



## Informationsblatt zu Catch X

**Catch X ist eine Stadtralley mit Bus und Bahn** in und um Schwäbisch Hall herum. Das Spielgebiet wird durch die Zone 10 (Kernzone) des Kreisverkehrs Schwäbisch Hall, sowie den auf einer im Kriminalamt erhältlichen Karte der Fußwege in der Stadt begrenzt. Wie bei dem Brettspiel Scotland Yard geht es darum, durch detektivisches Geschick die nächsten Züge **der Catch X Bande** vorauszusehen und diese möglichst oft zu **stellen/fangen**. Zusätzlich können bei unterschiedlichen **Außenstationen** Extrapunkte gemacht werden. Dies alles dient dazu, Hinweise zu erhalten, wer sich hinter unserem ominösen Mr. X versteckt. Das Ziel für jede Gruppe ist es, insgesamt möglichst viele Punkte zu sammeln. Startgebühr: 5 €pro Teilnehmergruppe

### **Anmeldungen:**

Jede Gruppe, die sich anmeldet, besteht aus einem Oberkommissar und bis zu vier weiteren Kommissaren. Von jedem Oberkommissar benötigen wir eine E-Mailadresse, da er für uns die Ansprechperson ist, die per Mail alle weiteren Informationen erhält.

**Jugendgruppen:** Der Oberkommissar muss mindestens 16 Jahre alt sein, da er als Aufsichtsperson für seine Gruppe fungiert. Die Kommissare müssen mindestens 10 Jahre alt sein.

**Familiengruppen:** Wenn Kommissare unter 10 Jahren bei Catch X dabei sind, legen wir Wert darauf, dass der Oberkommissar gleichzeitig ein Erziehungsberechtigter der jungen Kommissare ist.

**Das Anmeldeformular besteht aus 2 Teilen:** Die **Gruppenanmeldung** und die **Einzelanmeldungen** für Oberkommissar und Kommissare.

Wichtig für unsere Planung ist, dass ihr eure **Gruppenanmeldung** bis zum **Anmeldeschluss am 26.03.2019** an das Katholische Jugendreferat bzw. das Evangelische Jugendwerk geschickt habt (gerne auch per E-Mail an [jugendreferat-sha@bdkj.info](mailto:jugendreferat-sha@bdkj.info) oder [info@ejw-hall.de](mailto:info@ejw-hall.de)).

Aus rechtlichen Gründen ist es wichtig, dass die **Einzelanmeldungen** komplett ausgefüllt und von den Erziehungsberechtigten unterschrieben werden. Diese benötigen wir unbedingt im Original. Die Einzelanmeldungen könnt ihr als Gruppe am **Spieltag beim ersten Besuch des Kriminalamtes** gemeinsam mit eurer **Startgebühr** in Höhe von 5 €pro Gruppe abgeben.

### **Ihr braucht beim Start:**

- Jeder Mitspieler benötigt eine gültige Fahrkarte des Kreisverkehrs Schwäbisch Hall für die Zone 10. Falls ihr keine habt, müsst ihr euch selbst eine besorgen, bevor das Spiel startet. Wir empfehlen euch die TageskarteSoloCity für 4,50€, wenn ihr nur eine Fahrkarte benötigt; die TageskartePlusCity für 9,00€(gültig für 5 Personen), wenn ihr mehr als eine Karte für eure Gruppe braucht. (Stand 12.11.2018, Preisänderungen evtl möglich)
- Ein Handy (mit genug Guthaben auf der Karte), damit ihr während des Spiels regelmäßig beim Kriminalamt anrufen könnt.



