

QUANDO

Einfach für alle!

303008024



Jannik Walter & Reinhard Staupe

Spieler: 2–6

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: 20 Minuten

Material & Spielidee



55 Spielkarten

Die 55 Karten sind **beidseitig bedruckt** und zeigen auf der Vorder- und der Rückseite **zwei unterschiedliche Zahlen von 0-10**.

Jede Zahlenkombination (0-1, 0-2, 0-3, usw.) gibt es genau einmal. Die Farben der Zahlen haben keine Bedeutung, sie dienen nur der besseren Unterscheidbarkeit.

Jeder Spieler hat zu Beginn eines Durchgangs **7 Karten** auf der Hand (zu zweit und zu dritt **8 Karten**). Jeder Spieler versucht im Spielverlauf, die Anzahl seiner Handkarten zu reduzieren und dabei möglichst kleine Werte zu bekommen. Wer am Ende des Durchgangs die **kleinste Zahlensumme** auf der Hand hat, bekommt **0 Punkte** (besser geht's nicht!). Alle anderen Spieler bekommen ihre Zahlensumme notiert. Es werden mehrere Durchgänge gespielt. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 50 Punkte (oder mehr) hat. Der Spieler mit **den wenigsten Punkten** ist Sieger!

Spielvorbereitung

Die 55 Spielkarten werden gut gemischt. Am besten erst ein wenig mischen, dann einige Karten umdrehen und dann nochmal gut mischen, so kommen die Vorder- und Rückseiten gut durcheinander!

Jeder Spieler bekommt **7 Karten**, die er **auf die Hand** nimmt - im Spiel zu zweit und zu dritt **8 Karten**. **Beachte:** Die Karten müssen so auf die Hand genommen werden, als

wäre die Seite, die nach dem Austeilen offen nach oben zeigt, die Rückseite (wie beim Austeilen von normalen Spielkarten auch).

Ganz wichtig: Die **Rückseiten** der eigenen Karten darf man sich, sobald man die Karten auf der Hand hält, nicht anschauen, auch im weiteren Spielverlauf nicht!

Die restlichen Karten werden als Zugstapel in die Tischmitte gelegt. Rechts neben dem Zugstapel wird im Spielverlauf ein Ablagestapel entstehen.



Spielablauf

Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an die Reihe kommt, muss zuerst **Karten ausspielen** und anschließend **genau eine Karte** vom Zugstapel **nachziehen**. Dann ist der nächste Spieler auf die selbe Art und Weise dran. Für das Ausspielen der Karten gibt es die folgenden beiden Möglichkeiten, von denen sich der Spieler, der dran ist, für eine entscheiden muss, entweder für **A** oder für **B**.

Möglichkeit A: Eine Straße ausspielen

Der Spieler spielt **genau 3 Karten** (niemals mehr oder weniger) mit **aufeinanderfolgenden Zahlen** aus, z.B. 0-1-2 oder 3-4-5 oder 8-9-10. Die Karten werden auf den Ablagestapel gelegt. Anschließend zieht der Spieler **genau eine Karte** vom Zugstapel nach und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.



Maria spielt eine Straße mit 7, 8 und 9 aus und zieht eine Karte vom Zugstapel nach.

Möglichkeit B: Gleiche Zahlen ausspielen

Der Spieler spielt **beliebig viele Karten** mit **gleicher Zahl** aus – das kann auch nur eine einzige Karte sein, z. B. eine 0 oder eine 7 oder zwei 4er oder fünf 6er (Sonderaktion „Zahlendrilling“, siehe unten). Die Karten werden auf den Ablagestapel gelegt. Anschließend zieht der Spieler **genau eine Karte** vom Zugstapel nach und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.



Achtung: Die Aktion des aktiven Spielers endet **immer und ausnahmslos** mit dem Nachziehen **einer** Karte. Es ist niemals möglich, dass ein Spieler am Ende seiner Aktion keine Karte auf der Hand hat. Alle sollten gemeinsam darauf achten, dass der aktive Spieler das Nachziehen nicht vergisst.

