

Marie-Claire Klein · Bettina Burger · Astrid van Nahl





Inka Brand, Markus Brand, Jens Baumeister: EXIT® - Das Buch: Die Spur im Spiegel. Illustrationen: Burkhard Schulz · Kosmos 2022 · 176 S. · ab 8 · 16.00 · 978-3-440-17355-8 ☆☆☆☆☆

"Exit - Das Buch: Die Spur im Spiegel" richtet sich an junge Leser ab 8 Jahren und bietet eine unterhaltsame Kombination aus einer spannenden Geschichte und kniffligen Rätseln. Der Leser nimmt die Sicht der jungen Lili ein, die an einem malerischen Ort, einem generationsübergreifenden Familienhotel in den Bergen, lebt. Das Hotel ist jedoch von finanziellen Problemen bedroht, und ihre Eltern wollen es daher verkaufen. Um ihr Zuhause zu retten, setzt Lili zusammen mit ihren beiden Freunden Sia und Oskar alles daran, den alten

Schatz ihres Ururgroßvaters zu finden. Ihr Abenteuer führt die Freunde quer durch das Hotel bis hin in eine alte, verlassene Hütte in die Berge.

Das Buch zeichnet sich durch eine ausführliche Geschichte aus, bei der die Charaktere gut integriert sind und die Handlung immer wieder durch Rätsel ergänzt wird. Im Vergleich zu anderen Escape-Büchern bietet "Die Spur im Spiegel" eine tiefergehende Erzählung, die jungen Lesern die Möglichkeit gibt, sich mit den Charakteren und der Handlung zu identifizieren. Es ist somit keine Aneinanderreihung von Rätseln, die einfach abgearbeitet werden müssen.

Die Rätsel im Buch sind angemessen für das Alter der Zielgruppe gestaltet und werden detailliert beschrieben. Die Verwendung eines Decoders auf der vorderen Umschlagklappe, um Hinweise zu entschlüsseln, ist ebenfalls gut erklärt, wenn auch im ersten Moment ein wenig fummelig. Hat der Leser die richtige Lösung per Schieberegler eingestellt, so wird er durch die Seitenzahl zum nächsten Abschnitt der Geschichte geführt. Im hinteren Teil des Buchs befindet sich eine rote Folie, die genutzt wird, um Hinweise und Tipps zu entschlüsseln. Um die Rätsel zu lösen, muss auch das ein oder andere Element ausgeschnitten oder auch einmal ein wenig um die Ecke gedacht werden.

Insgesamt bietet das Buch eine unterhaltsame Kombination aus Abenteuer, Rätseln und einer fesselnden Geschichte. Es ist eine empfehlenswerte Lektüre für junge Leser, die Spaß daran haben auch etwas mehr Text zu lesen und nicht nur ein Rätsel nach dem anderen "abzuarbeiten". (MCK)



Fabien Fernandez, Lylian, Michael Beausang-O'Griafa: Escape XXL (Bd.1). Illustrationen: Fabien Fernandez, Laurence Baldetti, Yohan Colombié-Vivès, Hédi Benyounes. aus dem Französischen von Nina Goldt, Beate Huth, Nina Loose, Annika Klapper. EMF 2023 · 546 S. · ab 9 · 14.99 · 978-3-7459-1953-0 ☆☆☆☆

"Über 500 Seiten packende Abenteuer für alle Rätsel-Fans ab 9 Jahren", heißt es. Das Buch bietet gleich vier spannende Escape-Abenteuer in einem Band: *SOS auf hoher See*: Während einer Klassenfahrt wird die Sea Shepherd II entführt, als der Leser das Schiff erkunden möchte. Die Mission besteht darin, die Tiere vor dem grausamen Entführer zu retten und



einen Weg zurück zum Hafen zu finden. Vielleicht ist auch der Entführer auf dem Schiff zu finden, wenn ganz genau gesucht wird...

Das Geheimnis im Zoo: Während einer weiteren Klassenfahrt erhält der Leser eine persönliche Führung durch den Zoo, bevor alle Anwesenden durch einen Fluch in Tiere verwandelt werden. Die Aufgabe ist es, diesen Fluch wieder rückgängig zu machen. Die verlassene Stadt: Hier übernimmt der Leser die Rolle der jungen Ewilan, die gemeinsam mit ihrem Freund Salim vor den Ts'lichen fliehen muss. Ihr Weg führt sie in die antike Stadt Al-Poll, und sie müssen aus den Ruinen entkommen, wobei Ewilans magische Fähigkeiten bei der Lösung der Rätsel helfen. Flucht aus dem Olymp: Als Wassernymphe Silene muss der Leser aktiv versuchen, den Olymp vor Hades zu retten, der die anwesenden Götter auf einem Fest zu Stein verwandelt hat. Dabei müssen nicht nur Rätsel gelöst, sondern auch ein erbitterter Kampf gegen den Gott gewonnen werden.

