



Die Spielewelt schreibt immer wieder herrliche Geschichten. Dies ist eine davon. Der Anfang ist schon irre. Er hat mit einem Spielladen, parallelen Gedanken und einem Spielvorschlag zu tun, der 14 Monate lang im Regal liegt. Der zweite Teil ist dann ein völlig unerwarteter Paukenschlag: ein Spiel mit beidseitig bedruckten Karten, das ganz groß werden kann.

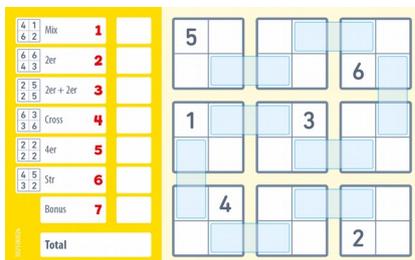
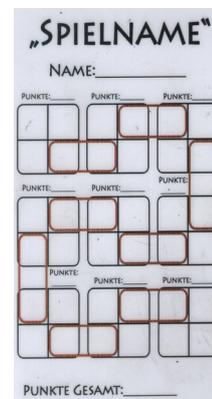
Der gute alte Spielladen

Ende September 2021 schaue ich in Rotenburg an der Wümme, einer Kreisstadt ganz bei mir in der Nähe, ins Schaufenster eines kleinen Spiel Ladens hinein. Dort steht ein Würfelspiel, das mir völlig unbekannt ist („2 von 4“), mit dem Zusatz auf einem Zettel versehen: „Autor kommt aus Rotenburg“. Hm, Jannik Walter, noch nie gehört. Michael Kiesling und Andres Spies wohnen nicht weit entfernt – und nun offenbar noch ein weiterer Autor.

Ich notiere mir den Namen und nehme mir vor, ihn mal zu kontaktieren. Im Internet finde ich dann jedoch leider keine Emailadresse und verliere es wieder aus dem Blick. Doch dann, keine zwei Wochen später, am 04. Oktober 2021, erhalte ich eine Email, im Betreff steht: Grüße aus Rotenburg! Und wer ist es? Aber klar doch: Jannik Walter! Was für ein Zufall ist das denn?

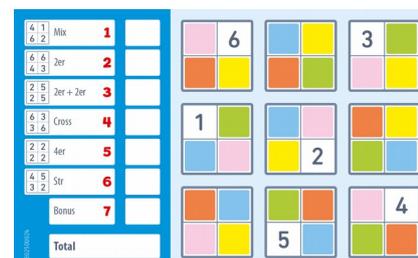
Jannik stellt mir zwei Prototypen per Email vor, und eines ist sofort klar: hier ist ein junger Autor, der richtig gute Ideen hat. Konkret ist zwar leider nichts Passendes dabei, allerdings hat eines der Spiele eine sehr schöne Grundidee, noch nicht fertig – aber da könnte man irgendwann nochmal drüber nachdenken. Einen Spielzettel hebe ich auf.

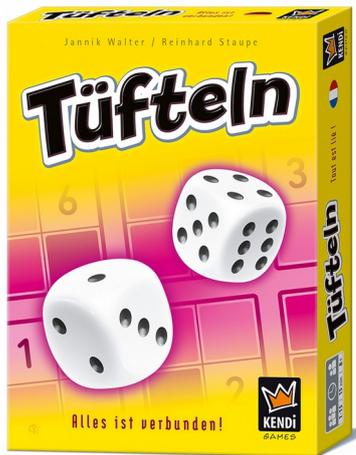
14 Monate später räume ich meinen Prototypenschrank auf, und dabei fällt mir der Spielzettel wieder in die Hand. Die Idee mit den verbundenen Spielfeldern war interessant, aber Mechanik und Wertung waren nicht vollends überzeugend – und genau dafür habe ich jetzt eine neue Idee, die gut sein könnte. Ich schreibe Jannik an und stelle ihm meinen neuen Ansatz vor. Er gefällt ihm und so beginnen wir, gemeinsam am Spiel zu arbeiten.



Die Zusammenarbeit funktioniert prima, und nach einiger Zeit ist „Tüfteln“ fertig. Es ist im gleichen Genre wie etwa „Knister“ angesiedelt und genauso reizvoll. Ob alleine oder zu zehnt, es macht einfach Spaß. Den eigenen Highscore zu erhöhen, ist echt eine schöne Herausforderung.

Wir entwickeln noch einen zweiten Spielzettel und dann starte ich mit Oliver Freudenreich die konkrete Produktumsetzung. Jannik und ich nehmen uns vor, endlich mal gemeinsam an einem Tisch zu spielen, denn das haben wir bisher noch nicht auf die Reihe gekriegt. Tja, und was dann passiert, folgt gleich im zweiten Teil der Geschichte.





Tüfteln

von Jannik Walter und Reinhard Staupe

1 – 15 Personen ab 8 Jahren

Spieldauer ca. 15 Minuten

Illustrationen: Oliver Freudenreich

1 Spielblock, 2 Würfel, 4 Stifte

1 Spielanleitung

“Ich habe da so einen Prototyp“

Am 05. Oktober 2023, also vor gerade mal dreieinhalb Monaten, besucht mich Jannik dann erstmalig bei mir zuhause und wir testen einen neuen Prototyp. Und dann passiert genau das, was so überaus selten ist, das, wonach ich immer suche: eine Wow-Überraschung! Etwas, das mich, auch wenn es noch nicht fertig ist, anspringt und mein Spielermacherherz in Alarmzustand versetzt. Nach einer ersten Testpartie denke ich das Gleiche wie damals bei Qwixx: Wenn man die noch fehlenden Details findet und das alles dann auf den Punkt bringt, dann kann das ein Knaller werden.