Für das Ziehen vom Zugstapel gilt (zu jedem Zeitpunkt des Spiels!):

Immer wenn du eine Karte vom Zugstapel nachziehst und auf die Hand nimmst, kannst du entweder die **offen sichtbare Seite** nehmen oder dich für die **verdeckte Seite** entscheiden. Entscheidest du dich für die verdeckte Seite, dann nimmst du die bisher verdeckte Seite auf die Hand.

Achtung: Wenn du dich für die verdeckte Seite entscheidest, dann bleibt es auch bei dieser Entscheidung! Du darfst dir nicht erst die verdeckte Seite anschauen und dich dann doch wieder für die sichtbare Seite umentscheiden.

Sonderaktion: Zahlendrilling

Bei **Möglichkeit B** gibt es einen Sonderfall, den man prima nutzen kann, um die Mitspieler ein wenig zu ärgern. Spielt der Spieler, der gerade dran ist, genau **drei Karten** mit **gleicher Zahl** aus (egal welche Zahl), dann passiert, **nachdem** er genau eine Karte vom Zugstapel nachgezogen hat, bei den **anderen Spielern** folgendes:

- Wer **eine Null** auf der Hand hat, muss die Null **umdrehen**. Sollte ein Spieler mehrere Nullen auf der Hand haben, muss er hiervon nur eine Null seiner Wahl umdrehen (natürlich ohne die Rückseiten anzuschauen).
- Wer **keine Null** auf der Hand hat, muss **eine Karte** vom Zugstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

Beachte: Die Spieler handeln ihre jeweilige Aktion (eine Null umdrehen bzw. eine Karte ziehen) nacheinander im Uhrzeigersinn ab.



Tim ist dran, spielt einen Zahlendrilling aus (drei 8er) und zieht eine Karte vom Zugstapel nach. Reihum müssen die anderen nun ihre „Strafaktion“ ausführen. Sarah hat zwei Nullen auf der Hand und dreht eine Null um. Maria hat keine Null auf der Hand und zieht eine Karte vom Zugstapel. Linus hat ebenfalls keine Null und zieht auch eine Karte vom Zugstapel. Nun wird das Spiel ganz normal fortgesetzt. Sarah ist dran.

Spieltipp: Wer einen Zahlendrilling ausspielt, sollte das **laut und deutlich ansagen**, damit die anderen Spieler es auch mitbekommen: „Zahlendrilling – Null umdrehen oder Karte ziehen!“

In der beschriebenen Art und Weise wird nachfolgend weitergespielt, bis der aktuelle Durchgang endet.

Beachte: Sollte der **Zugstapel aufgebraucht** sein, wird der Ablagestapel, ohne ihn zu mischen, komplett umgedreht (also um 180° gewendet), ordentlich zurechtgeschoben und als neuer Zugstapel hingelegt.

Ende des Durchgangs

Ein Durchgang kann auf **zwei verschiedene Arten** enden: **1.)** Nur Nullen auf der Hand.
2.) Klopfen.

1.) Hat ein Spieler, **nachdem** er Karten ausgespielt und dann genau eine Karte nachgezogen hat, **ausschließlich Nullen** auf der Hand (egal wie viele!), dann ist der Durchgang **sofort** beendet - es wird **keinerlei** Aktion mehr ausgeführt (das gilt zu jedem Zeitpunkt des Spiels, auch für die letzte Runde, wenn ein anderer Spieler geklopft haben sollte)!

Maria ist dran. Sie hat vier Karten auf der Hand, drei 9er und eine 0. Sie spielt die drei 9er aus und zieht genau eine Karte vom Zugstapel nach. Die gezogene Karte zeigt ebenfalls eine 0. Maria hat somit nach dem Nachziehen nur Nullen auf der Hand, zeigt diese vor und der Durchgang endet sofort (die „Straffaktion“ für den Zahlendrilling entfällt).