Obwohl die Geschichten der Bücher unterschiedlich sind, folgt jedes Buch dem gleichen Escape-Prinzip. Es wird lediglich das Buch benötigt, kein Stift oder Papier, was gleichzeitig das Gedächtnis schult. Auf der Umschlagseite findet sich jeweils eine Karte, die den Leser von Raum zu Raum leitet. Die Seitenzahl entspricht dabei der Nummer des Raumes, den der Leser betreten kann. Im Buch können immer nur angrenzende Räume betreten werden. Die Bücher werden somit nicht linear gelesen, sondern eine Reise quer durch alle Seiten beginnt.

Im Verlauf der Abenteuer können Aktionen ausgeführt werden, die zu weiteren Seiten führen und zusätzliche Kapitel oder Gegenstände für den Verlauf der Geschichte bereithalten. Die gefundenen Gegenstände können miteinander kombiniert werden, wobei eine Tabelle im hinteren Teil des Buches die Kombinationen angibt und die Seiten zum Weiterlesen ermittelt. In jedem Buch kommen Freunde vor, wie Salim oder Keti, die dem Leser Hinweise geben, wenn er einmal nicht weiterkommt. Gelegentlich stehen dem Leser auch besondere Fähigkeiten zur Verfügung, um in der Geschichte voranzuschreiten oder gesperrte Seiten zu entsperren.

Die Bücher bieten nicht nur Rätsel, sondern auch eine tiefere Geschichte. Obwohl die Rätsel teilweise einfach zu lösen sind, macht das Kombinieren und Finden von Gegenständen den Reiz aus. Es hat mich immer sehr an die alten Point-and-Click-Adventure-Klassiker am Computer erinnert. Am Ende des Buches gibt es eine Punkte-Tabelle, die anzeigt, wie viele Punkte der Leser erhält, je nachdem, ob er alles gefunden hat.

Meine persönlichen Favoriten waren "Flucht aus dem Olymp" und "Die verlassene Stadt". In der ersten Geschichte gab es zahlreiche Entdeckungsmöglichkeiten, und ich musste sehr aufmerksam sein, um die Fähigkeiten der Wassernymphe optimal zu nutzen und alle Räume zu finden. "Die verlassene Stadt" hingegen hatte einen emotionalen Aspekt durch die Zukunftsvisionen, der mich besonders angesprochen hat. Dagegen konnten mich die beiden anderen Geschichten inhaltlich nicht ganz überzeugen.

Insgesamt ist dieses Buch-Bundle eine großartige Wahl für Anfänger und Fortgeschrittene im Escape-Genre. Die Geschichten sind dabei nicht nur für Kinder interessant. Die kleinen Schwächen in den kürzeren Geschichten gleichen sich aus, und es bietet ein unterhaltsames und ansprechendes Escape-Abenteuer. Wie mehrere Leser zusammenspielen können, bleibt jedoch etwas unklar, zumindest stelle ich es mir eher schwierig vor. Die sehr liebevoll gestalteten Illustrationen werden eher sparsam eingesetzt, wodurch die Bücher sehr textlastig sind. Dies ist vielleicht nicht für jedes Kind geeignet. [MCK]





Dimitris Chassapakis: EXIT® – Das Buch. Tagebuch der Ewigkeit. aus dem Englischen von Zlotos. Kosmos 2023 · 128 S. · ab 14 · 13.00 · 978-3-440-17853-9 食食食食

"Exit – Das Buch: Tagebuch der Ewigkeit" ist der dritte Band in der Reihe, die zuvor "Tagebuch 29" und "Tagebuch der Zeit" umfasste. Es ist jedoch nicht zwingend erforderlich, die vorherigen Bände zu kennen, um dieses Buch zu bewältigen oder der Rahmenhandlung zu folgen. Diese lässt sich in wenigen Worten zusammenfassen: Die Geschichte beginnt mit dem Verschwinden eines Teams, das an einer streng geheimen Ausgrabung arbeitete und nach 28 Wochen ohne Erfolg spurlos verschwand. Das einzige Überbleibsel ist ein Tagebuch. In diesem Teil befinden sich 40 Rätsel, die durch den Leser gelöst werden sollen.

Chassapakis geht als Autor neue Wege und lässt seine beruflichen Erfahrungen als Webentwickler einfließen, indem die Lösungen beispielsweise mittels QR-Codes auf den Lösungsseiten eingetragen werden müssen. Über diese lassen sich Hinweise und Tipps abrufen. Ebenso werden Webseiten genutzt, deren URL sich aus vergangenen Lösungsworten ergeben, um interaktive Rätsel einfließen zu lassen. So wird der Leser direkt in Höhlen geschickt oder hat sich mit dreidimensionalen Objekten auseinanderzusetzen. Chassapakis hat alle Rätsel selbst konzipiert und enzwickelt. Ebenso hat er alle Illustrationen selbst gezeichnet. Das ursprüngliche Projekt wurde über Crowdfunding realisiert, bevor es ein mittlerweile fester Teil der EXIT®-Bücher wurde.

