

Royal Residences

KENSINGTON

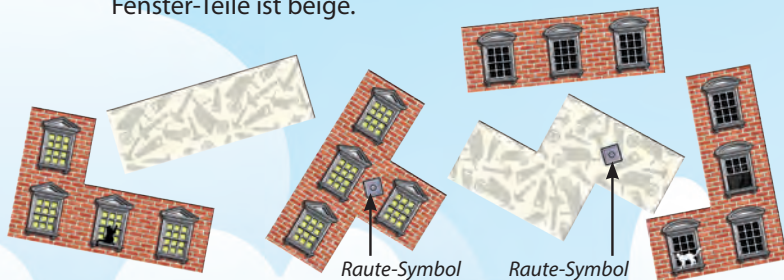
Ein packender Bauwettbewerb von Cielo d'Oro

für 2 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren

London, 19. Jahrhundert: Der Stadtteil Kensington gilt als einer der beliebtesten Wohngegenden der englischen Aristokratie. Baumeister wittern hier lukrative Geschäfte. Die Bauplätze sind heiß begehrt, auf denen prunkvolle Wohngebäude errichtet werden sollen. Jeder Baumeister möchte natürlich das imposanteste, massivste und höchste Bauwerk errichten. Doch die Konkurrenz ist groß: Wer punktet mit seinem Bauwerk am meisten und wird so die potentiellen Kunden von seiner Luxusimmobilie überzeugen?

Spielmaterial:

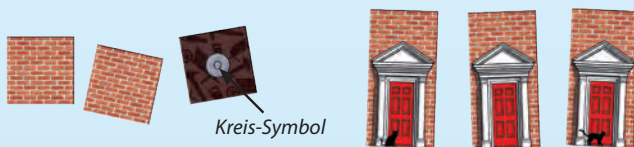
70 Fenster-Teile in unterschiedlichen Formen: quadratisch, rechteckig, L-, T-, S- und U-förmig. 35 Teile zeigen hell erleuchtete Fenster, die anderen 35 Teile haben dunkle Fenster. Von den 70 Fenster-Teilen sind 40 „einfacher“ zu verbauen, und 30 „schwieriger“. Die schwieriger zu verbauenden Teile sind auf der Vorder- und auch auf der Rückseite mit einem grauen Raute-Symbol gekennzeichnet. Die Farbe der Rückseite aller Fenster-Teile ist beige.



24 Dach-Teile in unterschiedlichen Formen: quadratisch, rechteckig, L-, T- und U-förmig. Auf 9 Teilen ist ein Vogel abgebildet (siehe *Spielende*). Die Farbe der Rückseite aller Dach-Teile ist braun.



6 Sonder-Teile: 3 einzelne, quadratische Mauerteile ohne Fenster und 3 rote Türen. Die Farbe der Rückseite aller Sonder-Teile ist ebenfalls braun, und zusätzlich mit einem grauen Kreis-Symbol gekennzeichnet.



5 Türen in den Farben gelb, grün, blau, braun und grau.



5 Lagerhäuser in den Farben der Türen. Jedes Lagerhaus zeigt zwei Tore, die als Lagerplätze für die Teile dienen, die im aktuellen Zug nicht verbaut werden können, sowie drei Plätze zur Ablage der Bonuschips.



20 Bonuschips

1 Spielanleitung



Spielziel:

Das Ziel ist es, durch geschicktes Platzieren von Bauteilen ein Gebäude mit möglichst vielen Fenstern, Stockwerken und Dächern zu errichten, um so am Ende die meisten Punkte zu erhalten.

Spielvorbereitung:

- Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztableaus herausgedrückt werden.
- Jeder Spieler wählt eine Tür aus den Farben gelb, grün, blau, braun und grau und nimmt sich ein Lagerhaus in der Farbe seiner Tür. Die Tür legt er gut sichtbar für alle so vor sich ab, dass rundherum genug Platz zum Anbauen ist. Nicht verwendete Türen werden zurück in die Schachtel gelegt. *Hinweis:* Die roten Türen, die zu den Sonder-Teilen zählen, verbleiben im Spiel!

- Die Fenster-, Dach- und Sonder-Teile werden verdeckt gemischt und als Vorrat in einem wirren Haufen in der Tischmitte bereitgelegt. Als Begrenzung werden ganz knapp um den Teile-Vorrat herum alle Lagerhäuser – auch jene in den Farben, die nicht gespielt werden – gelegt.
- Abhängig von der Spieleranzahl werden
 - bei 2 Spielern 8 Bonuschips,
 - bei 3 Spielern 12 Bonuschips,
 - bei 4 Spielern 16 Bonuschips und
 - bei 5 Spielern 20 Bonuschips

als allgemeiner Chips-Vorrat aufgeteilt und neben den Lagerhäusern bereitgelegt. Nicht verwendete Chips kommen zurück in die Schachtel. Jeder Spieler nimmt sich einen Chip und legt ihn auf ein rundes Feld in seinem Lagerhaus.

