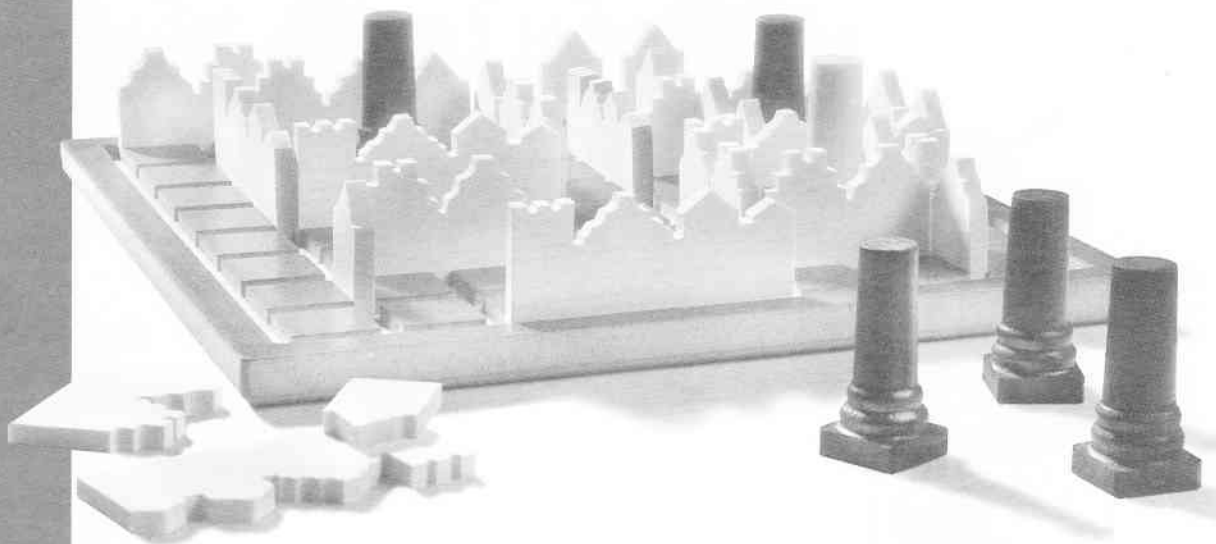


PlanQuadrat

Grid Square

Quadrilatère

Monumenten



Selecta

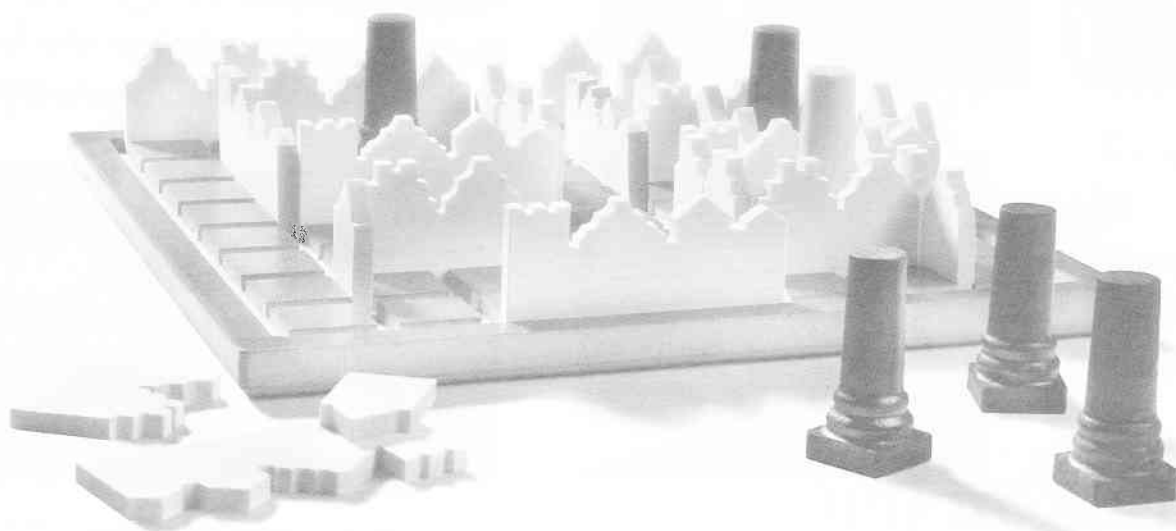


Selecta
N O B I L E

Quadrilatère

Celui qui fera preuve du plus grand talent architectural et arrivera à placer le plus de monuments, gagnera. Un jeu de stratégie pour deux architectes inventifs, avec une variante de jeu.