Das Buch bietet eine ausführliche Einführung in seine Verwendung, einschließlich der ausdrücklichen Erlaubnis, Seiten zu beschreiben, zu knicken oder zu zerschneiden. Es enthält interaktive Elemente, für die ein Smartphone mit Internetzugang benötigt wird. Das Scannen von QR-Codes ermöglicht das Eingeben von Lösungen und das Erhalten von Lösungswörtern, um mit diesen weitere Rätsel lösen zu können. Die Rätsel bauen somit aufeinander auf und sollten in der vorgegebenen Reihenfolge gelöst werden.

Das Rätsel-Niveau wird als angemessen für Profis beschrieben, was ich persönlich auch so empfinde. Einige Rätsel erfordern ein gewisses Maß an um-die-Ecke-Denken, sind jedoch im Allgemeinen lösbar. Generell muss der Leser sich von dem klassischen Vorgehen lösen und sich auf das teils virtuelle Abenteuer einlassen. Bei 2 oder 3 Rätseln konnte ich jedoch die Lösung auch nicht nachvollziehen, als ich die Hinweise gelesen hatte. Vielleicht habe ich dabei einfach nicht genug "out of the box" gedacht. Insgesamt bietet das Buch eine anspruchsvolle Rätselerfahrung mit neuen Ansätzen. Es ist für Spieler geeignet, die sich gerne mit kniffligen Rätseln auseinandersetzen und die interaktiven Elemente nutzen können. Tatsächlich hoffe ich auf weitere Titel des Autors, denn das Lösen hat wirklich Spaß gemacht. [MCK]



Clémence Gueidan: Escape Game Kids - Anschlag auf den Sonnenkönig. Illustrationen: El Gunto · aus dem Französischen: Sonja Fiedler-Tresp · Loewe 2021 · 48 S. · ab 9 · 8.95 · 978-3-7432-1018-9 ★★★★

In einer fernen Zukunft, in der Raumzeitreisen und geheime Organisationen Realität geworden sind, gehört der junge Leser zu den tapferen Mitgliedern der Spezialeinheit Y. Die Mission schickt ihn ins Jahr 1697, mitten in das prächtige Versailles zur Zeit des Sonnen-





Marie-Claire Klein · Bettina Burger · Astrid van Nahl Oktober 23 · 5 | Seite

königs Ludwig XIV. Die Aufgabe, die vor dem Leser liegt, ist von höchster Bedeutung: Er muss einen perfiden Anschlag auf den König während eines königlichen Festes in Versailles vereiteln. Doch er steht nicht allein vor dieser Herausforderung, denn sein treuer Roboterbegleiter Dooz wird ihm beistehen. Das Besondere an dieser Mission ist, dass sie von Beginn an einem Zeitlimit unterliegt. Die Schwierigkeitsstufe des Abenteuers hängt von der Zeit ab, die der junge Leser zur Rettung des Königs benötigt. Profis schaffen es in nur 30 Minuten, während Anfänger großzügige 60 Minuten haben. Es ist also klar, dass dies ein kurzweiliges und spannendes Abenteuer sein wird.

Benötigt werden in erster Linie nur ein Bleistift und ein Radiergummi, da ins Buch geschrieben werden kann. Im hinteren Teil findet dort der Leser Dooz' Werkzeugkasten mit Elementen zum Ausschneiden, da sie für die Rätsel benötigt werden. Wenn er einmal nicht weiterweiß, steht Dooz bereit, um Tipps oder sogar die komplette Lösung zu bieten.

Die Besonderheit dieses Abenteuers besteht darin, dass der junge Leser nicht linear liest, sondern von Rätsel zu Rätsel springt, indem er die Lösungen auf die entsprechenden Seiten führen. Die Textpassagen sind kindgerecht und kurz gehalten, damit der Fokus klar auf dem Lösen der Rätsel liegt. Zwischendurch erwarten ihn auch historische Hinweise zur damaligen Zeit und zum prunkvollen Schloss, die das Abenteuer auflockern. Während er die Rätsel löst, begleiten ihn liebevoll gestaltete Illustrationen, die das gesamte Buch schmücken. Auch der niedliche Roboter Dooz findet immer wieder seinen Platz in den Seiten.