Spielablauf:

Ein Startspieler wird bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, führt folgende Aktionen der Reihe nach aus:

1. **Einen Teil nehmen.**
2. **Bauen.**



Startaufstellung bei 4 Spielern



1. Einen Teil nehmen:

Folgende Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

- Es darf **EIN** Teil mit beiger Rückseite aus dem Vorrat gezogen werden, ganz gleich ob mit oder ohne grauem Raute-Symbol.
- Es darf **EIN** Teil mit brauner Rückseite aus dem Vorrat gezogen werden, ganz gleich ob mit oder ohne grauem Kreis-Symbol. Dafür muss allerdings ein bereits gesammelter Bonuschip zurück in den allgemeinen Chip-Vorrat gelegt werden (siehe *Die Bonuschips*).
- Es darf **EIN** Teil genommen werden, der sich im Lagerhaus eines Mitspielers befindet. Dazu muss ein bereits gesammelter Bonuschip an den Mitspieler abgegeben werden (siehe *Die Bonuschips*).

Achtung: Wird ein Teil vom Vorrat gezogen, darf dabei nicht nach Lust und Laune im Teile-Vorrat herumgewühlt werden. Der Teil, der zuerst berührt wird, muss auch genommen werden! Außerdem darf die Möglichkeit a) nicht gewählt werden, wenn der Spieler bereits 4 oder mehr Bonuschips in seinem Lagerhaus gesammelt hat (siehe dazu *Die Bonuschips*).

2. Bauen:

Nachdem sich der Spieler **EINEN** Teil genommen hat, darf er sofort bauen. Die Teile dürfen entsprechend der Bauregeln an das eigene Gebäude angelegt werden.

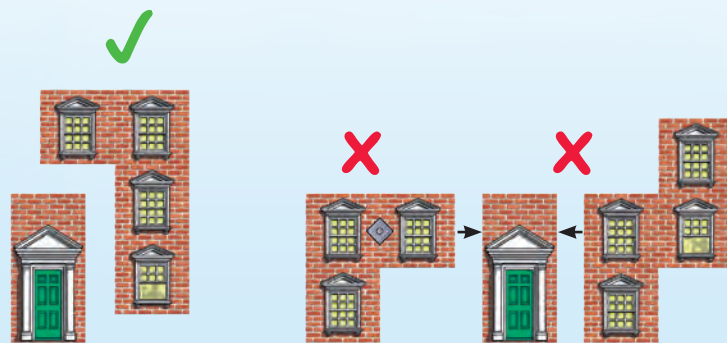
Die Bauregeln:

- Der Bau des Gebäudes beginnt mit der eigenen Tür. Ausgehend von dieser wird das Gebäude erweitert. Der Bau von separaten, nicht an das Hauptgebäude angeschlossenen Objekten ist nicht erlaubt! Die richtige Ausrichtung der Fenster muss berücksichtigt werden.

- Es darf nur während des eigenen Zuges gebaut werden. Dabei darf nicht nur der gerade genommene Teil verbaut werden, sondern es dürfen auch Teile, die sich bereits im eigenen Lagerhaus befinden, verbaut werden. Es ist also möglich, während eines Zuges bis zu 3 Teile zu verbauen: Der eine, der gerade genommen wurde, sowie bis zu zwei aus dem Lagerhaus. Die Teile dürfen in beliebiger Reihenfolge an das Gebäude angebaut werden und es dürfen auch vorab Einheiten aus diesen Teilen gebildet werden, die anschließend an das Gebäude angelegt werden.



- Überhänge, die in der Luft schweben, sind nicht erlaubt! Ein Teil muss an jeder Stelle an der Unterkante entweder auf dem Boden oder auf einem anderen Teil aufliegen.

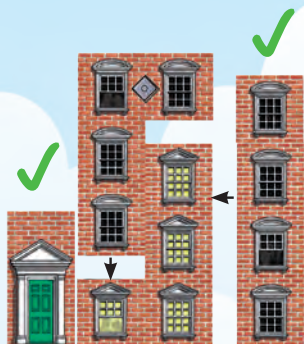
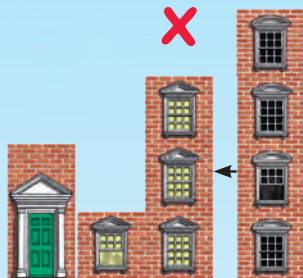


- Ein Fenster-Teil darf nur dann angelegt werden, wenn er **zumindest an einer Seite** entweder
 - an einen anderen Teil mit Fenstern der gleichen Farbe (hell erleuchtet oder dunkel), oder
 - an eine Tür, oder
 - an einen Mauerteil ohne Fenster, oder
 - an einen Dach-Teil



anschließt. Beispiele:

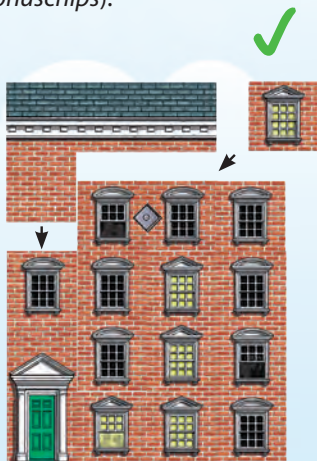
Der Teil mit den 4 dunklen Fenstern darf nicht angelegt werden, weil die linke Seite nur an hell erleuchtete Fenster angrenzen würde.



