

# URBAN PLAY



GLOSSAR  
LERNZIELE  
& MEHR

Städtebau ist ein komplexes Puzzle aus Stadtbausteinen, in dem alle Elemente in Wechselwirkung stehen. Mit URBAN PLAY werden diese Zusammenhänge spielerisch erfahrbar.

Die 48 Karten (24 Quartett- & 24 Plankarten) zeigen reale Gebäude aus sechs Kategorien: Arbeiten, Bildung, Handel und Nutzungsmischung, sowie Wohnen im Einfamilien- und im Mehrfamilienhaus. Bei den 24 Beispielen handelt es sich ausschließlich um veröffentlichte Referenzprojekte aus Architekturfachmedien.

Die Kennwerte auf den Karten sind reale Planungsdaten. Das Interaktionsprofil zeigt, wie gut sich Stadtbausteine kombinieren lassen. Der Pfeil an jeder Kennzahl zeigt, ob im Spiel der höhere (↑) oder niedrigere (↓) Wert gewinnt; beim Interaktionsprofil zählt der weiß markierte Wert (höher gewinnt). Aber ob das so einfach ist? Bei genauerem Hinsehen werden Zielkonflikte sichtbar. Ist eine dichte Stadt mit kurzen Wegen besser oder eine Stadtlandschaft mit viel Grün zur Versickerung und Verschattung? Welche Stadtbausteine passen überhaupt zusammen und welche vertragen sich gar nicht?

Die Erklärkarten „Kennzahlen“ und „Interaktionsprofil“ liegen im Set und helfen beim Nachschlagen während des Spiels.

Gespielt wird zu zweit, dritt oder viert in den Spielmodi: (1) Quartett, (2) Supertrumpf oder (3) Paare finden. Eine Spielrunde dauert zwischen 15 und 30 Minuten.

## WAS DU LERNST:

- Stadtbausteine und ihre Kennwerte systematisch einordnen
- Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Stadtbausteinen verstehen
- Zielkonflikte zwischen Dichte und Freiraum kritisch bewerten
- Grundlagen für komplexe städtebauliche Entscheidungen schaffen

## MODUS 1: QUARTETT



Quartett – Sammle Gebäude einer Kategorie

**Ziel:** Sammle möglichst viele vollständige Quartette (je vier Karten einer Farbe).

**Vorbereitung:** Für diesen Spielmodus werden ausschließlich die 24 Quartettkarten verwendet. Alle Karten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler:innen verteilt. Jede:r hält die Karten verdeckt als Fächer in der Hand.

**Spielbeginn:** Wer aus der Stadt mit den meisten Einwohner:innen kommt, beginnt.

**Spielablauf:** In jeder Runde stellt der aktive Spieler oder die aktive Spielerin eine gezielte Frage an eine:n Mitspieler:in, etwa: „Hast du W23?“. Dabei dürfen nur Karten aus einer Kategorie (Farbe) erfragt werden, von der man bereits mindestens eine Karte besitzt.

- **Wenn die Karte vorhanden ist,** antwortet die Person „Ja“, zeigt die Karte aber noch nicht. Die fragende Person wählt eine eigene Karte derselben Kategorie und nennt einen Kennwert. Erst dann werden beide Karten gleichzeitig aufgedeckt und der Kennwert entsprechend des Pfeils (↑/↓) verglichen. Die Gewinnerin oder der Gewinner erhält beide Karten. Bei Unentschieden behält jede Person ihre Karte.
- **Wenn die Karte nicht vorhanden ist,** antwortet die Person: „Nein“, und der Zug ist beendet.

Wer ein Duell gewinnt, spielt direkt weiter. In allen anderen Fällen (kein Duell, Unentschieden) geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Sobald eine Person vier Karten derselben Kategorie gesammelt hat, kann das Quartett offen vor sich abgelegt werden. Das ist jederzeit möglich.