Insgesamt bietet dieses Buch eine kurzweilige Unterhaltung für junge Leser, jedoch zu einem angemessenen Preis. Die Rätsel erfordern Denkarbeit, Logik und Textverständnis, sodass die, die Rätselspaß lieben, auf ihre Kosten kommen werden. Die Frage bleibt: Sind die Hilfsmittel zwangsläufig notwendig? Einige Rätsel lassen sich auch mit Logik ganz ohne die ausgeschnittenen Elemente lösen. [MCK]



Simon Hugo: LEGO® Escape Abenteuer. Escape Rooms und Rätsel von Barney Main. aus dem Englischen: Simone Heller. DK 2022 · 96 S. · ab 9 · 19.95 · 978-3-8310-4457-3 ☆☆☆

"LEGO® Escape Abenteuer" präsentiert eine spannende Kombination aus LEGO-Bauspaß und Escape-Room-Abenteuern. Dieses Buch bietet gleich drei unterschiedliche Abenteuerwelten: das alte Ägypten, den Weltraum und eine aufregende Safari. Zudem enthält es detaillierte Anleitungen zur Erstellung eigener Escape-Räume, gespickt mit Experten-Tipps, schrittweisen Anleitungen und inspirierenden Ideen. Als Zugabe finden sich im Buch 49 LEGO-Steine und Sticker.

Eine einzigartige Eigenschaft des Spiels ist, dass eine Person die Rolle der Spielleitung übernimmt und die anderen Teilnehmer durch die Abenteuer führt. Hier kommen die Vorlieben für LEGO und Rätsel auf kreative Weise zusammen – die Möglichkeit, ein Escape-Room-Spiel mit LEGO zu gestalten und zu bauen.

Der Ablauf jedes Abenteuers wird zunächst in einem Comic dargestellt und die benötigten LEGO-Elemente aufgezeigt. Anschließend folgen Beschreibungen zum Bau der einzelnen Rätsel. Diese Anleitungen sind gelegentlich recht allgemein gehalten und nennen nicht immer alle benötigten Steine. Dennoch regt dieses Vorgehen auch die Kreativität an zum Improvisieren. Neben den vorgegebenen Abenteuern liefert das Buch





Marie-Claire Klein · Bettina Burger · Astrid van Nahl

zahlreiche kreative Impulse für individuelle Escape-Rooms. Hier überzeugt das Buch, obwohl detailliertere Beschreibungen an einigen Stellen wünschenswert wären.

Eine Herausforderung besteht jedoch darin, dass die im Buch enthaltenen 49 LEGO-Steine nicht ausreichen, um alle Räume wie beschrieben zu bauen. Spieler müssen daher auf ihr eigenes LEGO-Sortiment zurückgreifen, was zu einer Suche nach passenden Steinen und kreativen Lösungen führen kann. In diesem Punkt könnte eine alternative Herangehensweise, bei der das Buch ohne Steine angeboten wird und separate Bausätze für jeden Escape-Room erhältlich sind, eine bessere Lösung sein. In unserem Fall haben die Sets leider nicht ausgereicht, um alles nachbauen zu können.

Die Idee hinter "LEGO Escape Abenteuer2 ist zweifellos beeindruckend, indem sie die kreative Vielfalt von LEGO mit spannenden Escape-Room-Herausforderungen verbindet. Ob die Umsetzung mit den eigenen Steinen möglich ist, bleibt jedoch offen. [MCK]



André Leinkenjost: Nachts im Kunstmuseum (Escape Room). Illustrationen: Barbara Behr. Coppenrath 2023 · 120 S. · 13.00 · 978-3-649-64231-2 ☆☆☆

Kunstdiebin Lia Scalpellino und ihr bunt gemischtes Team, bestehend aus dem IT-Spezialisten Sam, der 'Praktikantin' Julie und dem grimmigen älteren Schotten Archer, sind bei der Eröffnungsfeier des neuesten Kunstmuseums in London, um dort einen nicht näher definierten Kunstraub durchzuführen. Der Museumsplan, der dem Buch als Teil des unterstützenden Rätselmaterials beiliegt, verrät, dass es sich um das London Supreme Museum of Art handelt, was ein bisschen so klingt, als sei es von den Daleks benannt

worden, den faschistischen bösen Aliens aus Doctor Who, für die "supreme" zum regulären Vokabular gehört, weil es andeutet, dass man selbst über allem anderen steht.

Als Leser steht man ihrem Team zur Seite, indem man die Rätselaufgaben übernimmt, die in jedem Kapitel präsentiert werden. So gilt es in Kapitel 1 festzustellen, in welchen Räumen die neuen, im ursprünglichen Plan nicht vorgesehenen Kameras installiert worden sind. Als Hinweise dienen die Beschreibungen von Julie, die sich mit Kunst nicht auskennt, und daher ihren Komplizen nur mitteilen kann, was sie in den besagten Räumen sieht: "Kleider aus Gold", "geschichtslose Frauen mit Hüten" (S. 11) und "[i]rgendwas mit Christentum" (S. 12) sind ihre Kommentare, durch die die Rätselnden auf die richtigen Künstler kommen müssen. Die Illustrationen, zu denen teils auch Reproduktionen der echten Gemälde gehören, geben zwar zusätzliche Tipps, aber um die richtigen Künstlernamen zu identifizieren, sollten sich die mit rätselnden Leserinnen schon mit Kunst auskennen.