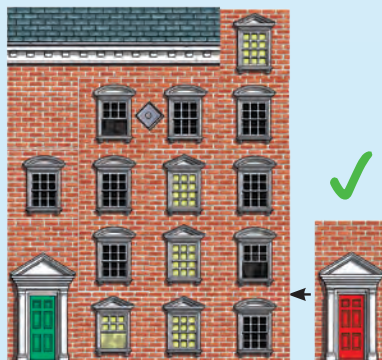
Der L-förmige Teil mit den dunklen Fenstern darf angelegt werden, weil eine Seite auch an der Tür anschließt. Somit darf in der Folge ebenfalls der gerade Teil mit den vier dunklen Fenstern angelegt werden, weil nun ein Fenster direkt an ein anderes dunkles Fenster anschließt. Zudem erlaubt der L-förmige Teil mit

grauem Raute-Symbol, dass sich der Spieler einen Bonuschip nehmen darf (siehe *Die Bonuschips*).

Der quadratische Teil mit dem hell erleuchteten Fenster darf angelegt werden, nachdem der L-förmige Dach-Teil platziert wurde. Somit schließt das helle Fenster direkt an den Dach-Teil an.



- Eine Tür darf ausschließlich im Erdgeschoss gebaut und an jeden beliebigen anderen Teil oder an eine Tür angebaut werden.



- Dach-Teile dürfen an jeden beliebigen anderen Teil oder an eine Tür angebaut werden. Wird ein Dach-Teil gelegt, darf AUF diesen Teil kein weiterer Teil mehr gelegt werden!
- Mauerteile ohne Fenster dürfen an jeden beliebigen anderen Teil oder an eine Tür angebaut werden.
- Kann oder will der Spieler den gerade genommenen Teil nicht verbauen, darf er diesen auf ein freies Tor in seinem Lagerhaus legen. Sind bereits beide Tore mit je einem Teil oder einer Tür belegt, darf er den zuletzt gezogenen Teil nicht behalten und muss ihn verdeckt zurück in den Vorrat legen.
- Hat ein Spieler einen Teil in einem Zug verbaut, darf er diesen in einem späteren Zug nicht mehr umlegen!

Die Bonuschips:



Ein Spieler erhält einen Bonuschip aus dem allgemeinen Vorrat, wenn er einen Fenster-Teil mit einem grauen Raute-Symbol an sein Gebäude anlegt. Das kann entweder ein Teil sein, den er gerade aus dem Vorrat gezogen hat, oder den er aus einem Lagerhaus – egal ob aus seinem eigenen oder aus einem fremden – nimmt und verbaut. *Achtung:* Wird ein Fenster-Teil mit Raute-Symbol aus dem Vorrat gezogen und ins eigene Lagerhaus gelegt, gibt es dafür noch keinen Bonuschip, sondern erst, wenn der Teil verbaut werden konnte! Die Bonuschips werden auf den drei runden Feldern im eigenen Lagerhaus gesammelt und müssen gegebenenfalls gestapelt werden.

Einen Bonuschip darf der Spieler, der an der Reihe ist, für folgende Aktionen einsetzen:

1. Er darf einen Teil mit brauner Rückseite – egal ob mit oder ohne grauem Kreis-Symbol - aus dem Vorrat ziehen. Der Bonuschip kommt danach zurück in den allgemeinen Chips-Vorrat.
2. Er darf einen Teil oder eine Tür aus dem Lagerhaus eines Mitspielers nehmen und gibt diesem einen Bonuschip. Dieses Teil muss sofort verbaut werden.

Achtung: Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges bereits 4 oder mehr Chips in seinem Lagerhaus liegen, **MUSS** er einen Chip einsetzen und eine der beiden oben erwähnten Möglichkeiten wählen. In diesem Fall ist es ihm nicht erlaubt, einen Teil mit beiger Rückseite aus dem Teile-Vorrat zu ziehen!

Nachdem der Spieler das Bauen beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel endet

1. wenn ein Spieler den siebten Dach-Teil mit einem Vogel aus dem Teile-Vorrat zieht. Hinweis: Es werden dabei alle bereits verbauten und noch in Lagerhäusern befindlichen Dach-Teile mit Vögeln aller Spieler zusammengezählt. Der Spieler darf seinen Zug zu Ende führen. Danach haben alle anderen Spieler ebenfalls die Gelegenheit, Teile, die noch in ihren Lagerhäusern liegen, zu verbauen. Oder
2. wenn kein Spieler mehr einen Teil anbauen kann, weil entweder keine passenden Teile mehr im allgemeinen Teile-Vorrat vorhanden sind, oder weil kein Spieler mehr einen Bonuschip besitzt, um Dach-Teile zu kaufen.

Danach folgt die Wertung.

Die Wertung:

Die Spieler berechnen, jeder für sich, ihre Punkte:

- 1 Punkt für jedes Fenster, egal welcher Farbe, das sich in einer senkrechten Reihe befindet, die mit einem Dach-Teil abgedeckt ist. *Achtung:* Für Fensterreihen, die nicht mit einem Dach-Teil abgedeckt sind, gibt es keine Punkte.
- 2 Punkte für jede Tür, die sich in einer Reihe befindet, die mit einem Dach-Teil abgedeckt ist. Für Türen in Reihen ohne Dach gibt es keine Punkte.
- Punkte abhängig von der Anzahl unterschiedlich hoher Ebenen, die mit einem Dach-Teil abgedeckt sind:
1 Punkt für die erste Dachebene, 2 Punkte für die zweite, 3 Punkte für die dritte Ebene und so weiter.
Beispiel: Ein Spieler erhält für ein Gebäude mit 5 unterschiedlich hohen, mit Dach abgedeckten, Ebenen $1+2+3+4+5 = 15$ Punkte.
- 1 Punkt für jede weiße und schwarze Katze, die auf dem Gebäude zu sehen ist, egal ob die Reihe mit einem Dach-Teil abgedeckt ist oder nicht. *Hinweis:* Keine Punkte gibt es für die menschlichen Silhouetten, die hinter dem einen oder anderen Fenster zu sehen sind.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.