- Joueurs :** 2 joueurs
Contenu : 1 plateau de jeu, 2 supports pour les maisons, 48 maisons, 6 monuments en bois clair, 6 en bois foncé, 2 sachets en tissu, 1 règle du jeu
Auteur & Design : Gattermeyer & Kapp



L'histoire

Qui ne les connaît pas, ces grandes places couronnées de magnifiques monuments? Dans toutes les villes du monde, les visiteurs s'enthousiasment pour les quartiers avec des ruelles étroites, les places seigneuriales et les monuments impressionnants.

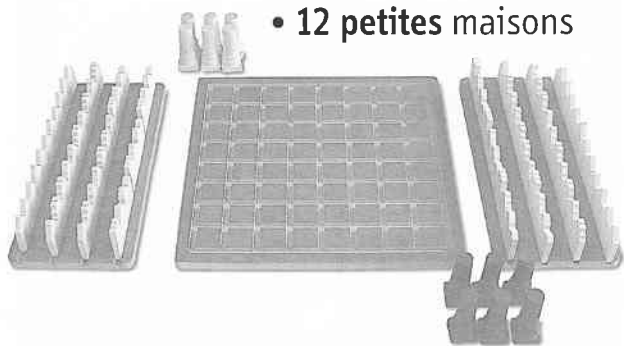
Vous rêvez déjà depuis longtemps de travailler comme urbaniste pour élever des constructions raffinées? Qu'attendez-vous donc? Triomphera celui qui construira avec stratégie et habileté et qui saura ainsi réaliser de grandes places avec des monuments majestueux.

Les préparatifs

Placez le plateau de jeu au milieu de la table entre les deux joueurs. Chaque joueur a devant lui un support pour ses maisons.

Répartissez les maisons à parts égales entre les joueurs. Chacun reçoit :

- 4 grandes maisons
- 8 maisons de taille moyenne
- 12 petites maisons



Disposez les maisons dans les supports prévus à cet effet.

Chacun reçoit 6 monuments d'une couleur (claire ou foncée) et les place devant lui.

But du jeu

Les deux joueurs essaient de renfermer entre leurs maisons plusieurs parcelles de terrain afin de posséder des **places aussi étendues que possible**. On atteint ce but en plaçant des maisons et en les faisant coulisser. Le nouveau propriétaire d'une place marque son terrain par un de ses monuments. Celui qui parviendra à construire les plus grandes places gagnera la partie.

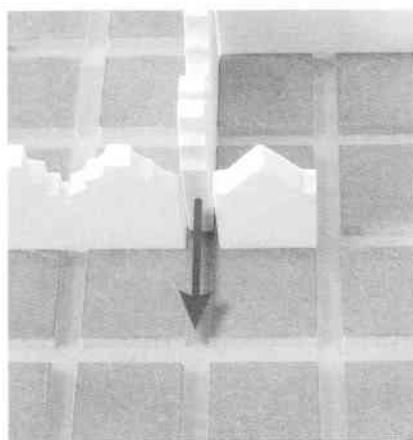
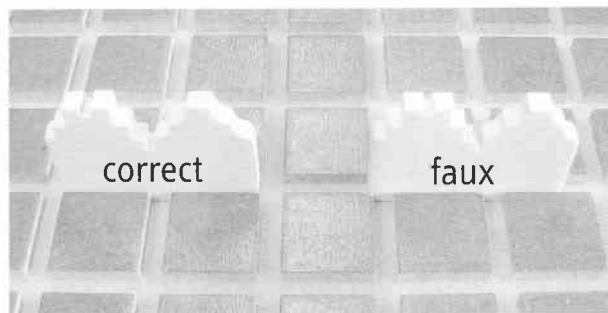
Le déroulement du jeu

1. Placer des maisons

Le dernier d'entre vous à avoir visité une grande ville commence la partie.

