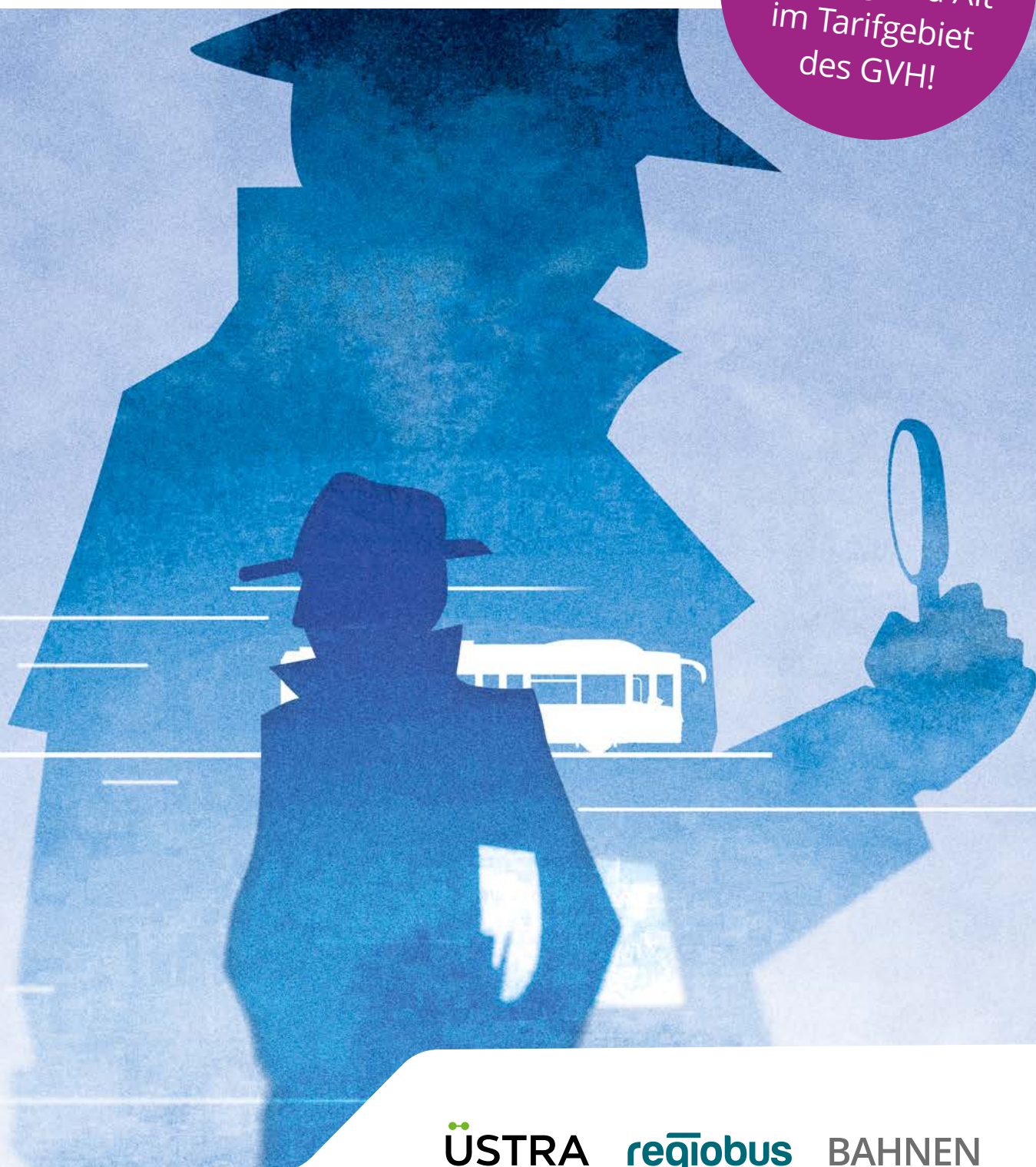


Werde zum Meisterdetektiv:

METROPOLY

Das Live-
Verkehrsspiel
für Jung und Alt
im Tarifgebiet
des GVH!