Wenn Sie zu „Kensington“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren. Ausstattungsänderungen vorbehalten.

- 1 Punkt zusätzlich pro senkrechter Reihe, wenn das komplette Gebäude mit Dach-Teilen abgedeckt ist.

Der Spieler, der in Summe die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Vögel auf seinen Dächern sitzen hat.

Wertungsbeispiel:



Der Baumeister dieses Gebäudes erhält insgesamt 29 Punkte:

- 17 Punkte für die Fenster in den Reihen, die mit einem Dach-Teil abgedeckt sind.
- 4 Punkte für die beiden Türen, da sich diese ebenfalls in Reihen befinden, die mit einem Dach-Teil abgedeckt sind.
- 6 Punkte für die unterschiedlich hohen Ebenen, die mit einem Dach-Teil abgedeckt sind ($1+2+3$ Punkte).
- 2 Punkte für die beiden Katzen.

Der Spieler erhält keine Punkte für die Breite seines Gebäudes, da nicht alle Reihen mit einem Dach-Teil abschließen.

Du findest uns auf 

www.facebook.com/PiatnikSpiele

Royal Residences

KENSINGTON

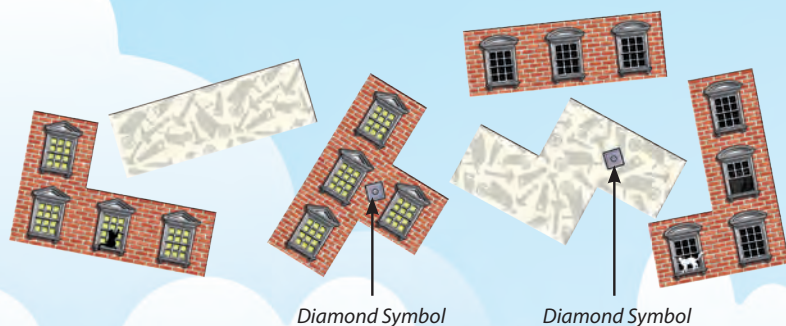
A gripping building competition from Cielo d'Oro

for 2 to 5 players aged 8 or over

London, 19th century: The district of Kensington is one of the most popular residential areas for the English aristocracy. To builders, it offers huge business opportunities. Sites for constructing magnificent homes are highly sought-after. Every builder naturally wants to construct the grandest, highest and most imposing building. However, the competition is tough. Whose building will score the highest – who will convince potential customers of the merits of their luxury property?

Game material:

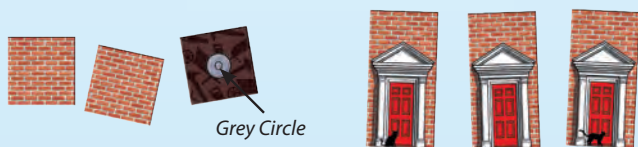
70 window tiles in different shapes: square, rectangular and L, T, S and U-shaped. 35 tiles are brightly lit windows and the other 35 dark windows. Of the 70 window tiles, 40 are "easy" and 30 "difficult" to fit. The tiles that are more difficult to fit have a grey diamond symbol on the front and back. All window tiles are beige on the back.



24 roof tiles in different shapes: square, rectangular and L, T and U-shaped. 9 of the tiles have a bird on them (see End of the game). All roof tiles are brown on the back.



6 special tiles: 3 square wall tiles without windows and 3 red doors. The backs of all special tiles are also brown, but are marked with a grey circle.



5 doors in yellow, green, blue, brown and grey.



5 warehouses in the colours of the doors. Each warehouse has two large entrances that are used as storage spaces for tiles that cannot be used in a given turn, and three areas for storing the bonus tokens.



20 bonus tokens



1 game manual

Aim of the game:

The aim is to erect a building with as many windows, floors and roofs as possible by cleverly placing tiles, and to score the most points at the end of the game.

Game preparation:

- Before the first game, carefully press all the tiles out of the perforated sheets.
- Each player chooses a yellow, green, blue, brown or grey door and takes a warehouse in the colour of their door. They place the door in front of them, clearly visible to everyone, leaving enough space all around it to build onto it. Unused doors are returned to the box. Important: the red doors, which are special tiles, remain in play!
- The window, roof and special tiles are mixed face down and placed in a rough pile in the middle of the table. All warehouses – including those in the colours not chosen – are placed around the pile of spare tiles.

● Tokens:

8 bonus tokens for 2 players

12 bonus tokens for 3 players

16 bonus tokens for 4 players and

20 bonus tokens for 5 players

are placed next to the warehouses in a pile. Unused tokens are returned to the box. Each player takes a token and places it on a round window in their warehouse.

Game rules:

A player is chosen to start. Players then take turns clockwise. In turn, each player:

1. **Takes a tile.**
2. **Builds.**



Set-up for 4 players



1. Taking a tile:

Options:

- You can take **ONE** tile with a beige back from the pile, with or without a grey diamond.
- You can take **ONE** tile with a brown back from the pile if you put a bonus token you have back in the token pile (see *Bonus tokens*).
- You can take **ONE** tile from the warehouse of another player. To do so, you must give the other player one of your bonus tokens (see *Bonus tokens*).

