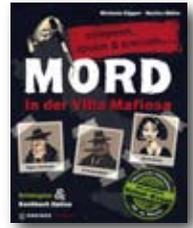


## Event-Spiele liegen im Trend!

Nein, damit meinen wir keine Hüpfburgen, Glücksräder oder Menschen-große „Tischfußball“-Spiele, sondern beispielsweise Krimi-Dinner Spiele, bei denen es gilt, im Rahmen eines mitunter länger andauernden Abendessens

ein Verbrechen, meist ein Mordkomplott aufzudecken. Dabei spielt jeder eine vorgegebene Rolle, Küchengehilfin, den Gastgeber Graf Soundso oder aber auch Signor Corleone oder Il Com-mandante, wie in **Mord in der Villa**

**Mafiosa**, das Schlemmen, Spielen und Ermitteln kombiniert und sogar mit einem italienischen Kochbuch aufwartet. Doch auch die neuartigen sogenannten Escape Spiele zählen dazu. Und die schauen wir uns mal an. Da gibt's kein Entkommen – oder doch?



## Am Anfang war der Raum ...

**Escape the Room**-Spiele sind derzeit, vor allem im urbanen Bereich, der letzte Schrei. Der Trend kommt ursprünglich aus der digitalen Welt, wurde aber schon bald als Gruppenspiel im real-life adaptiert. Wie der Name schon sagt, musste man ursprünglich tatsächlich aus einem Raum entkommen, indem man Rätsel löst, Schlüssel findet, und so weiter. Mittlerweile ist es nicht zwangsweise ein Raum, es kann auch ein Ereignis sein, das hervorgerufen oder verhindert werden soll – der Name dieser Spiele-Gattung zeigt sich davon aber durchaus unbeeindruckt.

Die Anbieter schießen wie junge Eier-schwammerl im steirischen Spätsommer aus dem Boden. War also nur eine Frage der Zeit, bis sich jemand überlegt, den Raum einfach nur im Kopf und mit Beschreibungen zu kreieren und so dieses Erlebnis mit ein paar Gegenständen auch eingefleischten Brettspielern zugänglich zu machen. Ob sich die da mal nicht zu viel zutrauen? Wir, zwei Veteranen des Escape-the-Room-Genres, zwei aus der Kategorie „Kenn I net, aber des moch ma scho“ haben uns in freiwillige Stress-Haft begeben und es für Euch herausgefunden: Dabei galt

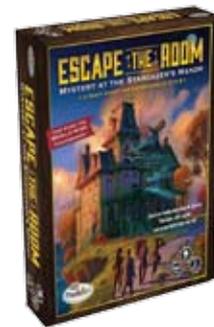
es, ein Geheimnis zu ergründen, sich aus einer Grabkammer zu befreien und dem Gefängnis zu entfliehen. Und auch wenn man über Geschmäcker trefflich streiten kann, so haben wir doch unseren klaren Favoriten gefunden. Aber alles der Reihe nach und zunächst ab in die **Sternwarte**, samt Zeitsprung, wo wir uns 100 Jahre vor der Mondlandung wiederfinden bevor wir Ägypten besuchen und zum Abschluss einen Ausbruchversuch wagen – wir sind doch clevere Knastbrüder, oder?

## HCM KINZEL/THINKFUN: ESCAPE THE ROOM: DAS GEHEIMNIS DER STERNWARTE STERNDAL SCHAUN...

**Wir vier wagemutigen Bürger machen uns im Jahre 1869 auf den Weg, um die geheimnisvollen Ereignisse rund um die Sternwarte zu ergründen, deren ansässiger Astronom verschwunden ist.**

Cooler Szenario – bisschen alt, bisschen okkult, vielleicht was mit Magie, oder doch Steam-Punkig? Jedenfalls klingt's nach Spannung. Mit einer Einführungs-Vorlesung wird versucht, die erste Stimmung aufzubauen und in die Geschichte einzutauchen – für die, die eher weniger Rollenspiel-Affinität aufweisen, hält die Anleitung ein paar Tipps parat: „Spielen Sie Cembalo-Musik ab, um eine bessere Atmosphäre zu schaffen“. Passende Kleidung sollen wir uns anziehen: Okeeeee, nette Idee, aber wie stellen die sich das vor? Meine Gäste wussten ja nicht, dass sie zu einem LARP (*Live Action Role*

*Playing*) kommen. Naja, war ja lieb gemeint. Aber jetzt ans Eingemachte. Die erste Aufgabe wird erklärt. Moment! Wieso sagen uns die step by step, was wir tun und wo wir es hinlegen sollen? Ich dachte, wir vier wären hier, um die Rätsel zu lösen. Sei's drum, war wohl bloß für



für 3 - 8 Escaper

völlige Anfänger zum besseren Verständnis für die Folgerätsel. Mit jedem Puzzle, das wir lösen, dürfen wir einen der fünf beigelegten Umschläge öffnen, der für einen Gegenstand steht und in dem wir wieder Anweisungen oder Inventar-Gegenstände zum Weiter-räseln bekommen. Leider sind die Hinweise teils etwas konfus.