Le premier joueur place d'abord une maison quelconque de sa réserve à l'endroit de son choix du plateau de jeu.

En plaçant les maisons, il faut faire attention à ce que les maisons soient au même niveau que les carrés du plateau de jeu, afin qu'on puisse ensuite faire coulisser d'autres maisons sans problème.



On joue à tour de rôle.

2. Placer des maisons et en faire coulisser d'autres

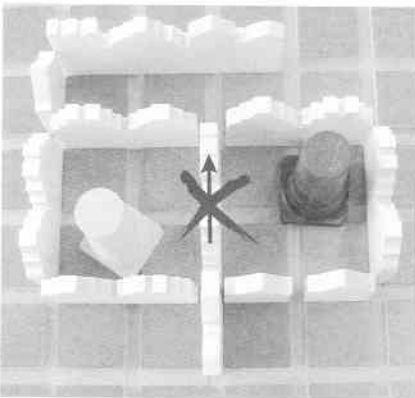
À partir de maintenant, les joueurs **placent** d'abord **une maison** et, ensuite, ils ont la possibilité de **faire coulisser sur le plateau une maison qui s'y trouve déjà**.

On peut faire coulisser une maison jusqu'à ce qu'elle touche une autre maison ou le bord du plateau de jeu.

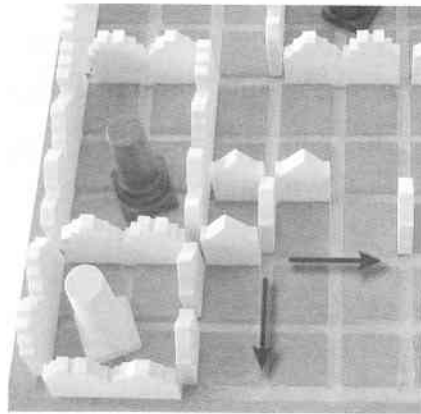
On peut déplacer n'importe quelle maison, qu'on l'ait posée sur le plateau soi-même ou non. Il est interdit de faire coulisser une maison sans avoir en placé une avant.

Pour faire coulisser une maison, il faut observer les règles suivantes :

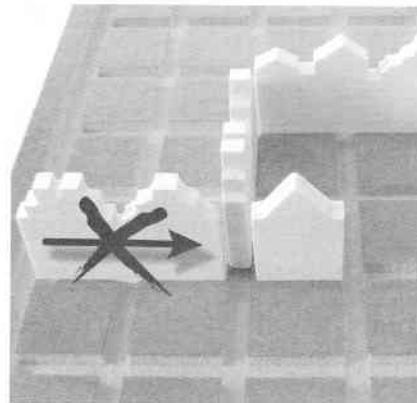
Il est **interdit** de déplacer des maisons qui bordent **une place achevée (fermée) et occupée**, même si la place restait intacte après le déplacement de la maison.



On peut déplacer des maisons qui font partie **d'une place achevée si elle n'est occupée** par aucun monument.

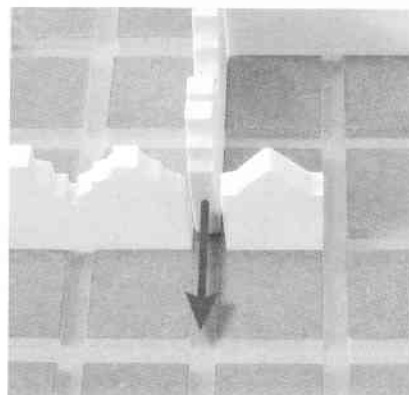


On ne peut déplacer des maisons que séparément, c'est-à-dire qu'on ne peut pas déplacer une maison en en faisant coulisser une autre.



Dans ce cas-ci, on ne peut pas déplacer la maison vers la droite.

