektiven im Laufe des Spiels **gefangen werden soll**. Sie sollte aus fairen Spielern bestehen, da die Detektive nicht feststellen können, ob die Mr.-X-Gruppe die Regeln einhält.
- Es gibt eine **Detektivzentrale-Gruppe**, die wie alle anderen Gruppen von Mr. X direkt per SMS über seinen Aufenthaltsort informiert wird. Sie koordiniert jedoch zusätzlich die Detektivgruppen und denkt sich eine **Strategie** aus, um Mr. X einzukreisen. Sie sollte deshalb das öffentliche Nahverkehrsnetz gut kennen. Außerdem muss die Zentrale alle anderen Detektivgruppen sehr oft anrufen, weshalb sie möglichst viele Handys mit geringen Kosten mitführen sollte. Bei einer geringeren Anzahl von Spielern spielt die Detektivzentrale mit und versucht wie die anderen Detektive, Mr. X zu fangen, bei mehr als 5 Gruppen sollte sie wegen der großen Anzahl von Anrufen von einem festen Ort aus spielen.
- Es gibt außerdem **2 bis 4 normale Detektivgruppen**, die versuchen, Mr. X zu **fangen**. Es sollte in jeder Detektivgruppe ein Spieler sein, der sich gut im Bahn- und Busnetz auskennt.

Achtung: Die Gruppen können im Laufe des Spiels eine andere Funktion bekommen, wenn Mr. X gefangen wird! (siehe dazu: Abschnitt „Mr. X wird gefangen“)



Beginn des Spiels

Die Mitspieler treffen sich an einem vorher vereinbarten Ort. Zuerst kann man eine Runde Scotland Yard als Brettspiel spielen. Dann werden die Gruppen eingeteilt und es wird ausgemacht, wie lange und auf welchem Gebiet gespielt werden soll. Die vorgefertigten **Merkblätter** werden mit Angaben über Spielgebiet, Spieldauer und Gruppen ausgefüllt. Die Mr.-X-Gruppe erhält, wenn vorhanden, die "Mr. X"-Mütze aus dem Brettspiel.

Jetzt kann das Spiel beginnen: Die Mr.-X-Gruppe macht sich als erste auf den Weg zur nächsten Haltestelle eines Verkehrsmittels, die die **Starthaltestelle** für alle ist. Nach 10 Minuten ruft die Mr.-X-Gruppe die noch am Startpunkt stehenden Detektive an und nennt ihr den gegenwärtigen Standort (siehe "Ablauf des Spiels"). Die Detektivgruppen sprechen sich ab, gehen gemeinsam zur Starthaltestelle und das Spiel beginnt.

Ablauf des Spiels

Die Detektivgruppen und die Mr.-X-Gruppe bewegen sich die ganze Zeit über nur mit den öffentlichen Verkehrsmitteln. Die **Mr.-X-Gruppe** sendet nach dem ersten Anruf **alle 10 Minuten** eine SMS an alle Gruppen. Mr. X muss dabei folgende **Informationen** verraten:

- Wenn die Mr.-X-Gruppe an einer Haltestelle steht, muss sie den **Namen der Station** sowie die Linie und die Richtung des Verkehrsmittels, in das sie einsteigen will, oder, wenn sie erst ausgestiegen ist, den Bahnsteig nennen.
- Wenn sie sich in einem Verkehrsmittel befindet, muss sie die **Linie**, die **Richtung** und die **nächste Station** nennen.

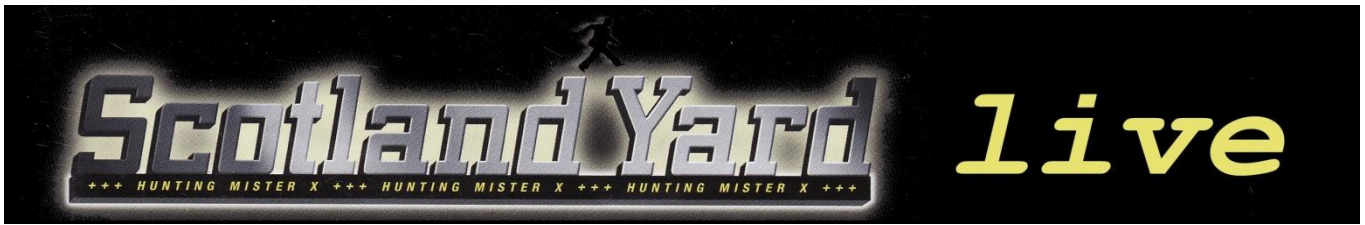
Achtung: Anders als beim Brettspiel darf Mr. X nicht darüber informiert werden, wo sich die Detektivgruppen befinden.