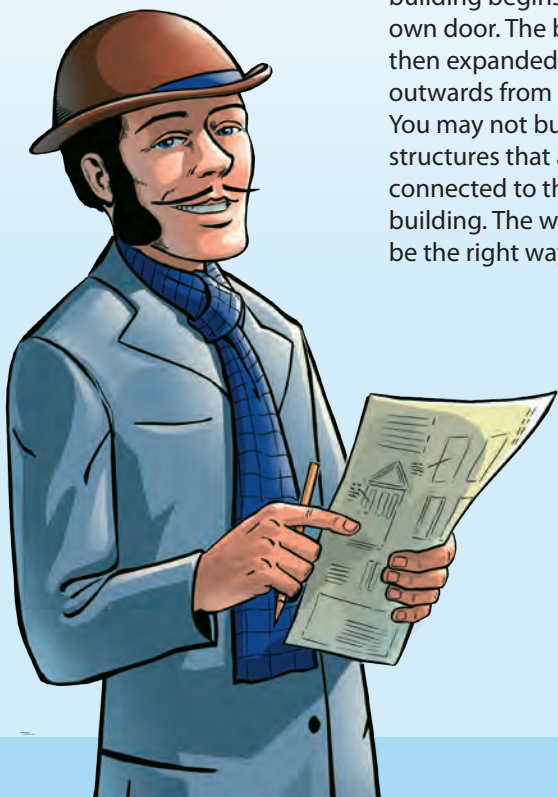
Note: A player taking a tile from the pile cannot rummage around until they settle on one. They must take the first tile that they touch. Option a) cannot be selected if you have already collected 4 or more bonus tokens in your warehouse (see *Bonus tokens*).

2. Building:

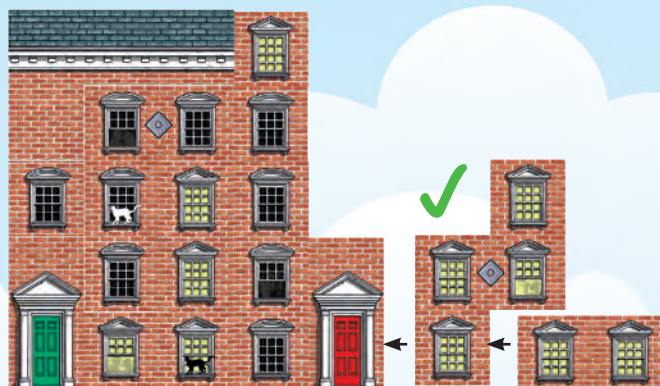
A player can build as soon they have taken ONE tile. You can add tiles to your building following the building rules.

Building rules:

- The construction of the building begins with your own door. The building is then expanded working outwards from the door. You may not build separate structures that are not connected to the main building. The windows must be the right way round.



- You can only build during your turn. You can add both the tile that you have just picked up and the tiles that you already have in your warehouse. It is therefore possible to add up to 3 tiles in any one turn: the one you have just picked up, and up to two from your warehouse. Tiles can be added to the building in any order, and you can also build units from those tiles first and then attach those sections to the building.



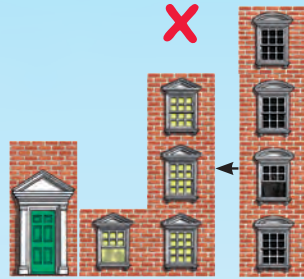
- Tiles must be supported! The bottom edge of each tile must touch either the ground or another tile.



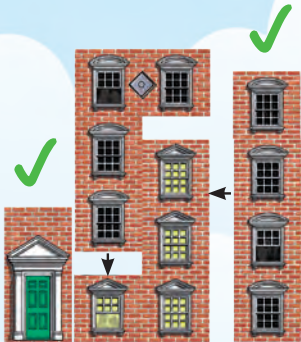
- A window tile can only be added if **at least one side** borders
 - another tile with windows in the same colour (brightly lit or dark), or
 - a door, or
 - a wall tile without windows, or
 - a roof tile

Examples:

The tile with the 4 dark windows cannot be added as the left-hand side would only border brightly lit windows.

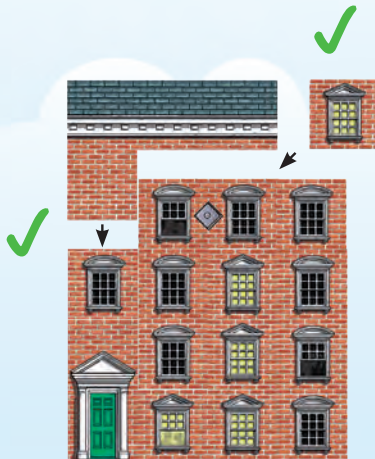


- Roof tiles can border any other tile or a door. No tiles can be added above a roof tile.
- Wall tiles without windows can be added beside any other tile or a door.
- If a player cannot or does not want to add the tile they have just picked up, they can place it in a free entrance in their warehouse. If there is already a tile or a door in each of the entrances, the player cannot keep the last tile they have picked up and must return it to the pile face down.
- A tile added to the building in one turn cannot be moved during a subsequent turn!



The L-shaped tile with the dark windows can be added as one side also touches the door. This means that the straight tile with the four dark windows can then also be added, as one window now directly borders another dark window. The L-shaped tile with the grey diamond symbol allows the player to take a bonus token (see *Bonus tokens*).