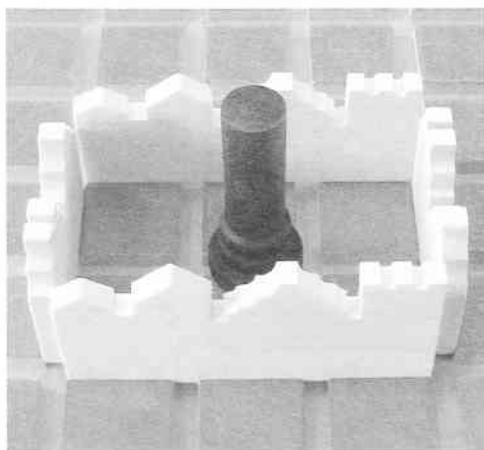
Il est possible de faire coulisser une maison entre deux autres.



3. Clôturer et s'approprier des places

Si un joueur parvient à clôturer entièrement un terrain en plaçant et en déplaçant des maisons, il peut déclarer que le terrain lui appartient et marquer sa place par un de ses monuments. On peut aussi utiliser des maisons placées par l'autre joueur. L'étendue de la place est déterminée par le nombre de carrés qui y sont enfermés.

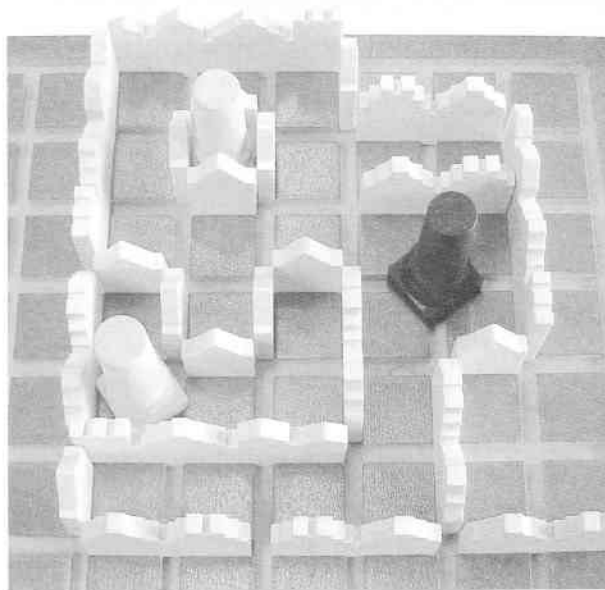
On ne peut placer un monument que si une place est entièrement délimitée par des maisons. L'exemple montre une place qui compte 6 points.



Le joueur qui a placé la dernière maison pour délimiter une place peut réclamer pour lui la place ainsi close. Il marque la place avec un monument.

La forme de la place n'importe pas.

Il est possible d'entourer une place déjà existante par une autre place.

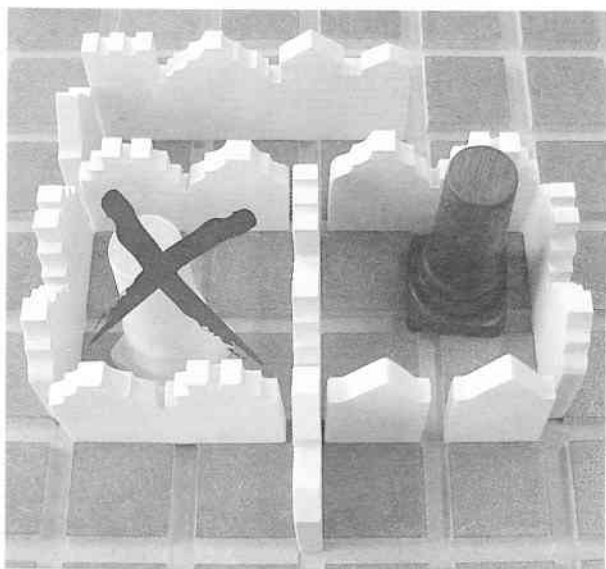


Chaque joueur ne peut placer qu'un seul monument et donc ne s'approprier qu'une seule place pendant son tour.

