

# PlanQuadrat

Wer architektonisches Geschick beweist und so zahlreiche und möglichst große Plätze entstehen lässt, gewinnt. Strategisches Städtebauspiel für zwei Querdenker, mit einer Spielvariante.

**Spieler:** 2 Spieler  
**Inhalt:** 1 Spielplan mit 64 Quadraten, 2 Halterungen für Häuser, 48 Häuser, 6 helle und 6 dunkle Denkmäler, 2 Stoffsäckchen, Spielanleitung  
**Autor und Design:** Gattermeyer & Kapp



## Geschichte

Wer kennt sie nicht – weite Plätze, gekrönt von prachtvollen Denkmälern? In jeder Stadt dieser Welt begeistern sich Stadtbesucher für verwinkelte Stadtviertel und herrschaftliche Plätze mit beeindruckenden Monumenten.

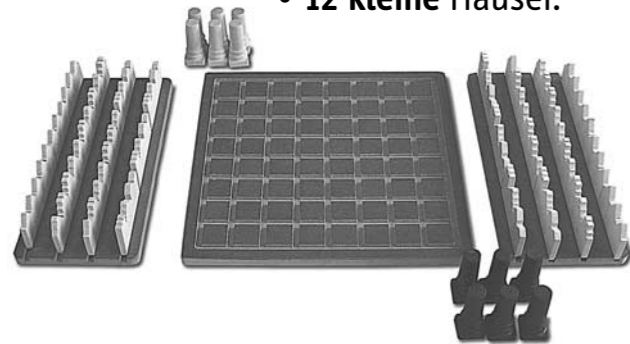
Sie wollten schon immer einmal als Stadtplaner fungieren und architektonisch ausgeklügelte Bauleistungen vollbringen? Dann nichts wie los! Aber nur wer strategisch geschickt den Städtebau vorantreibt und so viele und dabei möglichst große Plätze mit imposanten Denkmälern schafft, geht als Sieger hervor.

# Vorbereitung

Der Spielplan wird in der Tischmitte zwischen den beiden Spielern platziert. Jeder Spieler erhält eine Halterung für seine Häuser.

Die Häuser werden gleichmäßig auf die Spieler verteilt, jeder erhält:

- 4 große Häuser
- 8 mittelgroße Häuser
- 12 kleine Häuser.



Die Häuser werden in die Halterungen der Spieler eingeordnet. Jeder Spieler erhält 6 Denkmäler einer Farbe und stellt diese vor sich auf.

# Ziel des Spieles

Spielziel ist es, einzelne Flächen ringsum so zu begrenzen, dass ein **möglichst großer Platz** entsteht. Dies geschieht durch Setzen und Schieben von Häusern. Den neu geschaffenen Platz kennzeichnet der Spieler durch das Setzen eines seiner Denkmäler. Wer am Ende mit seinen Denkmälern die größten Flächen mit der höchsten Anzahl an kleinen Quadraten besetzen konnte, gewinnt.

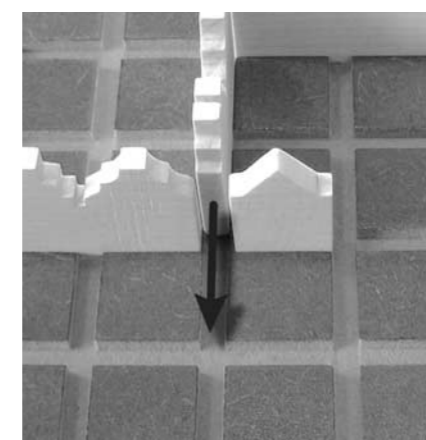
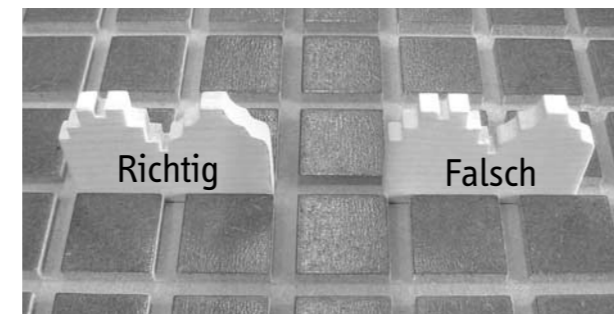
# Spielverlauf

## 1. Häuser setzen

Wer zuletzt eine Stadt besichtigt hat, beginnt.

Der Startspieler setzt zunächst ein Haus seiner Wahl aus seinem Vorrat an eine beliebige Stelle des Spielplanes.

Beim Setzen der Häuser ist zu beachten, dass die Häuser bündig mit den Quadraten des Spielplanes abschließen müssen, so dass später ein Schieben anderer Häuser problemlos möglich ist.



Gespielt wird nun abwechselnd.

