Mister X

Dieses Geländespiel wird meist in größeren Städten gespielt. Mithilfe von sporadischen Hinweisen zum Aufenthaltsort des unbekannten "Mister X" wird dieser von mehreren Gruppen verfolgt, mit dem Ziel ihn zu identifizieren und zu ergreifen. Das Spiel basiert auf dem Gesellschaftsspiel "Scotland Yard".

Das Gesellschaftsspiel "Scotland Yard" spielt in London. Irgendwo in den Strassen versteckt sich der mysteriöse "Mister X", der von den Agenten des Scotland Yard gejagt wird. Diese bewegen sich für alle sichtbar auf dem Spielplan, während der Spieler, der die Rolle des Mister X übernommen hat, nur ab und an seinen derzeitigen Aufenthaltsort auf dem Spielplan preisgibt. Das Spiel ist vorbei, wenn ein Agent an dem Ort ist, an dem sich der Mister X zu diesem Zeitpunkt aufhält oder wenn der Mister X für eine bestimmte Anzahl von Runden nicht gefangen werden konnte.

Grundhandlung

Wie bei der Vorlage, dem Gesellschaftsspiel "Scotland Yard", geht es auch hier darum, eine bestimmte, mysteriöse Person zu fangen. Die wesentlichen Unterschiede sind dabei, dass dies in einer realen Stadt stattfindet und nicht auf einem Spielplan, dass die Agenten "Mister X" in der Regel nicht kennen und das die Agenten in kleinen Gruppen unterwegs sind.

Die Agentengruppen bekommen sporadisch, z.B. alle 5 oder 10 Minuten mitgeteilt, wo sich Mister X gerade aufhält. Durch geschickte Verfolgung muss es den Gruppen zunächst gelingen, Mister X zu erkennen um ihn anschliessend fangen zu können.

Das Spielfeld

Für dieses Spiel eignen sich vor allem etwas größere bis sehr große Städte, in denen idealerweise auch diverse Verkehrsmittel zur Verfügung stehen (Strassenbahn, Busse, S-Bahnen, etc.). Bekommen Mister X und die Agenten Tagestickets für den öffentlichen Nahverkehr, können sie sich flexibel in der ganzen Stadt bewegen und das Spiel bekommt dadurch eine grosse Dimension. Man kann das Spiel aber auch in mittelgroßen Städten spielen, ohne dass man öffentliche Verkehrsmittel benutzen muss. Eventuell kann es auch mit Fahrrädern durchgeführt werden.

Das Spielfeld sollte klar eingegrenzt sein. Dies kann (und sollte) nach

- aussen hin - wo liegen die Grenzen?

- als auch nach innen hin - darf sich Mister X in einem Geschäft/Kaufhaus aufhalten oder muss er sich grundsätzlich auf öffentlichen Verkehrswegen bewegen?

geschehen. Wie stark das Gebiet eingegrenzt werden sollte hängt von der Komplexität des Spielfeldes, von der Anzahl der Agentengruppen und deren Fähigkeiten ab (bei drei bis vier Gruppen von jüngeren Kindern muss es deutlich einfacher sein als wenn zehn oder fünfzehn Gruppen von Teenagern nach dem Mister X fahnden).

Möglichkeiten für die Kommunikation

- **Die Telefon-Variante**: Mister X meldet sich immer wieder per Telefon/Handy bei der "Zentrale" um seinen Standort durchzugeben. Gleiches tun die Agenten, um den als letztes durchgegebenen Standort von Mister X zu erfahren. Eine eher aufwendige Möglichkeit der Kommunikation, bei der die Agenten oftmals erst mit enormem Zeitverzug den letzten Aufenthaltsort von Mister X erfahren.
- **Die SMS-Variante**: Mister X gibt seinen Standort sporadisch per SMS durch. Diese wird entweder an die "Zentrale" gesendet, welche diese Info wiederum an die Agenten weiterleitet, oder die SMS geht von Mister X direkt an alle Agenten-Handys. Letzteres lässt sich bei vielen Handys recht einfach über die Gruppen-SMS-Funktion realisieren. Einfach und schnell zu realisieren. Allerdings fällt Mister X dann schnell durch das Schreiben von SMS auf und es entstehen je nach Handy-Tarif mitunter hohe Kosten für die versendeten SMS.
- **Die GPS-Variante**: Auf aktuellen Smartphones lassen sich Ortungs-Apps wie "Google Latitude" installieren, über die man geaddeten Freunden seine aktuelle Position durchgeben kann. Manche dieser Apps tun dies automatisch in bestimmten zeitlichen Abständen. Auf diesem Weg können die Agentengruppen regelmässig die aktuelle Position von Mister X erfahren. Variante für Technik-Freaks - aber die soll es ja in fast jedem Team geben. Vorteil für Mister X zudem: er gibt sich nicht durch Telefonieren oder SMS-Schreiben zu erkennen, da er sein Handy nie aus der Tasche holen muss.
- **Kombinationen der vorgenannten Varianten**: So kann bei der GPS-Variante z.B. nur die "Zentrale" auf die Ortungsdaten Zugriff erhalten und die aktuelle Position sporadisch per SMS an die Agenten rausschicken. Dabei kann die aktuelle Position oft deutlich genauer beschrieben werden, als wenn Mister X dies unter Stress tun würde. Zudem kann die "Zentrale" die Frequenz der SMS variieren, je nachdem, wie erfolgreich die Gruppen sind. Gelingt es z.B. über eine längere Zeit keiner Gruppe, Mister X zu identifizieren, kann die Aussendefrequenz erhöht werden, um die Gruppen in ihren Bestrebungen zu unterstützen.

Es ist auch hilfreich zu klären, wie sich die Gruppen untereinander verständigen können.

Handlungen einbauen

Um das Spiel spannender und vielseitiger zu gestalten, können Handlungen eingebaut werden (z.B. Sprengkommando). So könnten im Spielfeld Hinweise auf das äußere Erscheinungsbild von Mister X versteckt werden. Weiterhin kann auch um die Figur des Mister X eine ganze Geschichte kreiert werden, wodurch sich veränderndende Spielsituationen geschaffen werden können.

Bildnachweis

- Titelbild: © Günter Havlena / pixelio.de