Neben dieser Art von Rätseln, die sich darauf verlassen, dass man schon eigenes Kunstwissen mitbringt, gibt es auch eine Reihe an Knobeleien, die allein mit den Materialien, die das Buch zur Verfügung stellt, lösen lassen, beispielsweise Anleitungen zu Morse- und Binärcode.

Pro Kapitel wartet meist ein Rätsel auf die Leserinnen, welches zwar in den Fließtext eingebunden, aber durch Fettsetzung hervorgehoben und daher leicht zu finden ist. Das Buch geht linear vor – man kann nicht von Rätsel zu Rätsel springen, sondern muss der Geschichte folgen, um zu verstehen, was passiert. Außerdem

Oktober 23 · 7 | Seite



Marie-Claire Klein · Bettina Burger · Astrid van Nahl

werden die Lösungen meist bereits innerhalb des darauffolgenden Kapitels angegeben, wenn auch nicht immer vollständig: Bei einer Aufgabe, die dazu auffordert, ein im Buch abgedrucktes Vermeer-Gemälde mit dem Original zu vergleichen, wird im nächsten Kapitel zwar gesagt, dass man acht Unterschiede hätte feststellen können, aber nicht, um welche es sich dabei handelt.

Die Rätsel rangieren – für Leser, die sich mit Kunst ausreichend gut auskennen – von leicht bis mittel. Für manche muss man auf die Zusatzmaterialien zurückgreifen, die hinten in einem Umschlag beiliegen und die zum Teil auch zerschnitten werden müssen, um die Rätsel zu lösen. Um zu garantieren, dass man das Escape Buch auch wiederholt durchspielen kann, wird im Vorwort dazu geraten, die Zusatzmaterialien erst einmal zu kopieren, bevor man loslegt.

Die Geschichte ist nicht unbedingt komplex, aber unterhaltsam. Sie erfüllt den Zweck, die Leserinnen durch die verschiedenen Rätsel zu navigieren und eine Motivation zu bieten, die besagten Rätsel zu wollen, um den Hauptfiguren zur Seite zu stehen. Die Kulisse des Kunstmuseums sorgt nicht nur für einen geeigneten Hintergrund für den Kunstraub sowie für die passenden Rätselrequisiten, sondern bietet auch die Möglichkeit, sich an einer Reihe von Kunstwerken zu erfreuen, die zwar klein, aber in guter Qualität abgedruckt sind

Allerdings wird man als London-Kenner an manchen Stellen aus der Geschichte herausgerissen - als etwa die Polizei im Museum ankommt, sind sie allesamt in grünen Autos unterwegs, die eher nach deutschen 90er-Jahre-Fernsehkrimis statt nach Scotland Yard aussehen. Auch wenn der Vertreter des Gesetzes, Mycroft Sheppard, darüber nachdenkt, "diese Banausen nach der Verkündigung des Urteils persönlich in den Londoner Tower" (S. 98) zu werfen, sind die Fragezeichen groß. Immerhin ist der Tower of London eine Touristenattraktion und hat schon seit 1941 keine Verbrecher mehr beherbergt...

Wenn man über diese kleineren Mängel hinwegsehen kann, ist Nachts im Kunstmuseum ein netter Zeitvertreib für zwischendurch. [BB]



Tristan Pichard: Schnapp den Täter! - Das Phantom im Museum. Illustrationen: Emilie Angebault. aus dem Französischen von Sonja Fiedler-Tresp. Loewe 2022 · 48 S. · ab 7 · 10.95 · 978-3-7432-1338-8 ☆☆☆☆

Der Leser begleitet Leo auf seiner aufregenden Mission, einen Kunstdiebstahl im berühmten Louvre-Museum aufzudecken. Leo ist äußerst schlau und liebt Kunst über alles. Daher ist es für ihn selbstverständlich, bei der Museumsnacht im Louvre dabei zu sein. Doch diese Nacht hält eine böse Überraschung bereit, denn ein Phantom sorgt für Unruhe und Aufregung unter den Gästen.

Für dieses Abenteuer werden in erster Linie nur ein Stift und ein Blatt Papier benötigt. Jedes Kapitel beginnt mit Fragen, die auf den folgenden Seiten gelöst werden sollen. Am Ende des Kapitels finden sich dann die richtigen Lösungen, die mit den eigenen Antworten abgeglichen werden können. Dabei wird die Geschichte von schönen, kindgerechten Illustrationen begleitet, die viele Details aufweisen und somit die Rätsel und die Handlung unterstützen.