Das macht die Rätsel – im Grunde alles Puzzle-Spielchen, die Symbole ergeben, die wir dann auf



unserer Lösungs-Drehscheibe überprüfen – entweder viel zu leicht oder so unlogisch, dass man nicht versteht, was man jetzt eigentlich machen soll. Was soll's, stellt sich doch jedes Mal bei der richtigen Lösung dieses ganz typische, geliebte, süße und etwas selbstgefällige „I bin soooo gscheid“-Gefühl ein – des „Escapers“ täglich Brot.

So tröpfelt das Spiel eher mäßig dahin, bis man am Ende dem Raum entkommt. Drei bis fünf Spieler bekommen zwei Stunden Zeit, sechs bis acht nur eineinhalb. Die braucht man aber wohl auch ohne Vorerfahrung kaum. Im Versuch war der Hauptteil zu viert nach 1:04 Stunden geschafft. Optional kann man sich dann noch auf eine Fleißaufgabe

stürzen – eine sehr nette Idee. Allerdings müsste man hier noch etwas beim Material nachbessern. Frust ist da vorprogrammiert, weil Teile immer wieder auseinander fallen oder rutschen.

## KOSMOS: EXIT - DAS SPIEL: DIE GRABKAMMER DES PHARAO von Inka & Markus Brand

### FALLE ZUGESCHNAPPT! FÜR IMMER?

*Als Reisegruppe finden wir uns im Tal der Könige wieder. Tutanchamuns Grab ist wirklich faszinierend, doch warum schließt sich da diese Steintüre?*

Eine Decodierscheibe und ein geheimnisvolles Buch eines gescheiterten Archäologen sind die einzige Hoffnung, die uns bleibt, um aus dieser unerforschten Grabkammer nicht die eigene werden zu lassen. Aber auch die Hinweiskarten helfen uns und wenn es sein muss, die Lösungen, denn die braucht es, um

weiter zu kommen. Etwas holprig im Einstieg muss beispielsweise auch probiert werden, ob die Ziffern zugeordneten Symbole von links nach rechts oder von rechts nach links angeordnet sind. Fehler müssen somit in Kauf genommen werden, haben allerdings keine sonstigen Auswirkungen – man probiert eben die Alternative. Materialtechnisch etwas mau gehalten, gilt es, dieses mitunter sogar zu zerstören – atmosphärisch wird es dadurch allerdings nicht.



für 1 - 6 Escaper

Na gut – dann auf in die nächste Runde. Kann es Noris Spiele mit "Escape Room - the Game", das mit vier verschiedenen Szenarien ankommt, besser machen? Wir haben uns für die Mutter der Escape-the-Room-Szenarien entschieden: den Gefängnisausbruch.

## NORIS: ESCAPE ROOM: DAS SPIEL für 2 - 5 Escaper

### JAILHOUSE ROCKS

*Irgendwo tropft ein Wasserhahn entfernt auf kalten Steinboden, es ist zügig und unangenehm in der Zelle und es stehen uns und den anderen Häftlingen noch viele Jahre an Haft bevor. Bei der Essensausgabe labert der Koch wirres Zeug von wegen Ausbruch und gibt uns ein paar Papierschnitzel. Wenige Stunden später steht unsere Tür offen, aber was nun? Tatsächlich! Unser alter Kumpel ist ausgebrochen und wir haben eine Stunde Zeit um es ihm gleich zu tun, bevor die Wärter zurückkommen.*

Was sich cool anhört, ist in Wirklichkeit noch viel cooler. SO muss man ein Escape-the-Room-Game umsetzen, dass das auch als „Brettspiel“ auf voller Linie klappt. Die Einführungsgeschichte ist ähnlich platt, wie in jedem dieser Spiele und doch wirkt sie viel mehr, weil sie schlicht von einem besseren Autor geschrieben wurde. Eine schnell heruntergeladene App stellt die für das jewei-

lige Szenario passende Kakophonie an Hintergrundgeräuschen bereit – super, wir kippen gleich total rein und können die Zelle förmlich riechen.

