

## Wer knackt das Karasek-Geheimnis?

### Versteckte Zeichen, ein rätselhaftes Leuchten und ein Geist vor der Ortenburg: Beim Live-Krimi verwandelt sich Bautzen in einen großen Abenteuerspielplatz.

Von Von Miriam Schönbach

Weiße Nebelschwaden liegen über Bautzen. Eingemummelte Gestalten bewegen sich vorsichtig durch die Gassen der Altstadt. Sie halten Taschenlampen in den Händen. Immer wieder lassen sie den Lichtkegel auf einen Stadtplan fallen, diskutieren leise und verschwinden in der Dunkelheit. Sie sind einem Geheimnis auf der Spur: dem Rätsel des roten Salzes. 1809 hat es der legendäre Räuberhauptmann Karasek angeblich mit in den Tod genommen.

Die Geschichte wäre ein guter Stoff für einen Roman. Doch an diesem Abend geht es um mehr. Zwischen Ortenburg und Reichturm werden 50 Hobbydetektive zu Mitspielern in einem interaktiven Krimi. Während das Leben in den Häusern der Stadt wie gewohnt weitergeht, verwandelt sich Bautzen für die Mitspieler in einen großen Abenteuerspielplatz. Da gilt es knifflige Fragen zu beantworten, vertrackte Rätsel zu lösen und raffinierte Codes zu de-chiffrieren.

Nebel und Dunkelheit sorgen für Gänsehaut-Atmosphäre. Schließlich haben alle Teams noch die Mahnung von Beno Brizan im Ohr. Er ist einer der Spielleiter der Firma Life Action Games, die das Spiel organisiert. „Passt auf, Karaseks Geist spukt immer noch durch die Straßen“, hat er den Spielern zugerufen, bevor er sie vom Laurenturm aus auf ihren Weg schickte.

In kleinen Trupps ziehen die Detektive in den Abend. Auch Marlen Beyer, Katrin Haußgen, Thomas Schäfer und Jörg Kilian bilden ein Agententeam. Kurz fixieren sie die Rätselpunkte auf dem Stadtplan und entscheiden sich, in Richtung Fischerpforte zu gehen. Andere Mannschaften schlagen andere Wege ein. Sie werden sich im Laufe des Abends immer mal wieder begegnen. Natürlich glaubt an jeder an den Erfolg der eigenen Strategie.

Die vier „Ermittler“ jedenfalls wissen, was sie tun. Auf dem Weg zur Fischerpforte berichtet Thomas Schäfer: „Ich habe schon in den vergangenen Jahren mitgespielt.“ In kleinerer Form gibt es die Stadtrallye bereits seit 2006. Immer am 23. Dezember trifft sich seither ein großer Freundeskreis zu einer winterlichen Detektivtour. Der Zeitpunkt ist günstig. Denn die meisten der Macher kennen sich aus der Schulzeit am Sorbischen Gymnasium in Bautzen. Einige blieben, andere sind weggezogen. Aber Weihnachten sind fast alle daheim.

Mit den Jahren wuchs die Erfahrung. Aus dem Spaß für Freunde entwickelte sich eine echte Geschäftsidee, die schließlich in die Gründung der Firma Life Action Games mündete. Hinter dem Konzept stehen Betriebswirtschaftler, Touristiker, Studenten und Mediengestalter aus Berlin, Dresden und Görlitz. Ihre Rollenspiele unter freiem Himmel sehen sie als Alternative zu Stadtführung oder Firmenfeier. So kann das „Karasek-Event“ von Unternehmen, Reisegruppen oder Schulen gebucht werden. Die Premiere in dieser Woche sollte auf das Angebot aufmerksam machen.

Marlen, Katrin, Thomas und Jörg stehen mittlerweile vor der Fischerpforte. Der Hinweis für diese Station lautet hier: „Suche nach dem Pfosten mit einem Wort- und Bildzeichen der Stadt entlang des Pfades. Die Anzahl der Pfosten entspricht der Stelle des gesuchten Buchstaben im Alphabet.“

#### Rätselhafter Leuchtpunkt

Die Männer steigen die Stufen hinab und zählen, gespannt warten die Frauen auf das Ergebnis. Schon bei der ersten Station hat alle vier das Karasekieber gepackt.

Sebastian Benad lächelt. Auch er ist einer der Spielleiter. „Sie sind von der Lösung noch weit entfernt“, sagt er leise. Die Truppe zieht weiter. Ihr nächster Halt ist die Mönchskirchrue. „Achte auf den Leuchtpunkt, er morst dir die Lösung“ steht auf ihrer Liste. Die vier blicken sich suchend um. Nirgends ist ein Leuchtpunkt zu sehen. Straßenlaternen werden untersucht, in Fenster geschaut. Das Morsesignal bleibt verborgen. – Währenddessen streifen Carola Gritzner und Dirk Hillmann vorbei. Sie haben die Lösung schon notiert und gehen weiter zur Brauhauschänke. Dort gibt es heiße Bratwürste und als nächsten Hinweis ein zusammengerolltes Papier.

Die Zwei entscheiden sich für den Weg Richtung Ortenburg. Schon aus der Ferne hört man vor dem Gersdorffschen Palais am Burgplatz einen Mann murmeln. „Geht auf den Salzmarkt, spricht mit dem Geistlichen. Mir ist es als Geist verwehrt“, sagt Florian Kaulfürst und drückt den Vorbeilaufenden ein Päckchen mit rotem Salz in die Hand. Er stellt an diesem Abend den Räuberhauptmann Karasek dar. Insgesamt 15 Statisten sind für die elf Teams auf den Beinen. Das Präparieren mit den Hinweisen in der Stadt dauerte für die Organisatoren etwa zwei Tage. „Wir lernen dabei unsere Stadt immer wieder aus neuen Blickwinkeln kennen“, sagt Sebastian Benad.

Carola Gritzner und Dirk Hillmann ziehen weiter. Florian Kaulfürst nutzt die Auszeit. Tobias Bartosch wird herangefeuert. Der Mann für alle Fälle hat Brote für den Karasekdarsteller dabei – und eine Fernbedienung für den Fernseher hinter dem Sorbischen Museum. Dort laufe die DVD nicht, haben Spieler der Zentrale gemeldet.

Die Schnitzeljagd endet nach zwei Stunden im Café Kern in der Hauensteingasse. Der Abend ist damit aber noch lange nicht zu Ende. Schließlich hat jedes Team einen anderen Weg durch die Stadt genommen – da gibt es viel zu berichten und auch manches Aha-Erlebnis. Zum Beispiel die Antwort auf die Frage, wo an der Mönchskirche das Leuchtsignal blinkt ...

[www.karasek-event.de](http://www.karasek-event.de)