ÜSTRA reģiobus BAHNEN

gvh.de

VERBUNDEN IM **GVH**

Metropoly – das Live-Verkehrsspiel

Suche die verschwundenen Geheimdokumente und finde die feindlichen Agenten

Sieger wird, wer die Geheimnisse des öffentlichen Nahverkehrs erforscht hat

Metropoly – mit diesem heimischen **Live-Verkehrsspiel** verliert der Bus- und Bahndschungel im Großraum-Verkehr Hannover (GVH) seine Undurchschaubarkeit und seinen Schrecken. Vom GVH ursprünglich als Begleitprogramm zu einem seiner Unterrichtsprojekte entwickelt, findet das **Reality-Spiel** inzwischen auch bei Erwachsenen reges Interesse. Gruppen fast jeden Alters können mit **Metropoly** viel Spaß haben. Dabei lernen die Mitspielerinnen und Mitspieler ganz nebenbei auch noch das Verkehrsnetz von Hannover kennen. Das Ganze ist durch unsere **Tageskarte Gruppe** auch noch super günstig.

Die Spielidee:

... basiert auf dem Ravensburger Gesellschaftsspiel „Scotland Yard“ sowie auf dem Spiel des Verkehrsverbundes Rhein-Ruhr „Wo ist der Fuchs?“.

Feindliche Agenten – dargestellt von einer Gruppe Spielerinnen und Spielern – verschwinden mit Geheimdokumenten im **Tarifgebiet des GVH** und sollen von Detektivteams – gespielt von den übrigen Mitspielerinnen und Mitspielern – innerhalb einer festgelegten Zeit aufgespürt und gefasst werden.

Unverzichtbare Instrumente der Verfolgungsjagd kreuz und quer durch die **Region Hannover** sind die **Busse und Bahnen der GVH Partner ÜSTRA, regiobus und Bahnen**. Viertelstündlich (nach vorheriger Absprache auch in längeren Intervallen) müssen sich sowohl Agenten als auch Detektive gegenseitig ihren Standort und die Agenten den nächsten Schritt (Richtung) per Textnachricht bekannt geben. Gewinnen kann die spannende Jagd nur, wer am besten die Geheimnisse des öffentlichen Nahverkehrsnetzes erforscht hat und sich auskennt.

Spielanleitung

Spielfeld:

Spielfeld ist das Stadtgebiet von **Hannover mit der Tarifzone A**. Das Spielfeld darf nicht verlassen werden. Tarifzonengrenze beachten!

Spielausrüstung:

Jede Gruppe braucht ein Handy, damit sich die Gruppen im Spielverlauf untereinander per Textnachricht die nächsten Schritte bekannt geben können. Zusätzlich benötigt jeder Spieler eine gültige GVH Fahrkarte für die Tarifzone **A**. Alternativ kann für die einzelnen Gruppen auch die **Tageskarte Gruppe**, gültig für bis zu 5 Personen, genutzt werden.

Spielablauf:

Das Spiel kann von allen Gruppen von einem zentralen Punkt begonnen werden, z. B. am Kröpcke. Die Agenten erhalten 15 Min. Vorsprung. Nach dem ersten Telefonat oder der ersten Textnachricht, der Standortinformation und der Strategieabsprache, starten die Detektive.

Pünktlich alle 15 Min. (oder 20 Min. nach Absprache) geben die Agenten per Textnachricht an alle anderen Gruppen ihren augenblicklichen Standort und die weitere Fluchtrichtung bekannt. Die Detektive können sich auch ihr weiteres Vorgehen (Richtung) mitteilen, um so eine „Strategie“ entwickeln zu können.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn die festgesetzte Spieldauer abgelaufen ist, ohne dass die Agenten gefasst wurden. Diese sind dann die Sieger. Es ist auch beendet, wenn eine Detektivgruppe die Agenten an der Haltestelle in Empfang genommen hat oder zu ihnen in den Bus oder die Bahn gestiegen ist, die Geheimpapiere an sich genommen und das vorher festgesetzte Codewort an alle per Textnachricht durchgegeben hat. Nach Spielende verständigen sich die Teilnehmer auf einen Abschluss-Treffpunkt.

**Das Spiel lebt von eurer Fairness, da niemand die Gruppen kontrollieren kann.
Deswegen verhaltet euch wie ehrliche Ladys und ehrenvolle Gentlemen!**