Leider fehlt im Buch eine Seite mit den Lösungswegen, was es manchmal schwierig macht, herauszufinden, warum man zu einem falschen Ergebnis gekommen ist. Doch die positiven Aspekte des Buches gleichen

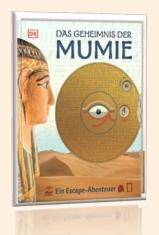




Marie-Claire Klein · Bettina Burger · Astrid van Nahl Oktober 23 · 8 | Seite

dieses Manko aus. Es ist nicht nur auf das Lösen von Rätseln beschränkt, sondern bietet auch viel Text und interessante Hinweise, die das Gesamterlebnis bereichern. Zudem werden immer wieder kurze Fakten über das Museum und seine Räume sowie Exponate eingestreut, um das Abenteuer aufzulockern.

Insgesamt handelt es sich um einen kurzweiligen Spaß, der besonders für Erstleser und junge Rätseleinsteiger geeignet ist. Die Rätsel sind einfach gehalten und beinhalten Aufgaben wie das Suchen von Personen auf Bildern, das Finden von Wegen oder das Abgleichen von Gegenständen. Die Aufteilung mit jeweils drei Fragen zu den folgenden Seiten, bevor die Lösung aufgedeckt wird, ermöglicht es, das Buch in mehrere Teile zu teilen, falls die Konzentration einmal nachlassen sollte. [MCK]



Philip Steele: Das Geheimnis der Mumie. aus dem Englischen: Simone Heller. DK 2021 · 72 S. · ab 8 · 14.95 · 978-3-8310-4195-4 ☆☆☆☆☆

"Das Geheimnis der Mumie" ist eine gut gelungene Mischung aus einem interaktiven Rätsel- und Wissensbuch, das den Leser in die Welt des alten Ägyptens entführt. In diesem Buch übernimmt der Leser die Rolle eines 13-jährigen Kindes, das im Dorf Set Maat in der Nähe der großen Stadt Waset lebt. Der Vater des Lesers, Senbu, ist ein Steinmetz, der geheime unterirdische Gänge und Gräber in der königlichen Grabstätte, auch bekannt als das Tal der Könige, baut. Der Vater erzählt gerne von seiner Arbeit, und der Leser hört gespannt zu, insbesondere von den geheimnisvollen Gräbern, in denen die mu-

mifizierten Pharaonen ruhen. Doch es ist bekannt, dass diese Gräber gefährliche Orte sind. Die Geschichte beginnt, als Senbu sein Essen vergisst und der Leser beschließt, es ihm zu bringen. Auf dem Weg rutscht er jedoch aus und fällt durch einen Schacht in ein altes Grab. Nun muss der Ausweg gefunden werden, was jedoch gar nicht so einfach ist. Noch dazu sind dem Leser Grabräuber auf den Fersen.

Das Buch bietet eine einzigartige Escape-Erfahrung, bei der der Leser den Weg aus dem Grab finden muss, indem er statt unzählige Rätsel zu lösen "einfach nur" Entscheidungen trifft. Je nach getroffener Entscheidung wird an der entsprechenden Stelle im Buch weitergelesen. Bei der falschen Entscheidung besteht jedoch auch die Option "zu sterben" und somit muss wieder von vorne begonnen werden. Mir persönlich ist dies mehr als einmal passiert und im Nachhinein war es auch keine schlaue Entscheidung in einem engen Schacht über einen Skorpion zu springen.

Darüber hinaus ist das Buch mit Informationen über das alte Ägypten geschmückt und enthält schöne, detaillierte Fotos, die die Welt dieser antiken Zivilisation lebendig werden lassen. Die Fotos und die Texte sind geschickt miteinander kombiniert. Die Textabschnitte sind dabei kurzgehalten und eignen sich somit auch für junge Leser. Trotz ihrer Kürze leiten sie sicher durch die Handlung und geben das Gefühl wirklich durch das Grab zu schleichen.

Das Buchcover enthält eine Drehscheibe, die zum Überprüfen verschiedener Lösungen gebraucht wird oder um sich Tipps über das Auge des Horus geben zu lassen.

Insgesamt bietet "Das Geheimnis der Mumie" eine spannende und interaktive Leseerfahrung, die sowohl unterhaltsam als auch lehrreich ist. Es kombiniert eine fesselnde Handlung mit einem einzigartigen Escape-Prinzip, das auf individuellen Entscheidungen basiert. [MCK]





Abenteuer Escape. Ein Rätselheft. Die Schatzinsel. Wer findet den Piratenschatz? Tessloff 2023 \cdot 32 S. \cdot ab 7 \cdot 6.95 \cdot 978-3-7886-4499-4

Offensichtlich gibt es keinen Verfasser und keinen Illustrator, vielmehr ist das Heft aus einer Vielzahl von Bildern von Shutterstock zusammengesetzt, die am Ende fast unleserlich etwa in Schriftgröße 2 genannt sind; das Layout stammt von Martina Green, die Rätselfragen auf jeder Seite sowie die Texte – beide schwer voneinander abzugrenzen – sind von ps heine. Was immer sich dahinter verbirgt.

