

Wo man sich in Lenzburg freiwillig einsperren lässt

Im neuen Escape Room müssen Spieler mit Köpfchen und Kreativität einen Ausweg finden

VON JANINE GLOOR

Ein einfach möblierter Raum voller Vorhängeschlösser. Rütteln nützt nichts, alle Türen, Türchen und Schubladen bleiben fest verschlossen. Die roten Zahlen auf der Countdown-Uhr bewegen sich gnadenlos nach unten. Noch 35 Minuten. Irgendwo muss doch ein Hinweis zu finden sein. Noch einmal alles, was nicht niet- und nagelfest ist, umdrehen.

Seit September ist Lenzburg um eine Attraktion reicher. Die Villmerger Roberto Lüthi und Thomas Vock haben an der Niederlenzerstrasse 29 einen Escape Room eröffnet. Escape heisst Flucht oder Entrinnen und genau darum geht es: Man lässt sich in einen Raum einsperren, aus dem man so schnell wie möglich einen Ausweg finden muss. Das gelingt, indem man verschiedene Rätsel löst. Wer jetzt an Quizfragen denkt und hofft, dass eine gute Allgemeinbildung Türen öffnet, liegt falsch. Escape Rooms verlangen eine ganz eigene Art, zu denken und Probleme anzugehen. Ein alltäglicher Gegenstand in einem Raum kann den entscheidenden Hinweis liefern, wenn er nur richtig betrachtet oder eingesetzt wird.

Deshalb sind die Escape Rooms, die momentan schweizweit entstehen, so beliebt für Teamevents, Familienausflüge und Treffen mit Freunden: Vergrössert sich die Zahl der Player, wird wohl einem in den Sinn kommen, sich die von den anderen achtlos liegen gelassenen Teetassen genauer anzusehen und das Muster zu analysieren.

Sie fiebern jedes Mal mit

Roberto Lüthi und Thomas Vock sind begeisterte Knobler. «Ich schaue liebend gern Quizsendungen», sagt Vock. 2013 besuchte er den ersten Escape Raum, seither haben die beiden unzählige Male nach einem Ausweg gesucht. Im Lenzburger Escape Raum müssen sich die Spieler durch mehrere Räume rätseln. Während sie sich die Köpfe zerbrechen oder einschlagen - je nach Geduldsfaden der einzelnen Teilnehmer - sitzen Lüthi und Vock im Kontrollraum und beobachten. «Das ist für mich, wie wenn ich einen Krimi schauen würde», sagt Lüthi. «Dort wird man auch immer so kribbelig, wenn man sieht, dass die Leute dem Mörder direkt in die Arme laufen.» Im Escape Room besteht zum Glück keine Todesgefahr. Aber die Betreiber werden ganz unruhig, wenn sie zuschauen müssen, wie die Spielerinnen und Spieler haarscharf an der Lösung eines Rätsels vorbeischnappen. Via Funk können sich Lüthi und Vock jederzeit mit den Spielenden in Verbindung

60

Minuten Zeit haben die Spielerinnen und Spieler, um sich aus dem Escape Room hinauszuräteln.

«Das ist für mich, wie wenn ich einen Krimi schauen würde.»

ROBERTO LÜTHI
CO-GRÜNDER ESCAPE ROOM
LENZBURG



Thomas Vock (l.) und Roberto Lüthi haben sich alle Rätsel selbst ausgedacht.

Chris Iseli

setzen. Und umgekehrt. «In anderen Escape Rooms gibt es Bildschirme, auf denen nach einer gewissen Zeit ein Hinweis erscheint», sagt Lüthi. «Das wollten wir aber nicht.» Die Spieler sollen selbst entscheiden, wenn sie Hilfe brauchen. Oder an ihrem Stolz verzweifeln.

Manchmal schalten sich die Erschaffer des Spiels aber auch selbst ein. Zum Beispiel, wenn die Spieler auf der Suche nach Hinweisen Kunststücke wagen und auf dem Mobiliar rumturnen. «Akrobatik ist bei uns nicht ge-

fragt», sagt Lüthi. Ebenso wenig Gewalt. Die Rätsel können alle mit Köpfchen gelöst werden. Zwei bis sechs Spieler sind vorgesehen. Jugendliche ab 14 Jahren sind zugelassen, doch Lüthi und Vock machen auch eine Ausnahme, wenn die Begleitpersonen finden, dass sich das Kind nicht langweilen wird. Und wer weiss, vielleicht hat ja das jüngste Teammitglied den entscheidenden Einfall, was mit den rumliegenden Büchern denn sonst noch angestellt werden könnte, und wofür die Plastikspinne im Bücherregal gut sein soll.