

ABACUSSPIELE: DECKSCAPE: RAUB IN VENEDIG von M. Chiacchiera & S. Sorrentino

SPEKRT MICH HIER REIN!

Der Boom der so genannten „Escape Room“-Spiele (fg 4/2016, fg 4/2017) ist weiterhin ungebrochen. Neben dem preisgekrönten Exit (mit bereits über einem Dutzend verschiedener Varianten), der Unlock!-Serie (derzeit mit drei mal drei Abenteuern) und dem Escape Room (mit rund zehn Aufgaben) gibt es seit dem Vorjahr auch Deckscape – offenbar ein Wortspiel aus (Karten-)Deck und Escape – als weitere Herausforderung.



Diese Deckscape-Reihe – bislang *Der Test*, *Das Schicksal von London*, *Raub in Venedig* und demnächst *Das Geheimnis von Eldorado* – fällt nicht nur aufgrund ihrer kleinen Schachteln – mit jeweils 60 großformatigen Karten – erfreulich auf, sondern auch durch den Umstand, dass es fürs Rätsel-Lösen hier weder ein Smartphone noch eine sonstige batteriebetriebene (Plastik-)Maschine benötigt und das Spielmaterial alles unbeschadet überleben und somit (von anderen) wiederverwendet werden darf! Die diversen Rätsel werden durch die Karten-Grafik sehr gut unterstützt bzw. müssen damit die erforderlichen Hinweise gefunden werden (wobei zusätzlich noch eine gesonderte Hinweiskarte mit einer Hilfestellung pro Rätsel zur Verfügung steht); manchmal müssen auch mehrere Karten sinnvoll kombiniert werden. Auf den Rückseiten sind dann die Lösungen vermerkt, sodass die Karten besser nur auf dem Tisch herum geschoben werden sollten.

Ein großer Nachteil an diesem Konzept ist jedoch, dass keine Möglichkeit besteht, sich an eine Auflösung „heranzutasten“ bzw. potentielle Antworten auszuprobieren zu versuchen – stets gibt es nur richtig oder falsch (verbunden mit einem Minuspunkt); ja, auch eine richtige, aber falsch begründete Antwort muss gleichfalls negativ (bzw. als Zeitverlust) gewertet werden!

Inhaltlich gilt es wieder, leichte, „unmögliche“, amüsante, verblüffende, ärgerliche, ironische, jedenfalls zumeist logische Rätsel zu lösen. Neu ist hier die Zuteilung von sechs Rollen (welche „private“ Hinweisfunktionen haben), wobei die Karten Nr. 9 und 10 („Firewall“ & „Mastermind“) besser von verschiedenen Mitspielern verwaltet werden sollten.

Atmosphärisch ist der Venedig-Bezug bzw. die Spielgeschichte weniger gelungen als jene in London, wobei diese immerhin gegen Ende ebenfalls auf einen Höhepunkt zusteuert.



FAZIT

6+1*+1**

Die *Deckscape*-Reihe ist die „(fast-)quadratisch, praktisch, gut“-Variante unter den „Escape Room“-Spielen und sorgt während der Dauer einer guten Stunde für gute Unterhaltung. Zwar gleichfalls nur einmal spielbar, kann es danach quasi neuwertig weitergegeben werden. Geeignet für nahezu alle rätselfreudigen Spielgruppen, am besten aber nur für zwei bis drei Mitspieler.

* erfreulich nachhaltig
** für unterwegs