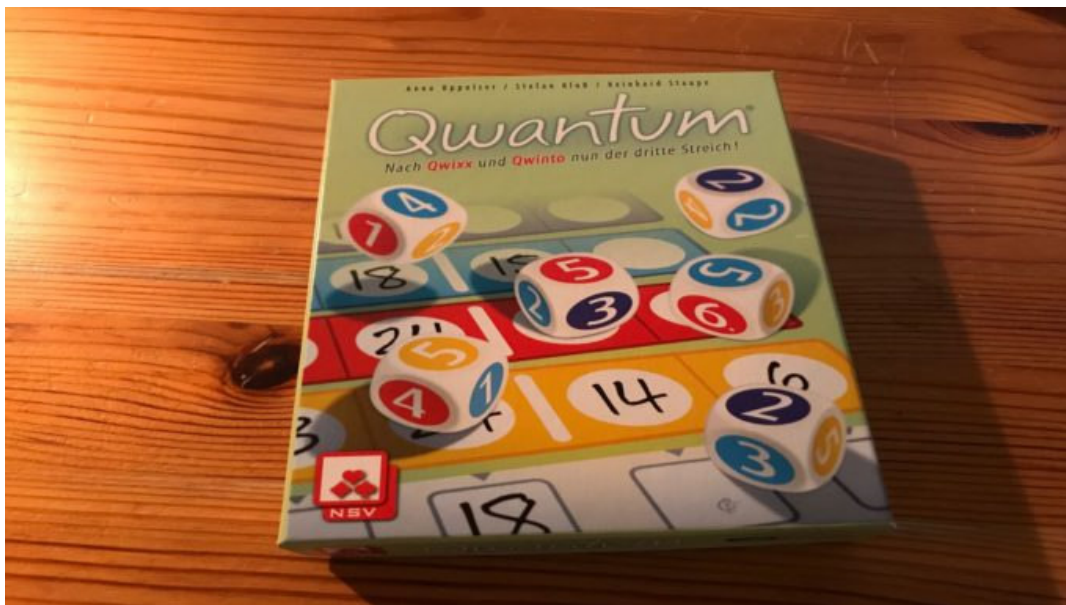


# Test: Quantum

Genau wie im Bereich der Videospiele, so folgt auch die Brettspiel-Szene immer wieder neuen Trends. In den letzten Jahren erfreute sich das Genre der Roll-and-Write-Spiele einer großen Beliebtheit. Ihr werft einen ganzen Haufen Würfel und tragt mit dem Ergebnis etwas auf einem Spielbogen ein. Klingt zunächst wenig aufregend, funktioniert jedoch prächtig. Das Genre ist auch keinesfalls neu. Schon seit den 50er Jahren wird in Familien das Würfelspiel Yahtzee, in Deutschland unter Kniffel bekannt, gesucht. Heute findet ihr ein deutlich.

h breiteres Angebot an Spielen dieser Art wieder. Roll-and-Write-Spiele sind modern, schnell und aufregend, stellenweise sogar ziemlich taktisch. Qwixx vom Nürnberger Spielkartenverlag ist einer der prominentesten Vertreter dieser neuen Generation der modernen Würfelspiele. Auch der direkte Nachfolger Qwinto fand bei den Brettspielern viele Fans. Da aller guten Dinge drei ist, erscheint nun der dritte Teil der Erfolgsreihe: Quantum.



Kenner von Qwixx und Qwinto überrascht es wenig, dass auch in Quantum wieder Farben und Ziffern eine zentrale Bedeutung haben. Der Block, auf dem ihr eure Ergebnisse festhaltet, fällt diesmal sehr übersichtlich aus. Auf dem Notizzettel findet ihr lediglich vier Reihen in den Farben violett, blau, rot und gelb vor. In jede Reihe könnt ihr maximal sechs Würfelergebnisse eintragen. Dazu kommt noch eine fünfte farbneutrale Reihe, die lediglich dazu dient, die Gesamtergebnisse eurer Würfelorgie festzuhalten. Abschließend gibt es noch eine Spalte zum Notieren von Strafpunkten, die es natürlich zu vermeiden gilt.

## Gelungener Schnelleinstieg

Quantum zeichnet sich durch seine hohe Zugänglichkeit aus, genauso wie seine beiden Vorgänger. Seid ihr am Zug, würfelt ihr zunächst mit allen Würfeln: sechs Farbwürfel sowie ein weißer Standardwürfel. Auf den farbigen Würfeln findet ihr auch die vier Farben vom Ergebnisblock wieder. Alle Würfel sind unterschiedlich gestaltet. Auf allen seht ihr, wie auf einem ganz normalen Würfel, die Ziffern zwischen eins und sechs. Lediglich die farbliche Zuordnung fällt je nach Würfel unterschiedlich aus.

Nach dem Werfen der Würfel führt ihr stets drei Aktionen durch. Sofern ihr mit dem Ergebnis des ersten Wurfs nicht so ganz zufrieden seid, dürft ihr mit der ersten Aktion einen zweiten Würfelversuch durchführen. Dabei könnt ihr einzelne Würfel zuvor rauslegen und sie für den weiteren Verlauf des Zugs sichern. Es ist aber auch erlaubt einfach alle Würfel neu zu werfen. Nach dem zweiten Würfelversuch ist das Ergebnis jedoch final und kann nicht mehr verändert werden.