2.) Kommt ein Spieler an die Reihe, kann er, **anstatt** Karten auszuspielen und genau eine Karte nachzuziehen, auf den Tisch klopfen und „letzte Runde“ ansagen. Nun kommen **alle anderen Spieler** noch **genau einmal** dran, dann endet der Durchgang. Der Klopfen kommt nicht mehr dran. Möchte einer der folgenden Spieler in der letzten Runde keine Karten mehr ausspielen, sagt er einfach „ich passe“ und macht nichts.

Beachte: Bevor geklopft werden darf, muss jeder Spieler mindestens **zweimal** Karten ausgespielt haben.

Ganz wichtig: In der letzten Runde (nach dem Klopfen) ist es absolut gestattet und möglich, dass ein Spieler, der dran kommt, noch einen Zahlendrilling ausspielt. Die „Zahlendrilling-Straffaktion“ (Null umdrehen bzw. eine Karte nachziehen) gilt ausdrücklich auch für den Spieler, der geklopft hat. Der Klopfen geht mit dem Klopfen also ein Risiko ein, denn gegebenenfalls kassiert er 5 Strafpunkte, siehe „Punktergebnis notieren“.

Übrigens: Für die Spieler stellt sich stets die Frage, wann der richtige Zeitpunkt fürs Klopfen gekommen ist. Genau daher stammt der Name des Spiels, denn „quando“ bedeutet übersetzt „wann“.

Punktergebnis notieren

Ist der Durchgang beendet, addiert jeder Spieler die Zahlenwerte aller Karten, die er auf der Hand hält (nur die sichtbaren Vorderseiten). Die Punkte (Summe der Zahlenwerte) werden notiert.

Beachte: Der Spieler mit der **kleinsten Zahlensumme** bekommt **0 Punkte** notiert (sozusagen als Sieger des Durchgangs). Sollten mehrere Spieler gleichermaßen die kleinste Zahlensumme haben, bekommen alle diese Spieler 0 Punkte notiert.

Linus hat geklopft. Nachdem Tim, Sarah und Maria dran waren, endet der Durchgang. Linus hat 2 Punkte auf der Hand, Tim 11, Sarah 6 und Maria 4. Linus bekommt (als Sieger des Durchgangs) 0 Punkte notiert, Tim 11, Sarah 6 und Maria 4 Punkte.

Achtung, ganz wichtig: Hat ein Spieler den Durchgang durch Klopfen beendet, muss er **alleine** die kleinste Zahlensumme erreichen. Ist dies nicht der Fall, bekommt der Klopfer **zusätzlich** zu der Zahlensumme seiner Handkarten **5 Strafpunkte** hinzuaddiert.

Sarah hat geklopft. Nachdem Maria, Linus und Tim dran waren, endet der Durchgang. Sarah hat 4 Punkte auf der Hand, Maria 12, Linus 7 und Tim ebenfalls 4. Da Sarah geklopft, aber nicht alleine die kleinste Zahlensumme hat, bekommt sie 5 Strafpunkte zusätzlich zu ihren 4 Punkten auf der Hand, also insgesamt 9 Punkte ($4+5=9$) notiert. Tim bekommt 0 Punkte notiert, Maria 12 und Linus 7 Punkte.

Spielende

In der beschriebenen Weise wird Durchgang für Durchgang gespielt. Nach jedem Durchgang wechselt der Kartengeber im Uhrzeigersinn. Das Spiel endet, sobald ein Spieler **50 Punkte** (oder mehr) hat. Der Spieler mit **den wenigsten Punkten** ist Sieger. Bei Punktgleichstand gibt es mehrere Sieger.

Hinweis: Im Spiel zu zweit sollte man das Spielende gegebenenfalls etwas niedriger ansetzen, z.B. bei 40 Punkten.



© 2024 KENDi GmbH
Tulpenweg 26, 90556 Cadolzburg
Germany
www.kendigmbh.de

Autor: Jannik Walter / Reinhard Staupe
Grafik: Oliver & Sandra Freudenreich
Redaktion: Reinhard Staupe