29 Seiten lang begibt sich der junge Leser, pardon Abenteurer auf das große Abenteuer einer Schatzsuche. Dazu macht er sich mit seinem Boot auf die Suche nach der geheimnisvollen Schatzinsel; das wird nur in einem wenige Zeilen umfassenden Text erzählt. Ich bin ganz offensichtlich nicht die Zielgruppe, denn das Hin- und Hergehopse zwischen den Seiten verwirrt mich. "Hier bist du richtig, wenn du von S. xx kommst", heißt es auf jeder Seite vor der Aufgabenstellung, und so springt man in großen Schritten durch das Buch, vor und zurück und in die Mitte. Wobei man bald merkt, dass das auch gar nicht so wichtig ist, denn eigentlich geht es ja darum, jeweils eine Aufgabe zu lösen. Das tröstet vielleicht, dass man so schnell keinen Sinn in diese Springerei bekommt.

Die zu lösenden Aufgaben sind vielfältig. Da geht es etwa um (Bananen-)Formen, die zuzuordnen sind, Zahlen, die man zusammenzählen muss, Begriffe, die in einer Buchstabenfülle zu finden sind, Zahlen, die man zu einem Bild verbindet, oder es sind Mittel-Wörter zu finden, die jeweils zu einer Vor- und Nachsilbe passen. Für die empfohlene Altersgruppe der 7-Jährigen finde ich das oft ganz schön schwierig, zumal manches doch in recht kleiner Schrift und dann auch noch in Großbuchstaben geschrieben ist. Und findet ein 7-Jähriger etwa Verbindungswörter zwischen WELT und JUNGFRAU oder HEIMAT und RATTE?

Das Heft wirbt mit Schlagwörtern wie "Piratenrätsel", "spannende Schatzsuche", "knifflige Rätsel", "Geheimcodes", "Labyrinthe, "Logicals". Das zeigt eine gewisse Breite, und wer sagt denn, dass man das Heft nicht auch noch mit 8 nutzen kann. Bevor man es aber gutmeinend vielleicht verschenkt, sollte man selbst das eine oder andere ausprobieren und auf Nummer Sicher gehen, dass man vielleicht selbst hier und da nicht so genau weiß, was man machen soll oder wie das Ergebnis nun eigentlich lautet ... [AVN]



Sophia Schweiger: Die Rache des Feuers. Ein Escape-Adventskalender. Ernst Kaufmann 2023 · 120 S. · ab 12 · 13.95 · 978-3-7806-1398-1 ☆☆☆

Der Escape-Adventskalender "Rache des Feuers" bietet ein spannendes Vorweihnachtserlebnis im Buchformat. In diesem Weihnachtsthriller begleitet der Leser Max, der in einer mysteriösen Fabrik gefesselt und ohne Erinnerung aufwacht. Die Fragen, wie er dort hingekommen ist und wer hinter diesem rätselhaften Vorfall

steckt, begleiten den Leser über viele Seiten bis zum 24. Dezember. Während Max verzweifelt versucht, aus der Fabrik zu entkommen, trifft er auf weitere Personen aus seiner Vergangenheit, die



ebenfalls in dieser bizarren Situation gefangen sind. Doch was verbindet sie, und warum hat jemand Interesse daran, sich an diesen drei Personen zu rächen? Ist der Wahnsinnige, der alle Beteiligten gefangen hält, einfach nur ein Verrückter mit Vorliebe für grausame Rätsel, oder steht auch er in Verbindung mit Max? Begleitet wird die Handlung von einer Vielzahl an Rätseln, die in direkter Verbindung zum geschriebenen Text stehen, wie beispielsweise das Aufgreifen einer alten Schülerzeitung oder die Nutzung von Leitern.

Das Buch ist in 24 Kapitel unterteilt, wobei jedes Kapitel ein Stück der Geschichte und ein Rätsel für jeden Tag bis Weihnachten enthält. Die Besonderheit besteht darin, dass die Kapitel durcheinander angeordnet sind, und der Leser muss die Rätsel lösen, um herauszufinden, auf welcher Seite er weiterlesen soll. Somit bewegen sich auch die Charaktere durch verschiedene Räume in der Fabrik auf der Suche nach einem Ausweg. Hierzu sind die Symbole auf den verschlossenen Seiten entscheidend. Der Leser muss die richtigen Symbole finden und die Seiten an den entsprechenden Tagen öffnen, um die Geschichte fortzusetzen. Die Ähnlichkeit einiger Symbole kann jedoch für Verwirrung sorgen und erfordert ein gutes Auge.