The square tile with the brightly lit window can be added once the L-shaped roof tile is in place. The brightly lit window will then border the roof tile.



- Doors can only be installed on the ground floor, and can border any other tile or a door.



Bonus tokens:

A player receives a bonus token from the general pile when they add a window tile with a grey diamond symbol to their building. This can either be a tile they have just taken from the pile or a tile from a warehouse – either their own or someone else's. *Note:* You do not immediately receive a bonus token if you draw a window tile with a diamond symbol from the pile and place it in your own warehouse. A bonus token is only issued when you use the tile! The bonus tokens are collected on the three round windows in your own warehouse and may have to be stacked.



If it is your turn, you can use a bonus token for the following actions:

1. You can take a tile with a brown back – with or without a grey circle – from the pile. The bonus token is then returned to the general token pile.
2. You can take a tile or a door from the warehouse of another player in return for a bonus token. The tile you take must be added immediately.

Note: If a player already has 4 or more tokens in their warehouse at the start of their turn, they **MUST** use a token and choose one of the two options above. They are not allowed to draw a tile with a beige back from the pile.

Once one player has finished building, it is the next player's turn.

The end of the game:

The game ends as soon as a player draws the seventh roof tile with a bird from the general pile. Note: All roof tiles with birds that have already been used and all those that are still in the players' warehouses are counted. The player is allowed to complete their turn. After that, all other players also have the opportunity to use any tiles that are still in their warehouses. The scores are then added up.

Scoring:

Each player calculates their points as follows:

- 1 point for each window, regardless of colour, located in a vertical row and covered with a roof tile. Note: No points are awarded for rows of windows that are not covered with a roof tile.
- 2 points for each door located in a row that is covered with a roof tile. No points are awarded for doors in rows without a roof.
- Points depending on the number of different levels covered by a roof tile: 1 point for the first roof level, 2 points for the second, 3 points for the third and so on. Example: A player receives $1+2+3+4+5 = 15$ points for a building with 5 levels of different heights, each covered by roofing.
- 1 point for each white cat and black cat visible on the building, regardless of whether the row is covered with a roof tile or not. Note: No points are awarded for the human silhouettes that can be seen behind some of the windows.
- 1 additional point per vertical row if the entire building is covered with roof tiles.

The player who has the highest points tally wins. If there is a tie, the player with the most birds on their roofs wins.

Example of scoring:




The builder of this building is awarded a total of 29 points:

- 17 points for the windows in the rows covered with a roof tile.
- 4 points for the two doors, as they are also in rows covered by a roof tile.
- 6 points for the floors of different heights ($1+2+3$ points).
- 2 points for the two cats.

The player does not get any points for the width of their building, as not all rows are covered with a roof tile.

If you have any questions or suggestions about "Kensington", please contact us at:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Vienna, Austria or info@piatnik.com

Warning! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts. Danger of suffocation.
Please keep address for further reference. Colours and contents may vary.

Like us on 

www.facebook.com/PiatnikSpiele

Royal Residences

KENSINGTON

Lenyűgöző építési verseny

Szerző: Cielo d'Oro

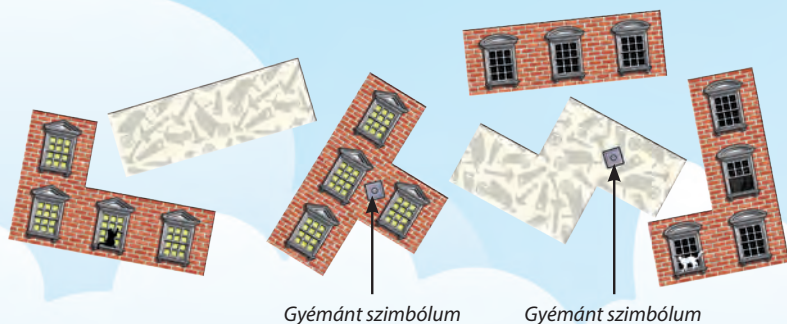
2-5 játékos számára, 8 éves kortól

London, XIX. század: a Kensington negyedben lévő építési telkek nagyon keresettek. Minden építész itt akarja felépíteni a legimpozánsabb és legmagasabb épületeket. De a versengés hatalmas. Ki lesz a legügyesebb építész, aki a legértékesebb épületeket építi fel ebben a lenyűgöző építési versenyben, és ezáltal meggyőzi a luxusépületek potenciális vásárlóit?

A játék tartalma:

Alkatrészek:

70 ablakelem - különböző formájú: négyzet, téglalap, L-, T-, S- és U-alakú. 35 ablakelemen fényesen megvilágított ablakokat láthatok, a másik 35 ablakelemen sötét ablakok vannak. A 70 ablakelemből 40 könnyebben beépíthető és 30 nehezebben. A nehezebben beépíthető ablakelemeket elő- és a hátoldalukon szürke gyémánt szimbólummal jelöltük. Az ablakelemek hátuljának színe bézs.



24 tetőelem - különböző formájú: négyzet, téglalap, L-, T- és U-alakú. 9 tetőelemen madár látható (bővebben lásd a játék végénél). Minden tetőelem hátoldalának színe barna.



6 speciális elem - 3 egyrészes, négyzet alakú, ablak nélküli elem, valamint 3 piros ajtó. Az összes speciális elem hátuljának színe barna, és szürke kör szimbólummal van ellátva.