Die Detektivzentrale ruft danach auch die anderen Detektivgruppen an, fragt nach deren Position und gibt den Gruppen einen **Vorschlag**, wie sie fahren können, um mit den anderen Gruppen Mr. X einzukreisen.

Tipp: Es ist wichtig, dass die Detektivzentrale sich überlegt, wie Mr. X gefangen werden kann, da ansonsten alle Gruppen Mr. X nur hinterherfahren, anstatt ihn einzukreisen. Daher sollten die Detektivgruppen auch die **Ratschläge der Zentrale befolgen**.

Tipp: Die Detektivgruppen können sich natürlich auch zu anderen Zeiten als den oben beschriebenen anrufen. Allerdings sollten sie das nicht machen, wenn ein Anruf von der Zentrale erwartet wird.

Tipp: Die Telefongespräche sollten möglichst **kurz gefasst** sein, da im echten Leben alles viel hektischer ist als auf dem Spielbrett. Man kann z.B. vorher vereinbaren, die Telefongespräche im Telegrammstil zu führen.



Tipp: Bei den Handys sollte die Lautstärke so gewählt werden, dass man auch bei lauten Hintergrundgeräuschen in der Bahn etwas versteht. Um sicherzugehen, dass der Gesprächspartner alles verstanden hat, sollte man am Ende des Gespräches noch einmal den Gesprächspartner fragen, ob dieser alles verstanden hat.

Achtung: Auch im digitalen Zeitalter kann es noch schlechten Empfang geben. Wenn die Detektivzentrale, die Mr.-X-Gruppe oder eine andere Gruppe merkt, dass eine andere Gruppe in einem Funkloch ist, muss sie die anderen Gruppen anrufen und das Spiel muss kurz unterbrochen werden.

Die Mr.-X-Gruppe wird gefangen

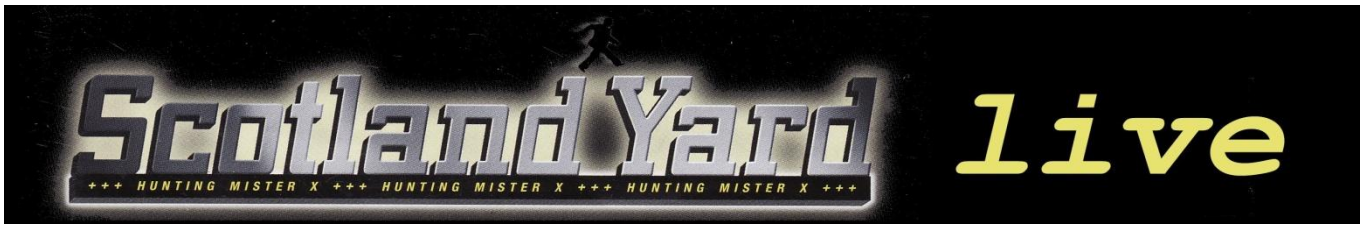
Wenn eine Detektivgruppe die Mr.-X-Gruppe sieht, ist die Mr.-X-Gruppe gefangen. Hat die Mr.-X-Gruppe das nicht bemerkt, ruft die Detektivgruppe sie an und gibt den Ort und die Zeit an, wo sie gesehen wurde. Stimmen die Angaben, treffen sich die beiden Gruppen an einer ausgemachten Haltestelle. Wenn es schneller geht, dürfen sich die beteiligten Gruppen auch zu Fuß zwischen den Stationen zum Treffpunkt bewegen.

