

ALLGEMEINE REGELN

1. Die zugeteilte Zone darf nicht verlassen werden (Ausnahme Center Zone). Sobald sie verlassen wird, ist der Player für die Hunter sichtbar und gilt nach 30 Minuten als gefangen.
2. Der Player gilt als gefangen, wenn ihn der Hunter mit beiden Händen berührt.
3. Das bewusste Stören des Standorts ist verboten und gilt als Regelverstoss. Stört ein Versteck das Signal, ist es sofort zu wechseln. Das Handy muss immer bei sich getragen werden.
4. Player und Hunter müssen rund um die Uhr telefonisch für die Spielleitung erreichbar sein.
5. Lautes um Hilfe Rufen und/oder Schreien, um eine Panik unter nicht beteiligten Personen bei der Jagd zu verursachen, ist nicht erlaubt und wird als erfolgreicher Catch gewertet.
6. Das Verschanzen in Wohnungen oder Häusern, in denen die Hunter keinen Zutritt haben, ist nicht erlaubt und führt zu einem Catch. Als Verschanzen gilt ein Ort, welcher nicht öffentlich zugänglich ist.
 - a. Als nicht öffentlich zugänglich gelten folgende Orte: Nur illegal oder nur mit Bezahlung zugänglich sowie private Wohnungen, Häuser, Garagen, etc.
7. Das Informieren der Polizei über die Hunter ist nicht erlaubt und wird als Catch gewertet.
8. Stellt die Spielleitung einen Regelverstoss fest, kann sie den Player disqualifizieren.

Pings

Silent Hunt

1. Jeder Player wird alle 2 Stunden zur vollen Stunde in den Aussenzonen gepingt. In der Center Zone wird ein Ping im 15-Minuten-Takt abgesetzt (XX.00, XX.15, XX.30, XX.45).
2. Die Frequenz wird im Verlauf des Spiels angepasst, siehe Skript.

Speed Hunt

1. Beim Auslösen eines Speed Hunts erfahren die Hunter sofort den Standort des betroffenen Players. Anschliessend können sie 2 weitere Male den Standort des Players abfragen. Beim Auslösen werden alle Player informiert, jedoch nicht, ob sie selbst betroffen sind.
2. Die Hunter erhalten in den ersten 6 Stunden einen Speed Hunt zur Verfügung. Die Vergabe weiterer Speed Hunts ist abhängig vom Spielverlauf, siehe Skript.
3. Die Speed Hunts verfallen, wenn sie nicht innerhalb des 6-Stunden-Slots eingesetzt werden.
4. Wenn ein Player von einem Speed Hunt betroffen war, kann auf ihn für die nächsten 4 Stunden kein neuer Speed Hunt angeordnet werden. Er wird aber nicht darüber informiert, dass er betroffen war.

Zonen

1. Bern ist in unterschiedliche Zonen eingeteilt: 1 Center Zone und 7 daran angrenzende Player-Zonen.
2. Die Zonen werden den Playern per Losverfahren zugeteilt.
3. Die Center Zone ist für alle Player frei zugänglich.
4. Die einzelnen Player-Zonen dürfen nur von dem dazugehörigen Player genutzt werden. Wird ein Player gecatched, ist seine Zone für alle anderen frei zugänglich. Diese können dann entweder über eine geteilte Grenze oder über die Center Zone erreicht werden.

Challenges

1. Alle 6 Stunden findet eine Challenge statt. Für die Player gibt es zusätzliche, starke Joker zu gewinnen.
2. Die Teilnahme für die Player ist freiwillig, der Spielleitung muss mitgeteilt werden, ob man an der Challenge teilnimmt.
3. Teilnehmende Player werden während der Challenge nicht gepingt.

4. Die Hunter müssen zwingend an der Challenge teilnehmen.
5. Die Hunter können während der Challenge keinen Speed Hunt auslösen.
6. Weder die Player noch die Hunter werden darüber informiert, wie viele Player bei der Challenge mitmachen.
7. Falls keine Player bei der Challenge mitmachen, werden Hunter und Player informiert. Die Challenge wird dann abgebrochen.