**Spielende:** Das Spiel endet, wenn keine vollständigen Quartette mehr gebildet werden können. Gewonnen hat die Person, die die meisten Quartette abgelegt hat.

## MODUS 2: SUPERTRUMPF

Supertrumpf – Kämpfe um jede Karte mit deinen Kennwerten

**Ziel des Spiels** ist es, alle Karten zu erobern, indem man die besten Kennwerte auswählt und vergleicht.

**Vorbereitung:** Es werden nur die 24 Quartettkarten verwendet. Diese werden gleichmäßig an alle Mitspielenden verteilt. Jeder Stapel liegt verdeckt vor der jeweiligen Person.

**Spielbeginn:** Wer im höchsten Gebäude wohnt (nach Anzahl der Etagen), beginnt das Spiel.

**Spielablauf:** Der oder die aktive Spieler:in deckt die oberste Karte vom Stapel auf und wählt einen beliebigen Kennwert. Alle anderen decken nun ebenfalls ihre oberste Karte auf und nennen ihren Wert zu diesem Kennwert.

Entsprechend des Richtungspfeils (↑/↓) wird der oder die Sieger:in ermittelt und erhält alle gespielten Karten. Sie werden unter den eigenen Stapel gelegt. Diese Person beginnt auch die nächste Runde mit der Auswahl eines neuen Kennwerts.

Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spieler:innen bleiben die Karten in der Mitte liegen. Die nächste Person im Uhrzeigersinn wählt den nächsten Kennwert, dann decken alle ihre nächste Karte auf. Wer diese Runde gewinnt, erhält zusätzlich die Karten, die vorher in der Mitte verblieben sind.

**Spielende:** Das Spiel ist beendet, sobald eine Person alle Karten besitzt. Sie ist die Gewinnerin oder der Gewinner der Partie.

Förderung durch TRiNNOVATION OWL: ein Projekt der Bund-Länder-Initiative „Innovative Hochschule“, gefördert durch das Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt.

Innovative  
Hochschule

Gefördert durch:

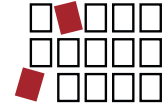


Bundesministerium  
für Forschung, Technologie  
und Raumfahrt



Gemeinsame  
Wissenschaftskonferenz  
GWK

## MODUS 3: PAARE FINDEN



Paare finden – Quartett- und Grundrisskarten

**Ziel des Spiels** ist es, möglichst viele Paare zu finden, bestehend aus einer Quartettkarte (Fotos & Kennwerte) und der passenden Plankarte (Lageplan, Grundrisse & Schnitt).

**Vorbereitung:** In diesem Modus werden alle 48 Karten verwendet. Diese werden gut gemischt und verdeckt in Reihen auf dem Tisch ausgelegt – z. B. in einem 6x8-Raster.

**Spielbeginn:** Wer am weitesten von einem Bahnhof entfernt wohnt, beginnt das Spiel.

**Spielablauf:** Der oder die aktive Spieler:in deckt nacheinander zwei beliebige Karten auf. Alle Mitspielenden dürfen die Karten sehen. Handelt es sich um ein passendes Paar, erkennbar an der identischen Kartenummer (z.B. W23), dürfen beide Karten behalten werden und der oder die Spielende darf sofort erneut zwei Karten aufdecken.

Handelt es sich nicht um ein Paar, werden beide Karten wieder verdeckt an exakt dieselbe Stelle zurückgelegt. Dann ist der nächste Spieler oder die nächste Spielerin an der Reihe.

**Spielende:** Das Spiel endet, sobald alle Paare gefunden wurden. Gewonnen hat die Person mit den meisten gesammelten Paaren.

© 2026 IDS / TH OWL.

Technische Hochschule OWL  
Institut für Designstrategien (IDS)  
Dr. Marcel Cardinali  
Emilienstr. 45  
32756 Detmold

[www.urbanplay.ids-research.de](http://www.urbanplay.ids-research.de)