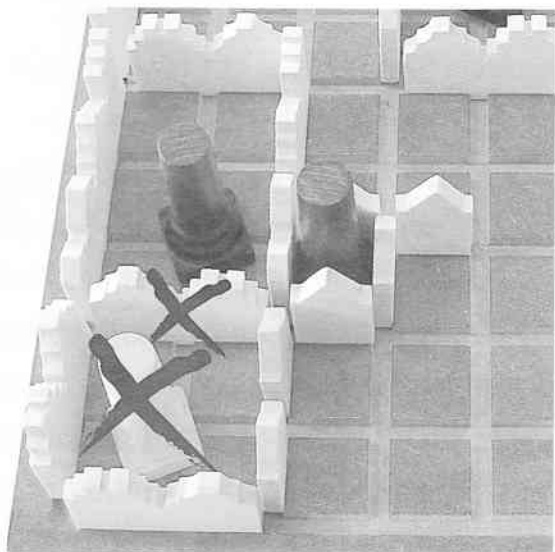
Si, en plaçant une maison, on clôt deux places à la fois, on ne peut en occuper qu'une seule.

On ne peut occuper qu'une place qu'on a **achevée soi-même**.

Si par exemple le joueur qui possède les monuments foncés place une maison de manière à clôturer deux terrains à la fois, il doit se décider pour l'un des deux. Le joueur qui utilise les maisons claires ne peut pas occuper l'autre terrain. On doit donc clôturer soi-même un terrain pour pouvoir l'occuper, et on ne peut le réclamer que pendant le tour où on l'a clos.



On n'a pas le droit de partager par une maison des places déjà marquées.



Fin de la partie

La partie est finie au moment où un joueur a placé **tous ses monuments** ou **toutes ses maisons** ou qu'on **ne peut plus** placer de monuments ou de maisons.

Maintenant, on compte les petits carrés renfermés dans les places. Le joueur qui a bâti les places les plus grandes, c'est-à-dire obtenu le plus grand nombre de petits carrés, gagne la partie.

Variante

Le jeu **Quadrilatère** est tout aussi captivant si on se limite à placer des maisons sans les faire coulisser.

Bonne chance pour la construction de vos monuments !

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.

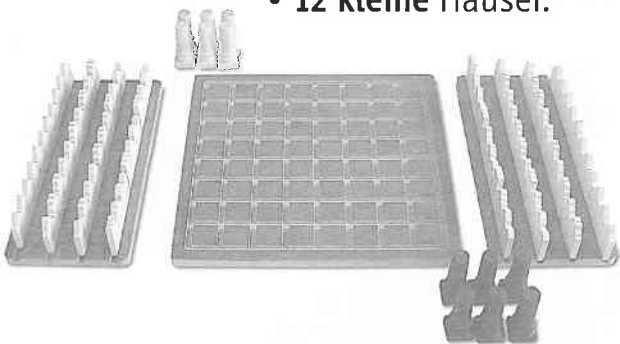
Sie wollten schon immer einmal als Stadtplaner fungieren und architektonisch ausgeklügelte Bauleistungen vollbringen? Dann nichts wie los! Aber nur wer strategisch geschickt den Städtebau vorantreibt und so viele und dabei möglichst große Plätze mit imposanten Denkmälern schafft, geht als Sieger hervor.

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.

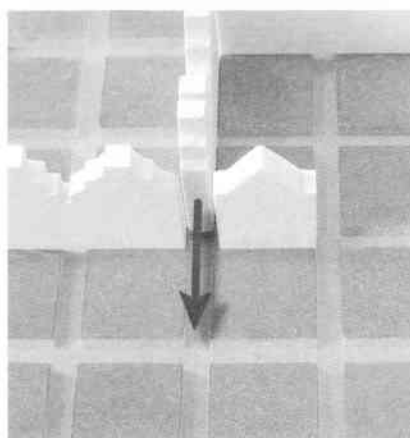
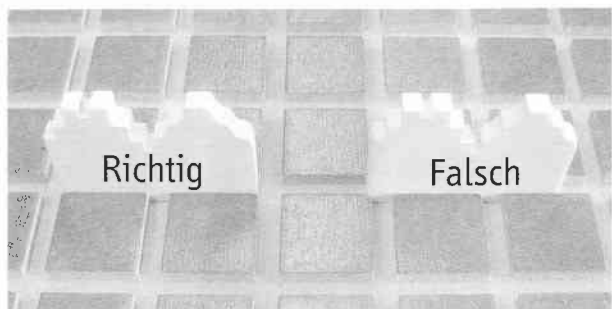
Spielverlauf