Joker

1. Die Player erhalten durch die Spielleitung oder das erfolgreiche Bestreiten von Challenges unterschiedliche Joker.
2. Folgende Joker gibt es:
 - a. ÖV-Joker: Der Player darf 1 öffentliches Verkehrsmittel benutzen und maximal bis zur Endstation fahren. Dabei dürfen nur zugängliche Zonen durchquert werden.
 - b. Fake-Joker: Der Joker kann auf 2 Varianten eingesetzt werden:
 - I. Manuell: Der Player darf seinen nächsten Ping frei an einen zulässigen Punkt auf der Karte setzen.
 - II. Automatisch: Sollte ein Speed Hunt ausgelöst werden, wird der 2. Ping während des Speed Hunts automatisch falsch gesetzt.
 - c. Radar-Joker: Der aktuelle Standort aller Hunter kann erfragt werden.
 - I. Falls der Joker während eines Speed Hunts eingesetzt wird, wird der Player zuerst nur darüber informiert, ob man vom Speed Hunt betroffen ist.
 - d. Ruhe Joker: Der nächste Ping des Players sowie alle weiteren in den nächsten 2 Stunden entfallen. Ausserdem kann der Player in dieser Zeit auch nicht gecatcht werden.
 - I. Der Joker muss der Spielleitung vor dem übernächsten Ping zur vollen Stunde gemeldet werden.
 - II. Der Joker darf nicht in den letzten 4h von Bärnhunt eingesetzt werden.
3. Die Player sind selbst dafür verantwortlich, den Überblick über ihre eingesetzten Joker zu behalten.
4. Nicht benutzte Joker behalten während des ganzen Spiels ihre Gültigkeit (verfallen nicht nach 6h).
5. Im Spielverlauf werden den Playern laufend neue Joker gewährt, siehe Skript.

PLAYER-REGELN

1. Die Player dürfen sich nur zu Fuss (oder im Wasser) bewegen. Die Benutzung von ÖV, Fahrrädern, Autos oder sonstigen Verkehrsmitteln ist untersagt (Ausnahme Joker).
2. Erlaubte Gegenstände:
 - a. Die Player müssen zwingend folgende Gegenstände mitnehmen: Smartphone, genügend Powerbanks fürs Handy.
 - b. Ausserdem dürfen die Player freiwillig folgende Gegenstände mitnehmen: Wasserflasche, Regenjacke, Sonnencreme, Sonnenbrille, relevante persönliche Gegenstände (z.B. Brille, Medikamente, etc.)
 - c. Jeder Player darf 2 zusätzliche «Luxus»-Gegenstände mitnehmen (bei Teams je 1 Gegenstand). Allerdings müssen diese noch vor der Zonenzuteilung bestimmt werden.
3. Den Playern ist es erlaubt, während Bärnhunt Verpflegung einzukaufen, sie sind während des Einkaufs aber nicht immun vor Catches.
4. Bei der Zonenzuteilung wird von den Playern ein Fahndungsfoto erstellt. Die Hunter erhalten eine stark unkenntlich gemachte Version des Fotos bei Spielbeginn.

HUNTER-REGELN

1. Die Hunter dürfen sich in allen Player-Zonen frei bewegen.
2. Die Hunter dürfen sich zu Fuss bewegen. Ausserdem dürfen sie sämtliche Verkehrsmittel benutzen, für Velos gelten spezielle Regeln, siehe Skript.
3. Das Tracken der Player abseits der Spielleitung ist untersagt.

SKRIPT

Joker-Verteilung an Player

1. Ausgangssituation
 - 1x ÖV-Joker
 - 1x Ruhe-Joker
 - 1x Radar-Joker
2. Nach 6h
 - +1 Fake-Joker
3. Nach 12h
 - +1 ÖV-Joker
4. Nach 18h
 - +1 ÖV-Joker

Spielverlauf Hunter

1. Ausgangssituation
 - Ping-Frequenz: alle 2h
 - Anzahl Speed Hunts: 1
 - Anzahl Velos*: 1
2. Nach 6h
 - Ping-Frequenz: alle 2h
 - Anzahl Speed Hunts:
 - Wenn 7 Player drin: 2 Speed Hunts
 - Wenn 5-6 Player: 1 Speed Hunt
 - Sonst: 0 Speed Hunts
 - Anzahl Velos*:
 - Wenn 7 Player drin: 3 Velos
 - Wenn 5-6 Player drin: 2 Velos
3. Nach 12h
 - Ping-Frequenz:
 - Wenn 4+ Player drin: alle 60'
 - Sonst: alle 2h
 - Speed Hunts:
 - Wenn 5+ Player drin: 2 Speed Hunts
 - Wenn 3-4 Player drin: 1 Speed Hunt
 - Sonst: 0 Speed Hunts
 - Anzahl Velos*: unbegrenzt
4. Nach 18h
 - Ping-Frequenz: Alle 60'
 - Anzahl Speed Hunts: Anzahl Player
 - Anzahl Velos*: unbegrenzt

***Velos:** Nach 3 Catches oder nach 12h sind Velos unbegrenzt verfügbar