5 ajtó - sárga, zöld, kék, barna és szürke színekben.



5 raktár - az ajtók színeiben. Minden raktáron két kapu található. Itt tároljátok azokat az építési elemeket, amiket az adott körben nem akartok beépíteni, valamint ezen van három hely a bónuszkorongjaitoknak.



20 bónuszkorong

1 játékszabály



A célotok a játékban

Az a célotok, hogy az építőelemek ügyes elhelyezésével minél több emeletről álló, sok ablakos épületet építsetek, tetővel azért, hogy a lehető legtöbb pontot szerezzétek meg.

A játék előkészítése

- Az első játék előtt minden alkatrészt óvatosan nyomkodjatok ki a kartonlapokból.
- Mindenki válasszon egyet a sárga, zöld, kék, barna vagy szürke színű ajtókból, és vegye magához az ajtót, valamint a raktárt is a kiválasztott ajtó színében. Az ajtókat mindenki számára jól láthatóan tegyék le magatok elé úgy, hogy legyen körülötte elegendő hely az építéshez. A fel nem használt ajtókat tegyék vissza a játék dobozába. Megjegyzés: a piros ajtók különleges alkatrészek, ezek még a játék dobozában maradnak!
- Az ablakokat, a tetőelemeket és a speciális alkatrészeket lefelé fordítva keverjétek meg, és halmozzátok őket az asztal közepére egy halomba. Keretként fektessetek minden raktárt - még azokat a színeket is, amiket nem használtok a játékban - a halom köré.

- A játékosok számától függően alakítsátok ki a bónuszkorongokból a bankot:
 - 2 játékos 8 bónuszkorong
 - 3 játékos 12 bónuszkorong
 - 4 játékos 16 bónuszkorong és
 - 5 játékos esetén 20 bónuszkorong kerüljön a bankba a raktárak mellé. A fel nem használt bónuszkorongokat tegyétek vissza a játék dobozába. Minden játékos vegyen el egy bónuszkorongot és tegye a raktára egyik bónuszkorong-mezőjére.

A játék menete

Válasszatok egy kezdőjátékost. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültek majd sorra.

A soron lévő játékos a következőket teszi:

1. Elvesz egy elemet
2. Épít



A játéktér kialakítása 4 játékosnál.



1. Elvesz egy elemet

A következő lehetőségek állnak rendelkezésére:

- Elvehet **EGY** bézs színű elemet középről, sötét gyémánt szimbólummal vagy anélkül.
- Elvehet **EGY** barna színű elemet középről, ha már van legalább egy bónuszkorongja, amit visszatesz érte a bankba (bővebben a bónuszkorongok címszó alatt).
- Elvehet **EGY** elemet az egyik játékos társa raktáráról, ha már van legalább egy bónuszkorongja, amit odaad érte (bővebben a bónuszkorongok címszó alatt).

Figyelem: amikor a soron lévő játékos elvesz középről egy építési elemet, akkor, nem válogathat, és nem keresgélhet az építési elemek között. El kell vennie egyet a halom tetejéről. Ezenkívül az a lehetőséget nem választhatja abban az esetben, ha már 4 vagy több bónuszkorongot gyűjtött a raktárába (bővebben a bónuszkorongok címszó alatt).

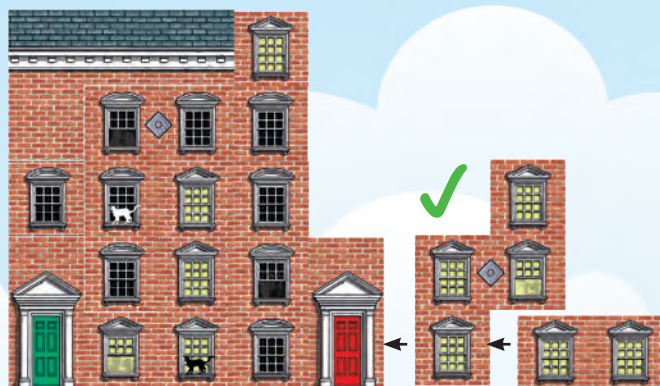
2. Épít

Miután a soron lévő játékos elvett középről egy építési elemet azonnal beépítheti azt, az építési szabályok betartásával.

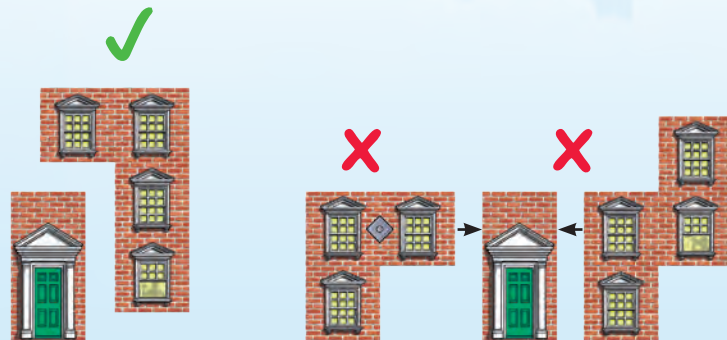
Az építési szabályok:

- Az épület építését a saját ajtóikkal kezditek. Ettől kiindulva bővíthetitek az épületeket. Nem építhettek különálló, a főépülethez nem kapcsolódó objektumot! Az építéskor figyelembe kell venni az ablakok helyes állását.

