



## Professor Charlies Reise um die Welt ★★★

### 24 rätselhafte Briefe aus aller Welt

Hidden Games 2020 · 29.90 · 3–4 Stunden Spielzeit · ab 14 · 4260686490052

Die Macher von Hidden Games sind Organisatoren von Escape Rooms, wo man vor Ort als Team Rätsel lösen kann. Zusätzlich bringen sie auch Tüftelspiele für zuhause raus. In diesem Spiel soll man eigentlich gerade ein Praktikum beim stadtbekannten Professor Charlie

beginnen, aber der Professor ist gar nicht da. Stattdessen hat er uns einen Brief geschickt, in dem er uns aufträgt, eine Reihe von Rätseln zu lösen, um die Stationen seiner Forschungsreise nachzuverfolgen und herauszufinden, was auch er gerade erst entdeckt hat. Eine ganz großartige Entdeckung soll das sein. Da machen wir uns natürlich auf die Reise.

Wir bekommen insgesamt noch 24 Briefe von Professor Charlie, in denen sich die Hinweise befinden. Die Zahl deutet schon an, dass das Spiel (auch) als Adventskalender gedacht ist. Zwar kann das Spiel auch an einem Abend durchgespielt werden und hat ein neutrales Thema, doch das Ende hat schon eine starke Verbindung zu Weihnachten, sodass ich es seltsam finden würde, es im Sommer zu spielen. Als Spieleranzahl ist 1–6 angegeben, theoretisch ist es aber völlig egal. Man kann das Spiel auch mit einer größeren Gruppe spielen oder sogar ein Trinkspiel daraus machen und bei jedem schrecklichen Wortwitz von Professor Charlie wie „Es geht zwar nicht um Lava, dafür aber um Palaver“ einen Schnaps kippen.

Die Briefe mit den Hinweisen sind rundum sehr hübsch und ansprechend gestaltet. Die Umschläge sind nicht beschriftet – man muss selbst darauf kommen, welchen man als nächstes öffnen darf. Kommt man mal nicht weiter, gibt es eine Webseite, wo man zu jedem Tag und Reiseziel einen Tipp nach dem anderen bis hin zum Verraten der Lösung aufdecken kann. Als Konzept ist das eine gute Idee, aber leider sind die Tipps oft so gestaltet, dass sie am Anfang nur das Offensichtliche wiederholen und schließlich dann ganz die Lösung verraten. Sie regen also nicht wirklich nochmal zum Nachdenken an, sodass man dann selbst doch noch darauf kommt, was zu tun ist. Die Rätsel selbst sind eher im mathematisch-logischen Bereich angesiedelt und haben nur selten etwas mit den Ländern zu tun, in denen sich Professor Charlie befindet. Leider sind sie entweder sofort lösbar oder man muss dafür um so viele Ecken denken, dass man wahrscheinlich nicht von selbst auf die Lösung kommt. Es stellt sich nicht das Gefühl ein, dass man mal etwas geschafft hat, und so macht das Spiel auch nicht wirklich Spaß.





Pluspunkte gibt es neben der kreativen und schönen Gestaltung auch für den witzigen und angemessenen Einsatz von Internet und Smartphone. Mehr davon hätte das Spiel deutlich aufgewertet. Weitere Minuspunkte gibt es dagegen für die Weltkarte, auf der man Professor Charlies Reise nachvollziehen soll. Auf dieser ist besonders die kleinere Schrift undeutlich und verschwommen gedruckt, zudem ist die Karte selbst veraltet. Sie muss aus der Zeit zwischen 2002 und 2006 sein, weil Serbien und Montenegro noch ein Land sind, aber Osttimor bereits selbstständig ist. Da das schon ein paar Jährchen her ist, wäre es ja nicht zu viel Aufwand gewesen, eine aktuelle Karte zu nehmen.

Das Spiel ist ein ganz netter Zeitvertreib, wobei die Zielgruppe für mich offenbleibt. Es wird ab 14 empfohlen und Jüngere hätten wohl auch Schwierigkeiten mit den kniffligeren Rätseln – die hatten wir (Erwachsene) aber beim Spielen auch. Das Ende dagegen macht den Anschein, als würde sich das Spiel eigentlich an eine deutlich jüngere Zielgruppe richten. So bleibt vor allem die große Belohnung aus, die man sich eigentlich von Professor Charlie erhofft, und zurück bleibt ein vages Gefühl von Unzufriedenheit – das dann hoffentlich von einem schönen Weihnachtsfest wieder vertrieben werden kann.

© Bild: <https://www.thalia.de/shop/home/artikeldetails/A1062304986>