## 2. Häuser setzen und zusätzlich Häuser schieben

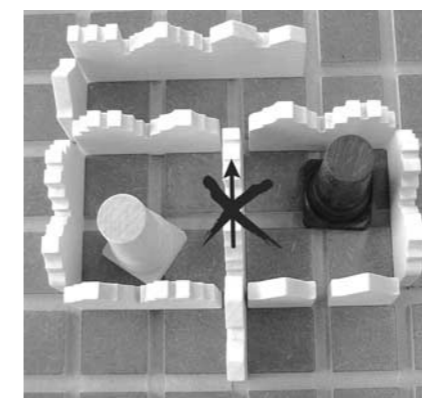
Die Spieler haben ab jetzt die Möglichkeit, zuerst ein **Haus zu setzen** und danach zusätzlich die Option, ein **bereits platziertes Haus zu verschieben**. Bei diesem Spielzug ist zu beachten:

Ein Haus kann soweit verschoben werden, bis es an ein anderes Haus oder den Spielfeldrand stößt.

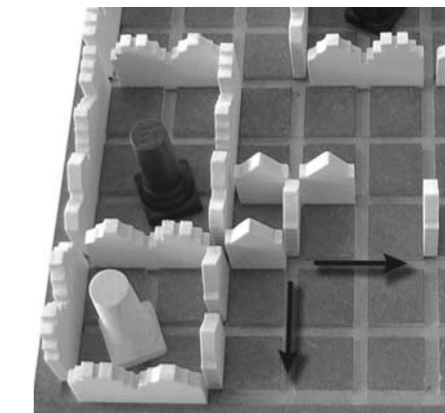
Es ist unerheblich, wer das zu verschiebende Haus platziert hat.

Ein Haus zu verschieben, ohne vorher ein Haus platziert zu haben, ist nicht erlaubt.

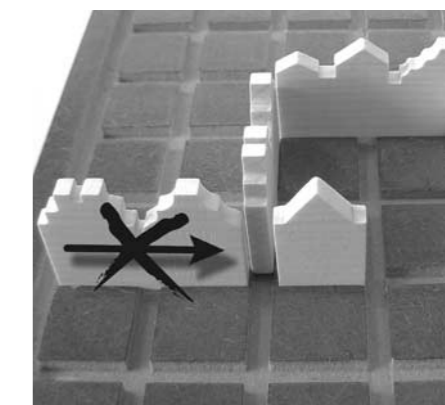
Häuser, die zu einem abgeschlossenen **und besetzten Platz** gehören, dürfen **nicht** verschoben werden, auch nicht, wenn beim Verschieben die geschlossene Fläche erhalten bleibt.



Häuser, die zu einem abgeschlossenen **aber nicht besetzten Platz** gehören, dürfen verschoben werden.

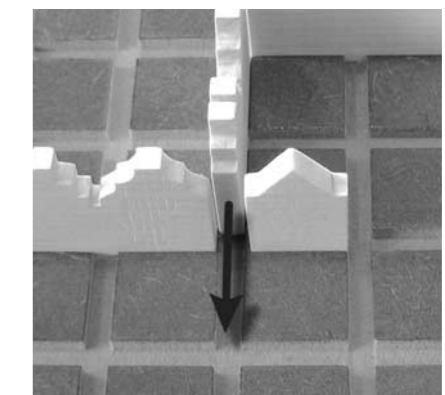


Häuser dürfen nur einzeln verschoben werden, d.h. man darf mit einem Haus nicht ein anderes wegschieben.



Schieben nach rechts ist hier nicht erlaubt

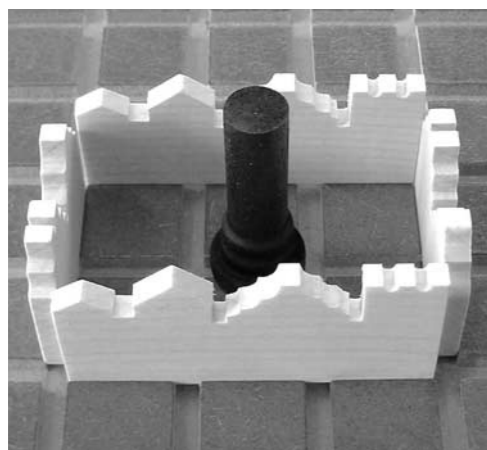
Das Verschieben der Häuser kann zwischen zwei Häusern hindurch erfolgen.



### 3. Plätze schließen und sichern

Gelingt es einem Spieler, durch Setzen und Schieben von Häusern einen Platz ringsum zu begrenzen, darf er den entstandenen Platz für sich beanspruchen und ihn mit einem eigenen Denkmal markieren. Dabei dürfen auch Häuser, die vom Mitspieler gesetzt wurden, genutzt werden. Die Anzahl der eingeschlossenen Quadrate bestimmt die Größe des Platzes.