Die beteiligten Gruppen teilen dann den restlichen Gruppen per SMS mit, wo und wann Mr. X gefangen wurde. Die Zentrale ruft nun alle anderen Gruppen an. Jetzt wird das Spiel **kurz unterbrochen**. Die nicht beteiligten Gruppen bleiben an ihrer Station oder steigen an der nächsten Station aus, wenn sie sich gerade in einem Verkehrsmittel befinden. Die Mr.-X-Gruppe und die Detektivgruppe **tauschen ihre Funktionen**. Wenn möglich, sollten auch die Handys ausgetauscht werden, damit die Gruppen, die viel telefonieren, weiterhin die Handys mit den günstigsten Tarifen haben.

Die Mr.-X-Gruppe erfährt jetzt, wo sich die restlichen Detektivgruppen befinden. Dann **fährt die neue Mr.-X-Gruppe los** und die neue Detektivgruppe bleibt an ihrem Ort. Sie darf jedoch die Linie und die Richtung, in die die neue Mr.-X-Gruppe fährt, nicht wissen.

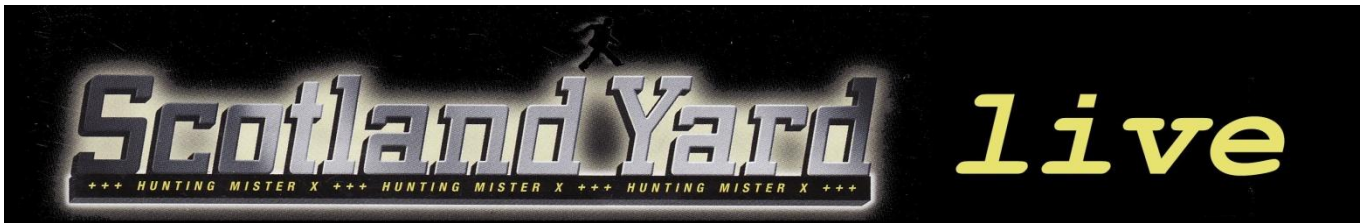
Nach 10 Minuten werden alle Gruppen darüber informiert, dass das Spiel fortgesetzt wird. Wenn eine Detektivgruppe diese neuen Informationen bekommen hat, darf sie das **Spiel fortsetzen** und sich mit Bahnen und Bussen weiterbewegen.

Die Mr.-X-Gruppe darf jedoch erst 15 Minuten nach dem Gruppentausch gefangen werden, da sie sonst von einer noch stehenden Detektivgruppe gefangen werden könnte. Sollte Mr. X trotzdem gesehen werden, fährt die Gruppe weiter und die Detektivgruppe, die Mr. X entdeckt hat, muss 5 Minuten an der Haltestelle warten und darf erst dann weiterfahren. Erst dann dürfen die anderen Gruppen auch darüber informiert werden.