## Größer oder kleiner

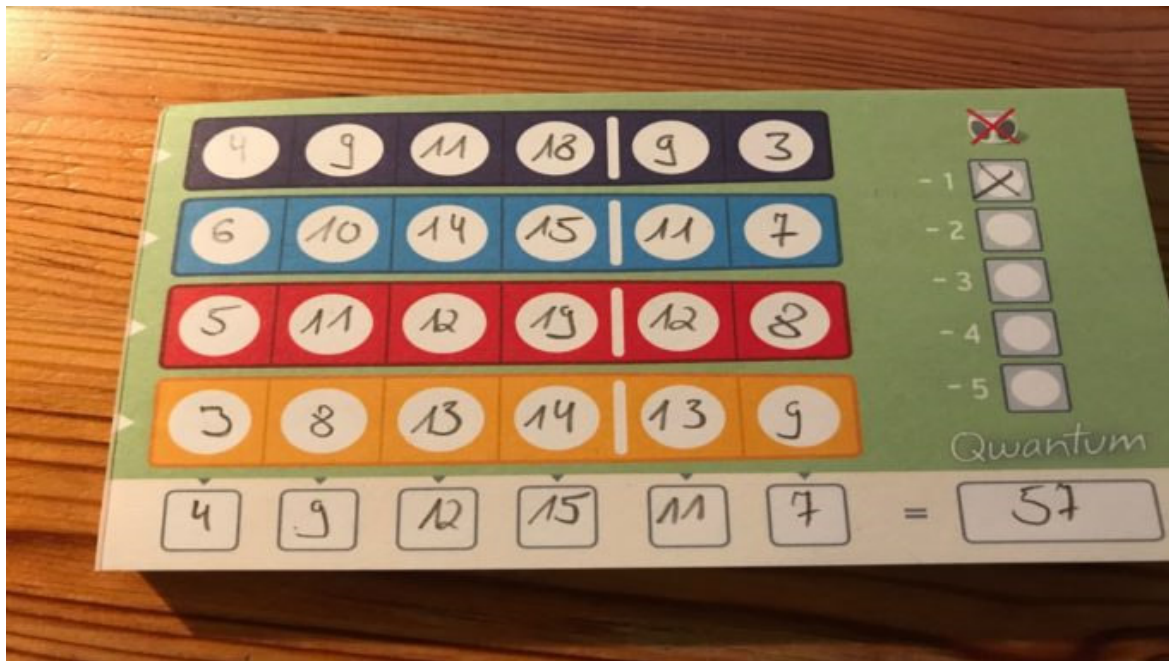
Jetzt müsst ihr euch für eine der vier Farben entscheiden. Addiert alle Summen der passenden Farbe zusammen und notiert das Ergebnis in der entsprechenden Reihe auf eurem Block. Zuvor muss jedoch noch das Ergebnis des weißen Würfels hinzuaddiert werden.



Beim Eintragen der Würfelergebnisse gilt es aber noch einige Regeln zu beachten. Prinzipiell dürft ihr ein Ergebnis immer nur im ersten freien Feld von links in einer Reihe eintragen. Soweit kein Problem. Allerdings müssen die Zahlen innerhalb einer Reihe von links nach rechts immer größer werden. Tragt ihr also im ersten Feld schon eine ziemlich hohe Ziffer ein, werdet ihr es in der Folge ziemlich schwer haben, die weiteren Felder auszufüllen. Ab dem fünften Eintrag in einer Reihe wird die Angelegenheit zudem auf den Kopf gestellt. Nun müssen die Würfelergebnisse wieder kleiner werden. Diese Umkehrregel wird auf dem Notizblatt durch einen dicken weißen Strich gekennzeichnet.

