

Im Escape Room mit den Tempelrittern

Kreuzritter und Walkie-Talkies. Was auf den ersten Blick nichts gemeinsam hat, findet in Effretikon seit Kurzem auf engstem Raum zusammen. In einer alten Holzhütte an der Rebbuckstrasse hat im vergangenen November der erste Escape Room der Stadt geöffnet (siehe Box). Der Fluchraum, aus dem es sich auf spielerischem Weg einen Ausweg zu erarbeiten gilt, setzt sich mit einem kirchengeschichtlichen Thema auseinander. Die Mission: Herausfinden, was Effretikon mit den Kreuzzügen im 11. Jahrhundert zu tun hat und welche Rolle darin ein Ritter mit Namen Gerhard spielt. Es ist eine Zeitreise in eines der dunkelsten Kapitel des Christentums. Und die einzige Verbindung zur Aussenwelt ist das Walkie-Talkie.

Der Herausforderung haben sich bereits einige hartgesottene Besucher gestellt – nun wollen auch fünf Redaktoren, den neuen Escape Room auf Herz und Nieren testen. Schnell zeigt sich jedoch, dass die eigentliche

Selbstversuch

ZO-Redaktoren testen den Escape Room in Effretikon. zueriost.ch/selbstversuch

Prüfung weniger den Qualitäten des Logikspiels, sondern vielmehr der Teamfähigkeit der schreibenden Gilde gelten soll. Denn nebst der Aufforderung des sogenannten Geheimordens, den Aufenthaltsort ihres Tempelschatzes zu eruieren, soll das Rätsel auch noch innerhalb einer Stunde gelöst werden. Ein Blick zur Wall of Fame gleich eingangs der Spielhöhle verrät: Die aktuelle Bestzeit liegt bei 47 Minuten und 55 Sekunden.

Der Druck auf dem Redaktorenteam lastet also schwer. Glücklicherweise beantwortet Spielleiter und Initiant Simon Weinreich die Frage nach notwendigen Vorkenntnissen mit einem Nein. Einige Teamkollegen atmen erleichtert auf. Etwas schwerer zu verdauen ist dann jedoch die Einsicht, dass bis auf zwei Mitarbeiter noch keiner der Anwesenden Erfahrungen mit Escape Rooms gemacht hat. Viel Zeit, darüber zu sinnieren, bleibt der Runde nicht mehr.

Eine schwere alte Holztür – übrigens ein Original aus einem historischen Patrizierhaus – öffnet sich und lädt die Teilnehmer dazu ein, die Suche nach der



Der neue Escape Room in Effretikon beschäftigt sich mit den Kreuzzügen. ZO-Redaktoren haben ihn nun unter die Lupe genommen. Fotos: Seraina Borer



Wer findet das richtige Wort? Arbeiten mit dem Kryptex.



Die Suche nach Hinweisen in den zahlreich vorhandenen Büchern.

Bundeslade, dem Tempelschatz des geheimen Ordens, aufzunehmen. Kaum hat der letzte Redaktor den düsteren, in schummrigen Licht getauchte Raum betreten, hat das Spiel begonnen. Hinter uns fällt die Holztür ins Schloss. Den Escape Room – die Bibliothek eines Professors – gilt es nun nach Hinweisen abzusuchen. Sie sollen Aufschluss über den Verbleib des Kreuzritters Gerhard geben und uns auf die Spuren des Geheimordens führen.

Die folgenden Minuten sind hektisch. Fünf Paar Hände tasten jeden Winkel des Raums nach Gegenständen ab. Die Freude ist gross, als der erste Redaktor fündig wird: Er hält einen Schlüssel in die Höhe und jubelt. Unter den unerfahrenen Teilnehmern wäre die Begeisterung

wohl schneller abgeklingen, hätten sie da schon realisiert, dass es nur der erste Schlüssel von vielen weiteren war.