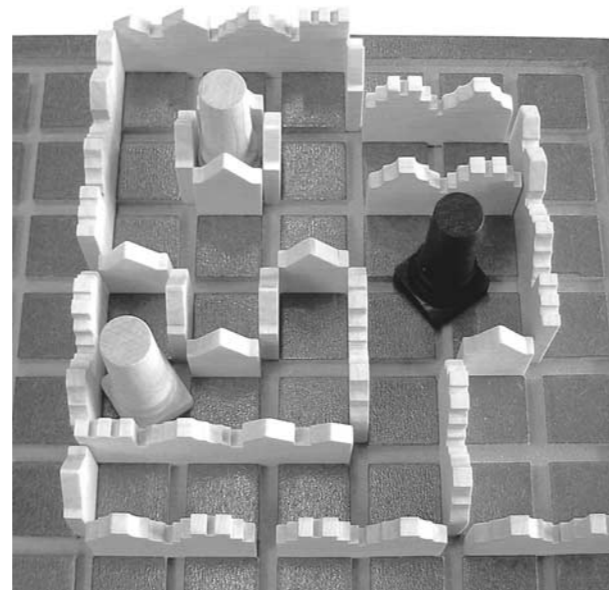
Denkmäler können nur dann gesetzt werden, wenn ein Platz ringsum von Häusern umgeben ist. Das Beispiel unten zeigt ein Feld mit 6 Punkten.



Ein so abgeschlossener Platz kann derjenige Spieler für sich beanspruchen, der das letzte Haus zum Abschluss des Platzes gesetzt hat. Dieser Spieler markiert den Platz mit einem Denkmal.

Die Form, die der umschlossene Platz erhält, ist beliebig.

Ein bestehender Platz kann durch einen weiteren Platz umschlossen werden.

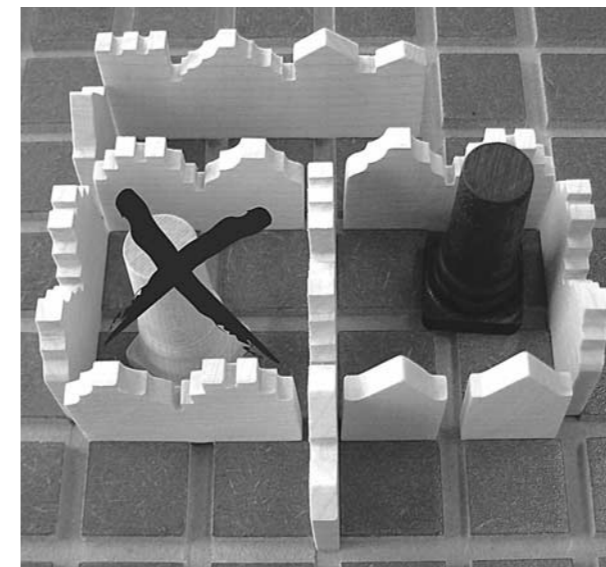


Pro Spielzug darf ein Spieler nur ein Denkmal platzieren und einen Platz sichern.

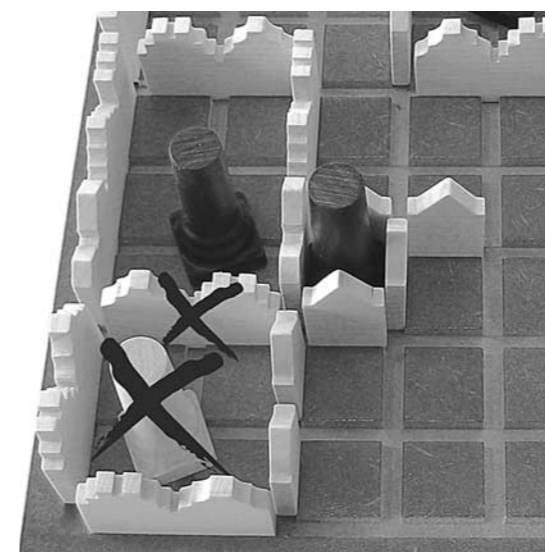
Entstehen durch das Setzen eines Hauses zwei abgeschlossene Plätze auf einmal, so darf man nur einen Platz besetzen.

Man darf nur solche abgeschlossenen Plätze besetzen, die man **selbst erwirkt hat**.

Wenn z.B. der Spieler mit den dunklen Denkmälern ein Haus so setzt, dass zwei abgeschlossene Plätze gleichzeitig entstehen, so entscheidet er sich für einen der Plätze, der andere Platz darf nicht vom Mitspieler besetzt werden.



Bereits besetzte Plätze dürfen nicht mehr durch das Setzen eines Hauses geteilt werden.



## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **alle Denkmäler** oder **alle Häuser** gesetzt hat oder **keine Möglichkeit** mehr besteht, Denkmäler oder Häuser zu platzieren.

Die kleinen Quadrate in den abgesteckten Plätzen werden nun gezählt. Der Spieler mit der größten Anzahl an kleinen Quadraten hat gewonnen.

## Variante

Bei **PlanQuadrat** entwickelt sich ein ebenso spannendes Spiel, wenn man auf das Schieben der Häuser verzichtet und sich nur auf das Setzen der Häuser beschränkt.

**Und nun viel Erfolg bei der Stadtplanung!**