Die Geschichte an sich ist gut erzählt und spannend, jedoch ähneln einige Handlungselemente mindestens einem vorherigen Kalender des gleichen Verlags, was die Vorhersehbarkeit der Handlung für mich zumindest beeinflusst hat. Die Rätsel im Buch basieren oft auf dem Abzählen von Wörtern, Zahlen, Ecken, Farben und anderen Denkaufgaben, die klassischen Logikrätsel, die oftmals in Escape-Büchern vorkommen, habe ich dagegen zum großen Teil vermisst.

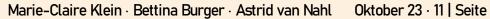
Obwohl der Adventskalender "Rache des Feuers" eine unterhaltsame Möglichkeit bietet, die Tage bis Weihnachten zu überbrücken, bringt er wenig Neues mit sich. Leider hat sich auch herausgestellt, dass die Seiten nicht besonders fest verklebt sind, weshalb ich nach einigem Hin-und-Her-Blättern lose Seiten im Buch hatte. Trotzdem bietet dieser Adventskalender sicherlich ein aufregendes Leseerlebnis und Rätsel für die Vorweihnachtszeit. [MCK]



Philip Kiefer: Escape-Stickerbuch – Gefangen in der Eishöhle. Illustrationen: Katharina Madesta. arsedition 2023 · 32 S. · ab 8 · 8.99 · 978-3-8458-4868-6 ☆☆☆☆

"Gefangen in der Eishöhle" entführt junge Rätselliebhaber ab 8 Jahren in ein aufregendes Abenteuer, das sie in die eisigen Tiefen Grönlands führt. Hier übernehmen sie den geheimen Auftrag, die verschollenen Gletscherforscher Paul Frost und Anna Zahn zu finden. Schon das Softcover des Buchs mit seiner partiellen Lackierung macht Vorfreude auf das Abenteuer im unendlichen Eis.

Die Lösung der Rätsel in diesem Stickerbuch erfolgt mithilfe der beiliegenden Stickerbögen, die sich in der Mitte des Heftes befinden und leicht herausgelöst werden können. Da die Seiten des Sticker-Escapebuches beschichtet sind, lassen sich die Sticker wieder ablösen, sollte einmal ein Fehler passieren, allerdings sollte man sich vor dem Aufkleben der Sticker sicher sein, dass die Lösung stimmt, da sie nicht beliebig oft wieder entfernt werden können. Ist die Lösung richtig, dann zeigt der Sticker mit dem kleinen Inuk an, auf welcher Seite die Reise fortgesetzt wird. Im hinteren Teil des Buches gibt es die Lösungen zum Abgleichen, jedoch keine Lösungswege oder weitere Hilfestellungen.





Die detailreichen Illustrationen erstrecken sich über das gesamte Buch und begleiten die Geschichte, die sich auf die Suche nach den beiden Forschern konzentriert. Die kurzen Textabschnitte und ausführlichen Rätselanleitungen machen das Buch für ein junges Publikum geeignet, richten sich aber in erster Linie an Kinder ab 8 Jahren. Die Rätsel reichen von einfachen Aufgaben bis hin zu kniffligeren Herausforderungen und umfassen Suchrätsel, Puzzles, Codes, Labyrinthe und Logikrätsel sowie Kombinationsaufgaben.

Obwohl das Heft mit seinen gerade einmal 32 Seiten dünn ist und durch das Einkleben der Sticker nicht wiederverwendet werden kann, bietet es eine gute Unterhaltung und eignet sich perfekt für einen ruhigen Nachmittag. [MCK]

Inhalt

1.	Inka Brand, Markus Brand, Jens Baumeister: EXIT® - Das Buch: Die Spur im Spiegel. Kosmos 2022	.2
2.	Fabien Fernandez, Lylian, Michael Beausang-O'Griafa: Escape XXL (Bd.1). EMF 2023	2
3.	Dimitris Chassapakis: EXIT® – Das Buch. Tagebuch der Ewigkeit. Kosmos 2023	. 4
4.	Clémence Gueidan: Escape Game Kids - Anschlag auf den Sonnenkönig. Loewe 2021	.4
5.	Simon Hugo: LEGO® Escape Abenteuer. Escape Rooms und Rätsel von Barney Main. DK 2022	. 5
6.	André Leinkenjost: Nachts im Kunstmuseum (Escape Room). Coppenrath 2023	.6
7.	Tristan Pichard: Schnapp den Täter! - Das Phantom im Museum. Loewe 2022	.7
8.	Philip Steele: Das Geheimnis der Mumie. DK 2021	. 8
9.	Abenteuer Escape. Ein Rätselheft. Die Schatzinsel. Wer findet den Piratenschatz? Tessloff 2023	.9
10.	Sophia Schweiger: Die Rache des Feuers. Ein Escape-Adventskalender. Ernst Kaufmann 2023	. 9
11	Philip Kiefer: Escape-Stickerhuch – Gefangen in der Eishöhle, arsedition 2023	10