Das passende Schloss ist jedoch schnell gefunden – die ersten Hinweise können entgegengenommen werden. Jemand hält etwa ein Kryptex in den Händen

– eine altertümlich aussehende Rolle mit fünf Buchstabenreihen. Wer das richtige Wort bildet, verschafft sich Zugang zum Inhalt des Behältnisses. Während sich jemand am Buchstabenrätsel zu schaffen macht und etliche offensichtliche fünfstellige Worte mit biblischem Kon-

text durchexerziert, machen sich andere an der reichhaltigen Bibliothek zu schaffen. Sind etwa weitere Indizien in den Büchern versteckt?

Die energische Intensität, mit der nach dem Schatz des Kreuzritters geforscht wird, lässt die Suchenden die Zeit vergessen. Die in den Raum geworfene Frage eines Teilnehmers nach dem Stand des Countdowns bleibt unbeantwortet. Dafür konnte in der Zwischenzeit ein weiteres Rätsel gelöst werden: Stolz ruft eine Redaktorin ihre Lösung in das Walkie-Talkie. Und weiter gehts.

Hinweise folgen auf Hinweise, ohne dass das Spieltempo auch nur für einen Moment unterbrochen würde. So manch einer beginnt nun zu realisieren, dass er hin und wieder auf eine falsche

Fährte gelockt wurde. Die Ablenkungen in dem gut ausgestatteten Raum sind vielfältig, und die Interpretationen auf gemachte Funde sind es ebenso. Abstrahieren und kombinieren will gelernt sein. Und gerade als der Geduldsfaden gewisser Teilnehmer zu reissen droht, öffnet sich nach einer überzeugenden Demonstration von Teamfähigkeit eine Tür zu einem weiteren Raum. Es ist die Schatzkammer! Doch wer sich schon am Ziel wähnt, irrt gewaltig.

Nun kurz vor Ende des Spiels gilt es, einen kühlen Kopf zu bewahren. Frühe Fundstücke vom Beginn der Session spielen wieder eine wichtige Rolle – wehe dem, der sie zu früh aus seinem Gedächtnis gebannt hat. «So schwer kann das doch nicht sein», nervt sich die Kollegin, die verzweifelt vor einer mit Formeln übersäten Tafel steht. So manch einer fühlt sich an dieser Stelle wohl an seine marginalen Mathematikkenntnisse erinnert und flucht innerlich.

Dem sich bereits in komplizierten Berechnungen verstrickten Redaktorentrupp hilft nur noch ein Tipp des Spielleiters aus dem Zahlenschlamassel. Gerade noch rechtzeitig gelingt es der Gruppe, das Rätsels Lösung ein für alle Mal zu knacken – mit 61 Minuten jedoch knapp nicht mehr im rekordverdächtigen Bereich. Dass die vorgegebene Zeit voll ausgeschöpft wurde, zeigt letztlich: Das Geheimnis um den Kreuzritterorden ist eine wahre Krux. Und auch der Aufbau um die Geschichte, die Aufgabenstellung sowie die Ausstattung vermochten die Anwesenden zu überzeugen. Nur ein Wermutstropfen bleibt beim Kollegen: «Ich habe mich auf Mehr Symbolik eingestellt – so, wie beim Da Vinci Code.» Dafür nimmt der Schatzsucher-Trupp etwas weit Stichhaltigeres mit: Das Wissen, dass es im 11. Jahrhundert im Raum Illnau-Effretikon tatsächlich einen Kreuzritter mit Namen Gerhard gegeben hat. *Mirja Keller*

«Effiscape» ist ein Projekt des Vereins Generation+ und der Jugendarbeit der Reformierten Kirche Illnau-Effretikon. Innerhalb eines Jahres haben rund 25 Jugendliche mit Pfarrer Simon Weinreich und der Kirchenpflege den Escape Room aufgebaut. Es ist der einzige Escape Room der Schweiz, der sich mit einem kirchengeschichtlichen Thema befasst.