Es gibt ja diese Spiele, die ganz einfach und total flott sind, die ein klassisches Motiv aufgreifen und es mit einem innovativen Element verbinden – und die dann einer ganz breiten Zielgruppe Spaß bereiten. Und genau das haben wir hier auch.



Vorderseite

Die Karten sind **beidseitig (!)** mit Zahlen bedruckt. Wenn man eine Karte vom Stapel zieht, kann man sie mit der Vorder- oder der Rückseite auf die Hand nehmen. Jeder möchte seine Kartenhand reduzieren und kann hierzu gleiche Zahlenwerte ausspielen. Jeder möchte die Runde mit möglichst wenigen Punkten beenden. Das ist gut. Das hat was! Es spielt sich fluffig und macht Spaß. Aber es fehlt noch etwas. Irgendetwas, das die Beidseitigkeit der Karten ins Spielgeschehen integriert.



Rückseite

Mit Beginn des nächsten Tages stelle ich alles andere zurück, stürze mich rein, nehme es mit in den Urlaub, denke an nichts anderes mehr, nutze jede freie Minute. Denn, so irre es auch klingen mag: Ich möchte es unbedingt noch für Nürnberg fertig bekommen und dort produziert vorliegen haben.

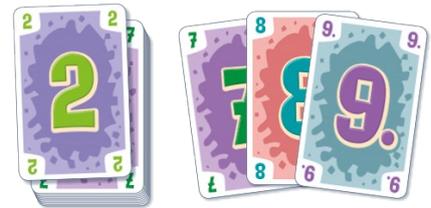
Nach einigen Tagen ist der fehlende Kniff gefunden. War die Beidseitigkeit der Karten bisher nur beim Nachziehen relevant, so wird sie nun mittels eines Zahlendrillings (samt Ärger-Strafaktion für die anderen) spielmechanisch eingebunden. Außerdem kann man auch noch 3er-Straßen ausspielen (ohne dass hierdurch eine Strafaktion ausgelöst wird). Das Spiel generiert somit ständig Emotionen, hat permanent Spannung bis zum allerletzten Moment. Wir arbeiten an der Feinabstimmung, ändern noch einige Dinge, bis die Details schließlich perfekt sind. Alle folgenden Spieltests sind überaus verheißungsvoll.



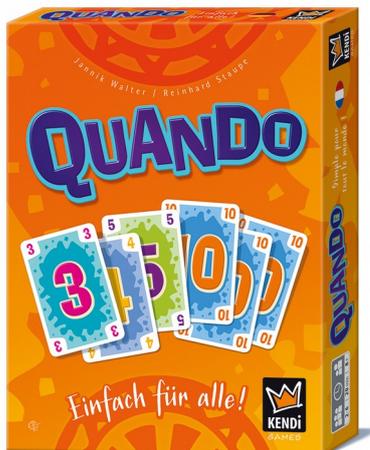


Spielt jemand einen Zahlendrilling aus, dann muss jeder andere Spieler eine 0 auf seiner Hand umdrehen (oder eine Strafkarte ziehen). Wer eine Runde beenden möchte, klopft auf den Tisch und sagt „letzte Runde“ an – was nicht ohne Risiko ist, denn auch in der letzten Runde können noch Zahlendrillinge gespielt, Nullen gedreht und Strafkarten gezogen werden. Jeder addiert abschließend die Summe seiner Kartenwerte, je weniger, desto besser. Bei insgesamt 50 Punkten ist Schluss.

Mittlerweile ist es November geworden, und wenn man das Spiel tatsächlich noch zu Nürnberg veröffentlichen will, dann bleibt praktisch kaum noch Zeit. Aber wir haben Glück: Oliver Freudenreich hat gerade zwei große Projekte für andere Verlage abgeschlossen und wir können sofort loslegen! Die Emails mit Oliver gehen hin und her, das Telefon glüht. Der allerletzte Termin für die Abgabe der Druckdaten ist der 08. Dezember. Wir werden punktgenau an diesem Tag fertig.



Bleibt eigentlich nur noch dies zu sagen: Probiert es aus! Reduziert eure Kartenhand! Sammelt kleine Werte! Spielt 3er-Straßen oder gleiche Zahlen (insbesondere Zahlendrillinge) aus! Klopft zur richtigen Zeit! Und vergesst das Drehen der Karten nicht, denn das macht „Quando“ so überaus besonders! **Ach ja:** Und schaut immer mal beim guten alten Spiel Laden vorbei – es könnte sich lohnen!



Quando

von Jannik Walter und Reinhard Staupe
2 – 6 Personen ab 8 Jahren
Spieldauer ca. 20 Minuten
Illustrationen: Oliver Freudenreich
55 Karten
1 Spielanleitung

Alle Neuheiten werden in Nürnberg produziert vorliegen!

Schauen Sie doch mal an unserem Stand vorbei: Halle 10.0 / I 05 A

Haben Sie noch Fragen? Brauchen Sie Bildmaterial?

redaktion@kendigames.de



MADE IN GERMANY