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

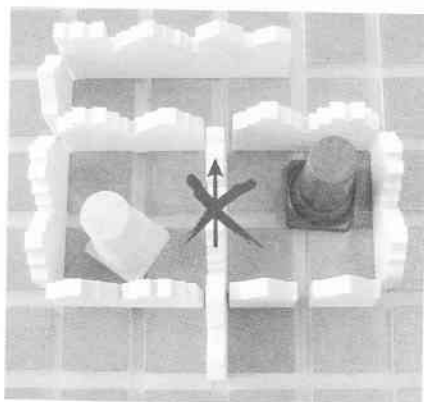
Die Spieler haben ab jetzt die Möglichkeit, zuerst **ein Haus zu setzen** und danach zusätzlich die Option, ein **bereits platziertes Haus zu verschieben**. Bei diesem Spielzug ist zu beachten:

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

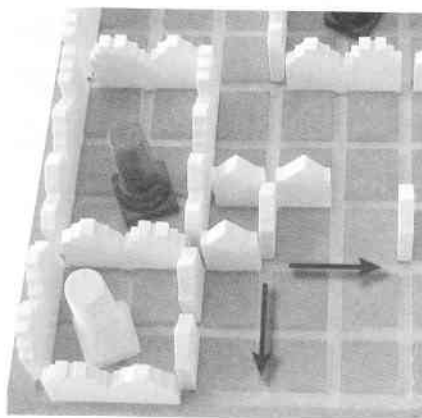
Es ist unerheblich, wer das zu verschiebende Haus platziert hat.

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

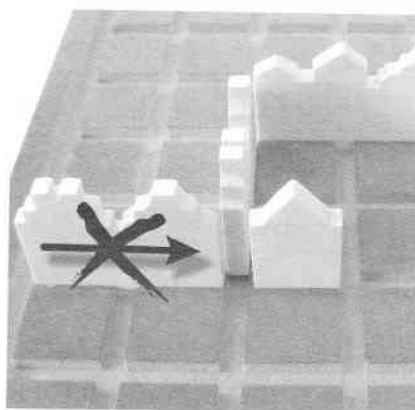
Häuser, die zu einem abgeschlossenen und **besetzten Platz** gehören, dürfen **nicht** verschoben werden, auch nicht, wenn beim Verschieben die geschlossene Fläche erhalten bleibt.



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

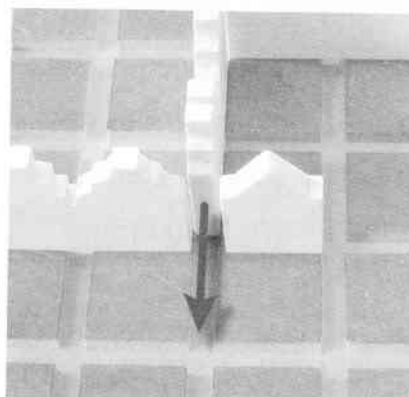


Häuser dürfen nur einzeln verschoben werden, d.h. man darf mit einem Haus nicht ein anderes wegschieben.



Schieben nach rechts ist hier nicht erlaubt

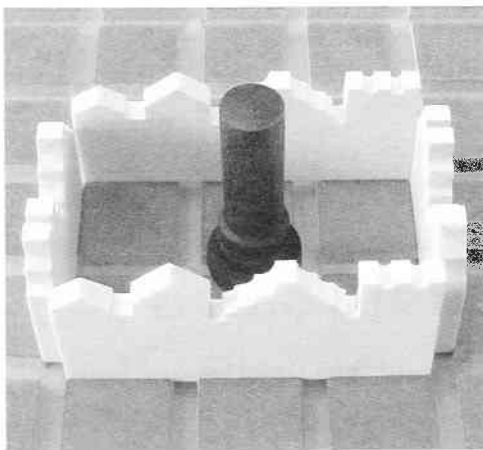
Das Verschieben der Häuser kann zwischen zwei Häusern hindurch erfolgen.