## Auch als passiver Spieler immer aktiv

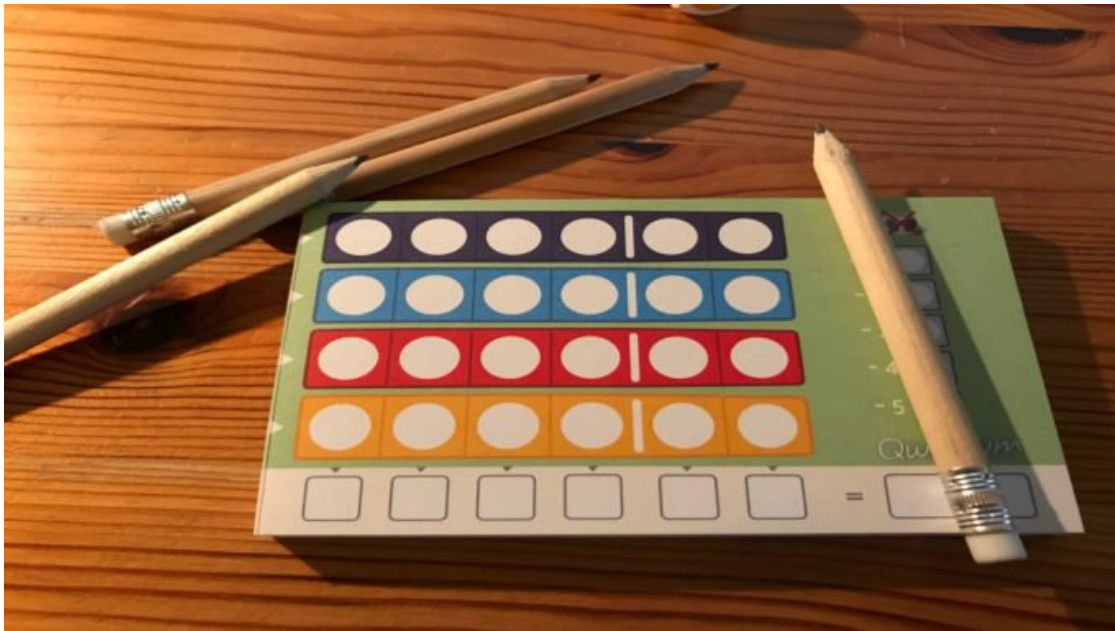
Habt ihr das gewünschte Ergebnis notiert, geht es auch schon in die dritte Aktion. Die Würfel mit der von euch gewählten Farbe werden dann zunächst beiseitegelegt. Die verbleibenden Würfel stehen jetzt allen Spielern zur Verfügung. Jeder Spieler darf sich für eine Farbe entscheiden, die Summen aller passenden Würfel addieren, das Ergebnis des weißen Würfels hinzuziehen und die Gesamtsumme auf dem eigenen Blatt notieren. Dieser beliebte Kniff kam schon bei Qwixx zum Einsatz und sorgt auf eine angenehme Art und Weise dafür, auch die passiven Spieler bei der Stange zu halten.



So versuchen alle Spieler ihre insgesamt 24 Felder auf dem eigenen Bogen auszufüllen. Das Spiel endet sofort, wenn es dem ersten Spieler gelungen ist, sein Spielblatt zu komplettieren. Dann geht es direkt an die Endauswertung. In dieser guckt ihr euch nun die einzelnen Spalten auf dem Papier an. Als Ergebnis notiert ihr stets die zweitniedrigste Ziffer einer Spalte. Anschließend müsst ihr nur noch die Ergebnisse der sechs Spalten addieren und etwaige Minuspunkte für die Fehlwürfe abziehen... et voilà: eure Gesamtpunktzahl steht fest. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

## Fehlwürfe vermeiden

Fehlwürfe sind besonders ärgerlich. Die Minuspunkte, die ihr euch dafür eintragen müsst, steigen progressiv an. Sie entstehen meist dann, wenn ihr etwas zu hoch gepokert und zu früh hohe Zahlen auf dem Blatt notiert habt. Immer, wenn ihr als aktiver Spieler keine Ziffer eintragen könnt, handelt ihr euch einen Fehlwurf ein. Letztlich bleibt es eine Sache der Abwägung. Niedrige Zahlen erhöhen die Chance, im nächsten Feld problemlos eine Ziffer eintragen zu können. Auf der anderen Seite holt ihr dann auch nicht so viele Punkte aus einer Spalte heraus, wie es vielleicht möglich wäre.



Genau wie schon Qwixx und Qwinto spielt sich auch Qwantum angenehm flüssig runter. Selbst wenn ihr in der Maximalbesetzung mit vier Spielern antretet, dauert eine Partie kaum länger als eine Viertelstunde. Qwantum erscheint pünktlich zur SPIEL in Essen und sollte somit auch in Kürze im regulären Handel aufschlagen. Kostenpunkt: knapp 10€.

<https://www.ingame.de/reviews/test-qwantum/>

*Sebastian Hamers*

Wenn ihr Roll-and-Write-Spiele wie Qwixx, Ganz schön clever oder Qwinto mögt, dann seid ihr auch bei Qwantum gut aufgehoben. Es ist das perfekte Spiel für zwischendurch und eignet sich auch gut auf Reisen. Eine Partie ist in einem Rutsch durchgespielt. Qwantum trumpft ebenso mit vielen der Pluspunkte auf, die schon Qwixx zu einem modernen Klassiker gemacht haben: hohe Zugänglichkeit, kompakte Spielschachtel, ein guter Mix aus Glück und Taktik und vor allem die nahezu nicht vorhandenen Wartezeiten. Durch die Spezialwürfel besitzt Qwantum auch genug Eigenständigkeit, so dass sich ein Kauf auch dann lohnt, wenn sich die anderen Roll-and-Write-Spiele vom Nürnberger Spielkartenverlag schon in eurem Besitz befinden. Bei einem Preis von unter 10€ fällt Qwantum ohnehin in die Kategorie der Spiele, die man sich gerne mal so nebenbei gönnen kann. Auf der Messe in Essen wird Qwantum sicherlich wieder direkt vom Verlag verkauft. Dort gab es in den letzten Jahren auch immer wieder preislich attraktive Bundles. Vielleicht wandert ein Exemplar von Qwantum ja auf diesem Wege auf eurem Spieletisch.