

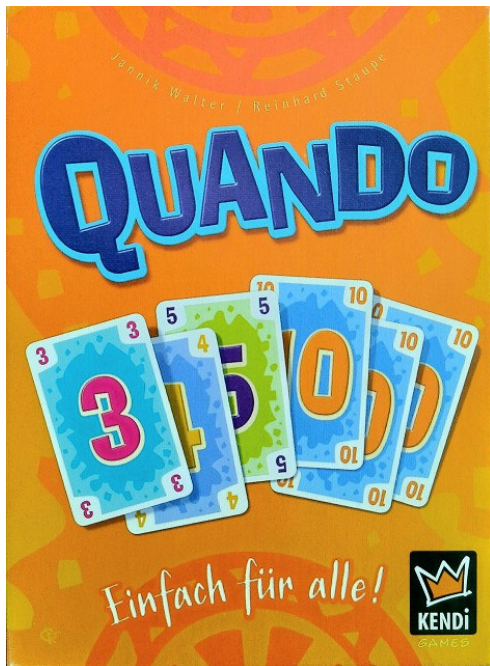


brettspielblog.ch
Hier erfährst du spielend mehr!

[11. März 2024](#) Paddy

Quando – Spielkritik

In der Reihe der Q-Wörter war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis es endlich zu *Quando* kommt. Der Verlag mit den Q-Spielen heisst zwar heute KENDi-Games, seine Spiele sind aber nicht weniger knackig, spannend und trickreich.



Quando hat gleich mehrere Kniffe. Da sind einmal die zweiseitig bedruckten Spielkarten mit Zahlen von 0 bis 10.

Die Farben der Karten haben übrigens keine Relevanz, ausser dass man die Werte schneller erkennt. Zudem löst man bei *Quando* seine Aufgaben mit ganz wenigen Kombinationen. Je nach Anzahl der Mitspielenden startet man mit 6 oder 7 Handkarten, die man wie üblich verteilt und mit der verdeckten Vorderseite in die Hand nimmt. Ziel des Spiel ist es, keine oder möglichst wenige Punkte in der Hand zu halten. Über mehrere Durchgänge spielt man, bis jemand 50 oder mehr Punkte gesammelt hat.

Gespielt wird reihum und immer nach demselben Schema: Man **spielt Karten und zieht eine Karte nach**. Spielen und Ziehen bilden eine Einheit bei *Quando* und gehören immer zusammen. Schauen wir uns zuerst das Ausspielen von Karten an. Da gibt es zwei Möglichkeiten. Man **spielt eine Strasse** aus exakt drei Karten, also: 4-5-6 oder 3-4-5. Mit diesem Spielzug sind drei Karten weg und man zieht eine Karte nach. Ein gutes Geschäft.

Als zweite Möglichkeit spielt man Karten **mit dem gleichen Wert**, also: 10-10 oder 5-5-5-5 oder auch nur 9. Einzelne Karten sind also auch möglich. Da man aber eine Karte nachziehen muss, verbessert man sich auf diese Weise nicht unbedingt.



Als Sonderaktion gelten **Drillinge**: 3-3-3 oder 8-8-8, etc. Beim Ausspielen von Drillingen ärgert man die Mitspielenden. Haben sie eine 0 auf der Hand, müssen sie die Karte umdrehen. Die Rückseite wird garantiert keine 0 mehr zeigen. Haben die Mitspielenden keine 0 auf der Hand, müssen sie eine Karte nachziehen.

So spielt man seine Runden, legt Karten ab und zieht eine nach. Beim Nachziehen entscheidet man sich, ob man die offene Vorderseite auf die Hand nimmt oder die verdeckte Rückseite. Ist der Entscheid gefällt, darf man ihn nicht mehr ändern. Die Entscheidung muss vor dem Ziehen der Karte gefallen sein.



Hat jemand, nach dem Ziehen 0 Punkte in der Hand, endet die Runde sofort und ganz plötzlich. Meint jemand, die wenigsten Punkte in der Hand zu halten, klopft die Person auf den Tisch. Alle anderen dürfen nun noch eine Aktion ausführen, die klopfende Person kann nur noch abwarten. Achtung: Erscheint in der letzten Runde ein fieser Drilling, müssen alle die Folgen nach wie vor ausbaden. Wähnt man sich in einer guten Position, kann man in der letzten Runde auch passen. Und um die Spannung noch zu erhöhen: Hat die klopfende Person am Ende nicht die wenigsten Punkte, kassiert sie 5 Strafpunkte. Bei der anschliessenden Wertung verteilt man die Punkte. Wer am wenigsten Punkte in seiner Hand hält, notiert sich

eine 0. Alle anderen erhalten die Punkte ihrer Handkarten gutgeschrieben.

Gespielt wird bei *Quando* bis 50 Punkte. Wer bis dahin seine Karten am besten sortiert und abgelegt hat, gewinnt die Partie.

Fazit zu *Quando*

Quando hat sich in kürzester Zeit in mein Herz gespielt. Ganz wenige Regeln und eine um die Mitspielenden zu ärgern. Zentral ist die eigene Kartensammlung. Daher macht es durchaus Sinn, sich auch grosse Werte zu holen, wenn sie zu einer Reihe oder einem Drilling passen. Der Effekt beim Ablegen mehrere Karten ist nicht zu unterschätzen. Wer gegen Ende noch einen Drilling in der Hinterhand hat, kann sichere Gewinner noch zu Verlierern machen. Bei *Quando* liegt das drin, wenn jemand den Schlussspur zu früh anzieht oder vorschnell klopft. Natürlich besitzt *Quando* auch seine Glücksmomente, wenn beispielsweise eine offen 0 auf dem Nachziehstapel auftaucht. Mit einem Spielziel von 50 Punkte ist aber noch lange nichts verloren. Das Glückmoment lässt sich auch selber nutzen. Wenn schon alles verloren scheint, kann die Rückseite einer Karte einen plötzlichen Aufschwung bringen. Nicht alles lässt sich jederzeit berechnen bei *Quando*, aber zumindest lassen sich die Werte minimieren. Ob es am Ende reicht für den Sieg? Zu zweit lässt sich *Quando* auch spielen, in einer grösseren Gruppe ist die Spannung aber deutlich grösser, bis man wieder am Zug ist. Trotzdem: Aktuell eindeutig mein Lieblings-Absackerspiel.

Fakten zu *Quando*

Autoren: Jannik Walter, Reinhard Staupe

Illustrationen: Sandra und Oliver Freudenreich

Verlag: KENDi Games

Spielerzahl: 2 – 6 Personen

Spieldauer: 20 Minuten

Altersangabe: ab 8 Jahren

Benötigt: Wenig Punkte

Wiederspielreiz: sehr gross

Geeignet für 2 Spieler: gut

Beste Spielerzahl: 3 – 6 Personen

Richtet sich an: Familie



brettspielblog.ch
Hier erfährst du spielend mehr!