



Sandra Miehlung & Gerhard Wandinger

Escape Room. Anno Diaboli ★★★★★(★)

Ein historischer Escape-Thriller mit Seiten zum Aufschneiden

ill. von Toni Hamm

arsEdition 2021 · 116 S. · 14.00 · ab 13 · 978-3-8458-4526-5

Historische Krimis als Escape Game sind nicht alltäglich, aber *Anno Diaboli* schlägt genau diesen Pfad ein und führt den Leser zurück ins 14. Jahrhundert. Als Sohn eines Kaufmanns reist Heinrich für seinen Vater nach Venedig, um einer verloren gegangenen Warensendung nachzuforschen. Auf der Durchreise durch Tirol beschließt er, für einige Tage Pause in Brixen zu machen, um mehr über einen geheimnisvollen Narren herauszufinden, der Heinrich durch die Stadt führt und ihn mehr und mehr in Rätsel und Verschwörungen verwickelt.

Für meinen Geschmack ist *Anno Diaboli* als Escape Game für ältere Kinder (und sogar Erwachsene!) beinahe vollends gelungen. Zusammen mit Heinrich erkundet man das Europa des Mittelalters auf eine spannende Art und Weise. Sehr gut gefällt mir, dass das Buch die historische Periode nicht allzu sehr durch eine rosarote Brille zeigt und realistisch auf die Menschen der Zeit, ihre Sitten und ihr Leben blickt. Was ungewöhnlich ist, ist neben dem Realismus aber auch die düstere Atmosphäre, weil das Buch zwar kindgerecht bleibt, aber trotzdem nicht viel beschönigt. Die Zielgruppe ist dadurch etwas schwierig abzugrenzen. Der Verlag empfiehlt das Buch ab 12 Jahren, aber meiner Meinung nach nur, wenn die Kinder bereits ein starkes Interesse am Mittelalter haben und/oder nicht sehr sensibel sind. Ich denke, ältere Kinder könnten eher mit dem ernstesten Thema und der Menge an Hintergrundinformationen umgehen.

Der passend dunkle Stil der Illustrationen ist der einzige Punkt, der mich gestört hat, weil er die Hinweise sehr schwer zu sehen macht. Wie bei ähnlichen Büchern gewohnt, löst man Rätsel und erfährt so, an welcher Stelle man weiterlesen kann, indem man zu der Doppelseite mit dem zur Lösung passenden Symbol blättert. Die Symbole sind in diesem Fall Spielkarten, deren Motive sich manchmal zu ähnlich sind, als dass man sie einwandfrei erkennen könnte. Es hätte mich nicht so sehr gestört, dass man die Karten genau vergleichen muss, wenn ich nicht einmal eine Doppelseite aufgeschnitten hätte, nur um festzustellen, dass ich die Karten verwechselt habe und gerade an einer komplett falschen Stelle weiterlese. Davon abgesehen sind die Illustrationen perfekt passend und stimmungsvoll.

Weil das Buch den Leser thematisch nicht zu sehr an die Hand nimmt, finden sich im Text lateinische Zitate und heute im Alltag wenig benutzte Wörter. Für das historische Knowhow gibt es hinten ein Glossar, das einige, aber nicht alle Begriffe und Phänomene aus der Zeit erklärt. Umso besser ist es dann aber, dass das Buch auf spielerische Art den Lesern mehr über die historische Periode beibringt und auch zu eigenständiger Recherche anregt. Viel Material ist bereits im Buch vorhanden, andere Rätsel aber brauchen Vorwissen, das man als Erwachsener vermutlich schon hat, als Kind aber nicht unbedingt. Trotzdem sticht das Buch gerade durch diese Einzigartigkeit aus der Menge hervor und schafft es, für seine Zielgruppe die eventuellen Schwächen zu Stärken zu machen. Es ist keine leichte Kost für die Allgemeinheit, hat aber das Potenzial, jungen Leseratten und Mittelalterfans einen Einstieg in ernsthafteres Lesematerial über die historische Periode zu bieten.