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.

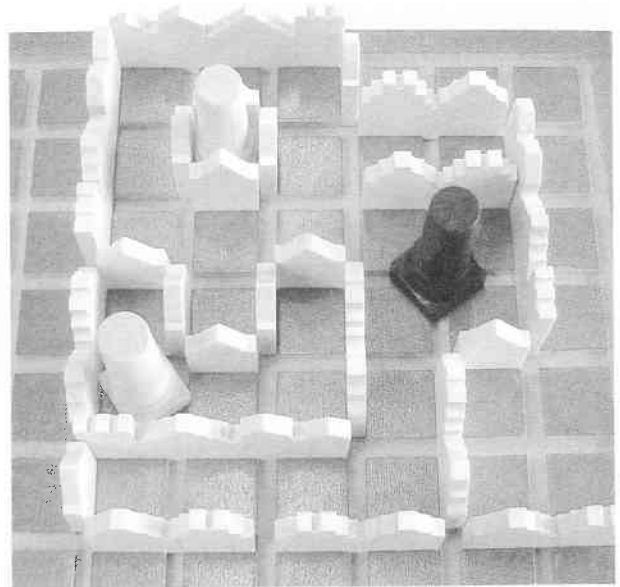
Denkmäler können nur dann gesetzt werden, wenn ein Platz ringsum von Häusern umgeben ist. Das Beispiel unten zeigt ein Feld mit 6 Punkten.



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.

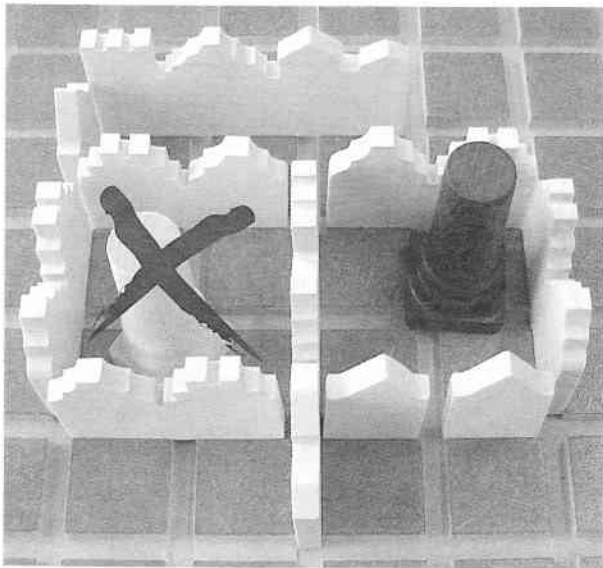


Pro Spielzug darf ein Spieler nur ein Denkmal platzieren und einen Platz sichern.

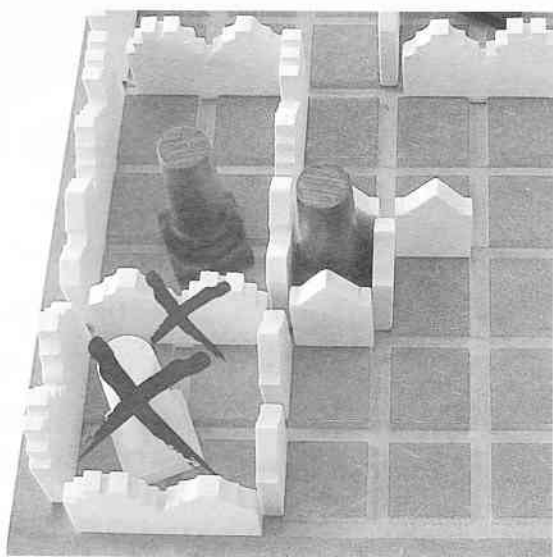
Entstehen durch das Setzen eines Hauses zwei abgeschlossene Plätze auf einmal, so darf man nur einen Platz besetzen.

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!