## Regeln / Ablauf des Spiels

- Ihr könnt mit eurer Gruppe im Stadtgebiet starten, wo ihr wollt.
- Das Kriminalamt (Am Schuppach 3 (Eingang über Gymnasiumstraße, kurz vor dem Efeubewachsenen Turm links), Tel: Kriminalamt 1: 0791/9780043, Kriminalamt 2: 0175/2237338) ist am Spieltag von 8:30 - 13:00 Uhr geöffnet.
- Die Mr. X Gruppe ist von 9:00 - 12:30 Uhr im Spielgebiet unterwegs.
- Die Außenstationen sind von 9:00 - 12:30 Uhr besetzt, Hinweise zu den Außenstationen könnt ihr im Kriminalamt erhalten.
- Die Mr. X Gruppe ist deutlich an schwarzen T-Shirts mit einem großen roten X zu erkennen.
- Ab 9:00 Uhr gibt die Mr. X Gruppe bei jedem Umsteigen ihren aktuellen Standpunkt, sowie das als nächstes genutzte Verkehrsmittel im Kriminalamt bekannt.
- Ab 9:00 Uhr könnt ihr im Kriminalamt den aktuellsten Tipp zum Aufenthaltsort von Mr. X erfragen.
- Die Mr. X Gruppe benutzt ausschließlich Busse der Zone 10 des Kreisverkehrs, die Bahn zwischen Hessental und Schwäbisch Hall, sowie festgelegte Fußwege im Stadtgebiet.
- Im Kriminalamt liegen Karten des Stadtgebietes mit den gekennzeichneten Fußwegen aus.
- Sobald ihr eine Außenstation besucht und/oder Mr. X gefangen habt, erhaltet ihr einen Beweiszettel, den ihr im Kriminalamt abgeben müsst. Erst nachdem ihr diese Zettel abgegeben habt, dürft ihr eine weitere Außenstation besuchen bzw. Mr. X erneut fangen.
- Für jeden abgegebenen Beweiszettel erhaltet ihr im Kriminalamt einen Hinweis darauf, wer sich hinter Mr. X verbirgt. Nach jedem Hinweis dürft ihr einen Tipp abgeben, wen ihr hinter Mr. X vermutet.
- Unter folgendem Link findet ihr das komplette Liniennetz des Stadtbusses im Überblick: [https://www.stadtbus-sha.de/uploads/sha/media\\_document/34/original.PDF](https://www.stadtbus-sha.de/uploads/sha/media_document/34/original.PDF)
- Die Mr. X Gruppe wird nicht spontan die Flucht ergreifen. Sobald ihr euch bemerkbar macht, wird die Gruppe warten, damit ihr ohne Risiken euer Beweisstück erhaltet.
- Haltet euch an die Verkehrsregeln und nutzt zur Straßenüberquerung die Fußgängerüberwege bzw. Unterführungen. Sicherheit geht vor! Wir übernehmen keine Haftung bei Schäden im Straßenverkehr. Ihr seid selbst verantwortlich!

## Punkteverteilung / mögliche Zusatzpunkte

- Für jeden Catch der Mr. X Bande erhaltet ihr je 2 Punkte.
- Die Gruppe, die als erstes errät, wer sich hinter Mr. X verbirgt erhält 5 Bonuspunkte (die zweite Gruppe 4; jede weitere Gruppe 3).
- Für den Besuch jeder Außenstation erhaltet ihr je 1 Punkt.
- Wenn ihr alle Außenstationen besucht habt, erhaltet ihr 3 Bonuspunkte.
- Die Gruppe mit dem ersten bzw. letzten Catch innerhalb der Spielzeit erhält je einen Zusatzpunkt.

## Die Gerichtsverhandlung

Nach einem gemeinsamen Mittagessen im Michaelsaal im Brenzhaus (Mauerstraße 5, 2. Ebene) findet dort die Gerichtsverhandlung statt. Wir starten mit einem gemeinsamen Impuls. Im Anschluss stellt sich die Catch X Gruppe den anwesenden Kommissaren und gibt die Ergebnisse des Spiels bekannt. Hierbei erhält jeder Teilnehmer eine Urkunde und einen kleinen Preis.