Zusätzliche Regeln zum Spielablauf

- Die Gruppen dürfen sich **nur mit öffentlichen Verkehrsmitteln** und **nicht außerhalb von Haltestellen zu Fuß** bewegen.
- Ausnahmen gibt es nur beim Weg vom Treffpunkt zur ersten Haltestelle, beim Umsteigen, bei Spielunterbrechungen in bestimmten Fällen (z.B. die Mr.-X-Gruppe auf dem Weg zum Treffpunkt mit den Detektiven, die sie gesehen haben) und bei der Rückkehr zum Treffpunkt nach dem Spiel.
- **Umsteigen** ist nur zwischen **zusammengehörenden Haltestellen** erlaubt. Gehören zwei Haltestellen zusammen, erkennt man das meistens am gleichen oder ähnlichen Namen der beiden Stationen oder einem Verbindungsstrich auf dem Netzplan.
- Eine Gruppe darf sich während des Spieles **höchstens 15 Minuten** lang an einer Umsteigestation befinden, ohne sich zu entscheiden, wohin sie weiterfahren will. Danach muss sich die Gruppe die Richtung, in die sie weiterfahren will, aussuchen, sich sofort zur Haltestelle der Linie begeben und die nächstbeste Fahrt nehmen.
- Die Gruppen dürfen sich während des Spiels **nicht aufteilen**, auch nicht innerhalb von Stationen.
- Die Gruppen dürfen sich **nur im Spielgebiet** bewegen. Das heißt, dass sie spätestens an der letzten Haltestelle im definierten Gebiet aussteigen müssen.
- Stationen, die eigentlich außerhalb des Spielgebiets liegen, aber mit einer Haltestelle im Spielgebiet zusammengehören, können trotzdem angefahren werden.
- Es kann ausgemacht werden, dass bestimmte Verkehrsmittel wie z.B. Regionalbahnen wegen zu schneller Fahrzeiten oder zu seltener Fahrten ausgeschlossen werden.
- Die Anzahl der Fahrten mit bestimmten Verkehrsmitteln kann auch begrenzt werden. Zur Kontrolle muss dann die Fahrt mit ihnen immer der Zentrale gemeldet werden.
- Die **Mr.-X-Gruppe** muss immer im **ersten Wagen eines Zuges** bzw. im **unteren Geschoss eines Doppeldeckers** oder Doppelstockzuges fahren und muss immer **von außen gut sichtbar** sein.
- Die Detektivgruppen dürfen sich überall im Zug oder im Bus aufhalten.
Tipp: Die Detektive sollten sich trotzdem immer vorne im Zug aufhalten, um die Mr.-X-Gruppe abpassen zu können. Durch Durchgänge zwischen den Wagen in modernen Zügen können sie aber oft auch während der Fahrt in den ersten Wagen kommen.
- Werden die Regeln aus Versehen nicht beachtet, muss das der Detektivzentrale oder bei einem Regelverstoß von Mr. X auch den anderen Detektivgruppen mitgeteilt werden. Verlässt eine Gruppe versehentlich das Spielgebiet, muss sie sich so schnell wie möglich zurück zur letzten Haltestelle innerhalb des Spielgebiets begeben.



Varianten

Es gibt unterschiedliche **Varianten** von Scotland Yard live, darunter:

Variante: Anrufe

In der Vergangenheit erfolgte die Kommunikation wurde bei Scotland Yard live meist nur über Anrufe. Die Detektivzentrale ist bei dieser Variante die einzige Gruppe, die direkt von Mr. X angerufen wird und dann bei ihren Anrufen natürlich auch die Position von Mr. X an die restlichen Gruppen weitergeben muss. Hier hat die Zentrale jedoch immer einen gewissen Wissensvorsprung und dadurch eine größere Chance, Mr. X selbst zu fangen. Vor allem bei älteren Handys, bei denen das Schreiben von SMS längere Zeit in Anspruch nehmen kann, kann diese Variante trotzdem einfacher sein. Besteht das Problem nur im Schreiben von SMS an mehrere Personen, kann Mr. X eine SMS an die Zentrale senden, die die Position dann traditionell per Anruf weitergibt.

Variante: keine Detektivzentrale

Häufig wird das Spiel auch ganz **ohne Detektivzentrale** gespielt, damit alle Detektivgruppen die selbe Entscheidungskraft besitzen. Auch bei dieser Variante sendet Mr. X alle Detektivgruppen eine SMS, aber der Nachteil ist, dass die Koordination der Detektivgruppen dabei sehr eingeschränkt ist und Mr. X nur selten gefangen wird.

Variante: Fahrtenprotokoll

Man kann das Spiel mit dem vorgefertigten **Fahrtenprotokoll** spielen. Dabei trägt ein Mitglied jeder Gruppe jede Linie, mit der die Gruppe fährt, die Station, an der die Gruppe in diese Linie eingestiegen ist und die Station, an der sie ausgestiegen ist, in eine vorgefertigte Liste ein. Außerdem werden Einstiegszeit und Ausstiegszeit festgehalten. Am Ende kann das Spiel mit einem Stadtplan und Spielfiguren nachgespielt werden.

Taktik

1. Mr. X sollte sich nicht auf Strecken begeben, auf denen es nur wenige Fluchtmöglichkeiten bzw. Umsteigestationen gibt.
2. Busfahrten durch Mr. X können die Detektive verwirren, sind aber auch gefährlich, da Busse meist einen nicht so dichten Takt haben.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn die **verabredete Zeit abgelaufen** ist. Dann kann die Mr.-X-Gruppe **nicht mehr gefangen werden**. Zu einem verabredeten Zeitpunkt müssen die Gruppen wieder am Treffpunkt zusammenkommen.