



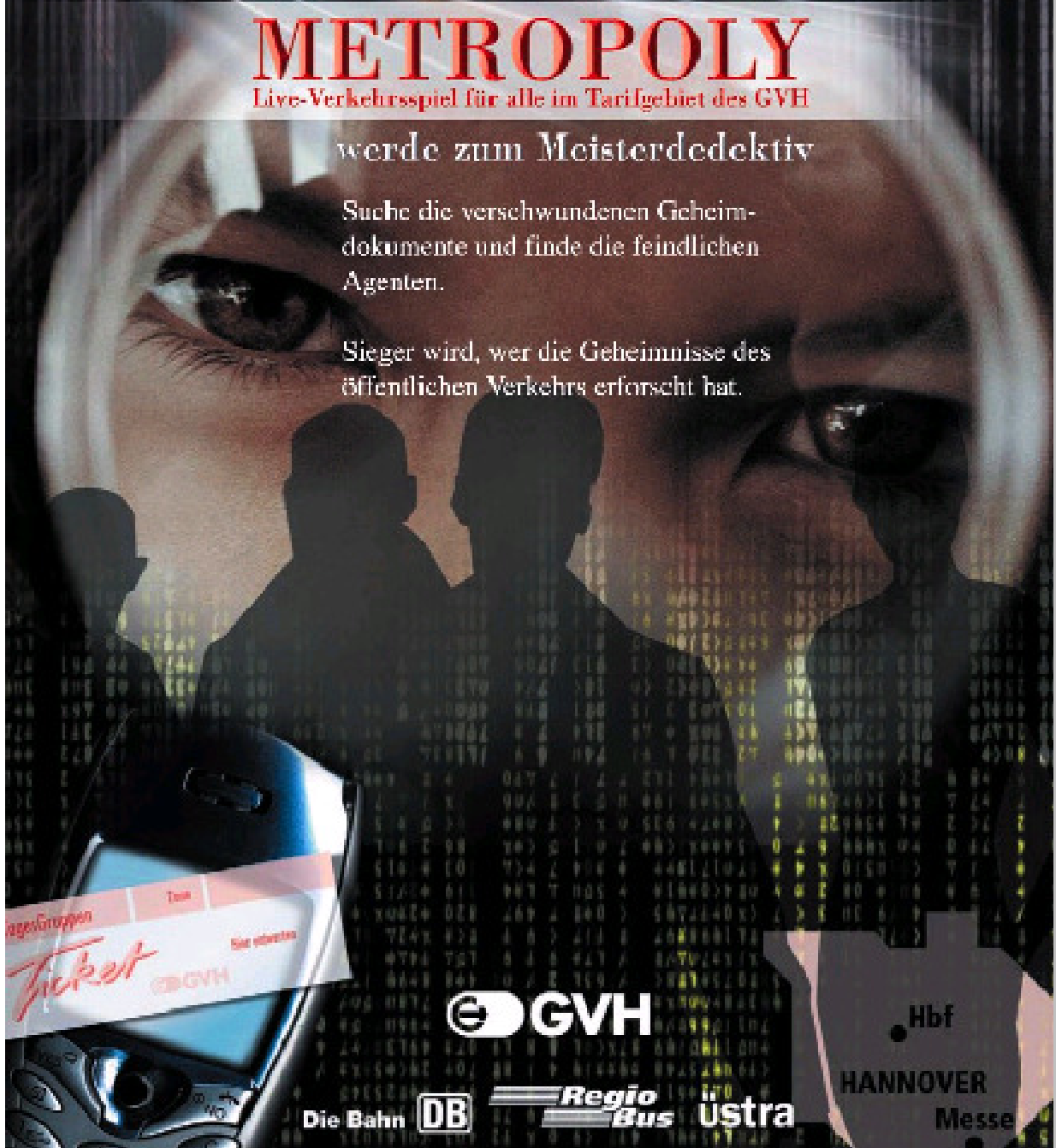
# METROPOLY

Live-Verkehrsspiel für alle im Tarifgebiet des GVH

werde zum Meisterdedektiv

Suche die verschwundenen Geheimdokumente und finde die feindlichen Agenten.

Sieger wird, wer die Geheimnisse des öffentlichen Verkehrs erforscht hat.



**GVH**

Die Bahn



Regio Bus

Üstra





Die Bahn



"Metropoly" - mit diesem heimischen Live-Verkehrsspiel verliert der Bus- und Bahndschungel im Großraum-Verkehr Hannover (GVH) seine Undurchschaubarkeit und 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 sie Mitspielerinnen und Mitspieler ganz nebenbei auch noch das Verkehrsnetz Hannovers kennen. Das Ganze ist durch unsere Tagesgruppentickets 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 Verkehrsgebiet 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 RegioBus, DB und üstra. 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) bekannt geben. Gewinnen kann die spannende Jagd nur, wer am besten die Geheimnisse des öffentlichen Verkehrsnetzes erforscht hat und sich auskennt.



Die Bahn



## Spielregeln für die Handy-Variante ohne Zentrale

**Spielfeld:** Spielfeld ist das Stadtgebiet von Hannover mit den Tarifzonen Hannover 1 und Hannover 2. Das Spielfeld darf nicht verlassen werden. Tarifzongrenzen beachten!

**Spielablauf:** Das Spiel kann von allen Gruppen von einem zentralen Punkt begonnen werden, z.B. am Kröpcke. Die Agenten erhalten 15 Minuten Vorsprung. Nach dem ersten Telefonat oder (SMS), der Standortinformation und der Strategieabsprache starten die Detektive.

Pünktlich alle 15 Min.(oder 20 Min. nach Absprache) geben die Agenten per SMS an alle anderen Gruppen ihren augenblicklichen Standort und weitere Fluchrichtung 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 oder zu ihnen in den Bus oder die Bahn gestiegen ist, die Geheimpapiere an sich genommen und das vorher festgesetzte Codewort an alle per SMS 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 Ladies und ehrenvolle Gentlemen!**