- Mindig csak a soron lévő játékos építhet. Nem csak az éppen elvett építési elemet építheti az épületéhez, hanem a már a saját raktárában lévő építési elemeket is beépítheti. Lépésében így akár 3 építési elemet is beépíthet egyszerre: azt az egyet, amit éppen most húzott és kettőt a raktárából. Az építési elemeket tetszőleges sorrendben építheti hozzá az épületéhez, vagy ezekből kialakíthat olyan egységeket, amiket az épülethez illeszt.



- A levegőben lebegő épületrészek „túlnyúlások” nem megengedettek! Minden építési elem alsó szélének minden pontjának vagy a talajon vagy egy másik építési elemre kell feküdnie.

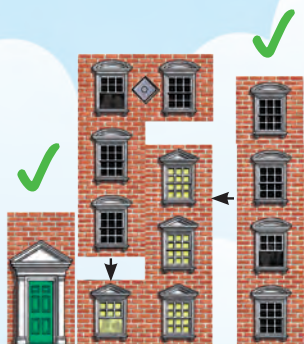
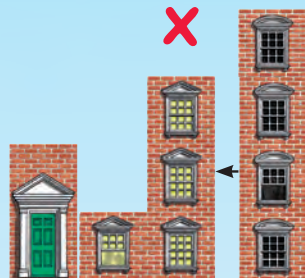


- Egy ablakelem csak akkor építhető az épületbe, **ha legalább az egyik oldalon**
 - egy olyan építési elemmel érintkezik, amelynek ugyanolyan színű ablakai vannak (világító vagy sötét), vagy
 - egy ajtóval érintkezik, vagy
 - egy ablak nélküli falrészsel érintkezik, vagy
 - a tetővel érintkezik



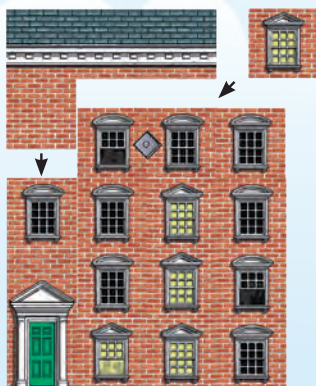
Példák

A 4 sötét ablakos építési elem nem építhető erre a helyre, mert a jobb oldalon csak fényesen megvilágított ablakok vannak.

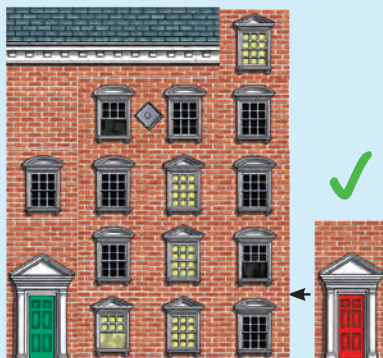


A sötét ablakos L-alakú építési elem beépíthető, mert beépítés után az alsó széle az ajtóval fog érintkezni. Utána beépíthető a 4 sötét ablakos egyenes építési elem is, mivel egy sötét ablakkal fog érintkezni. A szürke gyémánt szimbólumos L-alakú építési elem beépítése után a játékos elvehet egy bónuszkorongot (bővebben a bónuszkorongok címző alatt).

A megvilágított ablakos négyzet építési elem beépíthető az L-alakú tetőelem beépítését követően. Mert így a fényes ablak közvetlenül a tetőelemhez fog csatlakozni.



- Minden ajtót csak a földszinten lehet felépíteni. Egy ajtó bármelyik más építési elemhez vagy másik ajtóhoz illeszthető.



- Minden tetőelemet bármelyik másik építési elemre vagy ajtóra rá lehet építeni. Miután egy tetőelemet elhelyeztetek, arra további építési elemet nem építhettek!
- Ablak nélküli falrészek bármelyik másik építési elemhez vagy ajtóhoz beépíthetőek.
- Ha a soron lévő játékos nem tudja, vagy nem akarja az általa felvett építési elemet beépíteni, akkor elhelyezheti azt a raktárában lévő egyik üres kapuban. Ha mindkét kapuja foglalt, mert másik építési elem, vagy ajtó van ott, akkor a játékos nem tarthatja meg az utoljára húzott építési elemet. Lefelé fordítva vissza kell tennie azt a készletbe.
- Az épületbe beépített építési elemeket nem szabad a későbbi lépések során sem áthelyezni!

A bónuszkorongok

Egy játékos bónuszkorongot kap a bankból, amikor olyan ablakelemet épít az épületébe, amelyiken szürke gyémánt szimbólum van. Ez lehet egy olyan építési elem, amit éppen most húzott a készletből, vagy egy olyan, amelyiket egy raktárból vett el - akár saját, akár egy játékosárs raktárából - vette el és építette be. **Figyelem:** ha egy játékos egy gyémánt szimbólumos ablakelemet húz, akkor nem jár a bónuszkorong, csak akkor, amikor azt az épületébe beépíti. A bónuszkorongokat mindenki a saját raktárában a három körmezőn tárolja, és szükség esetén egymásra rakja őket.

A bónuszkorongot a játékos a következő műveletekhez használhatja:

1. Egy barna hátlapú építési elemet vehet el a készletből - szürke kör szimbólummal vagy anélkül. A bónuszkorongot ekkor vissza kell tennie a bankba.
2. Elvehet egy építési elemet vagy egy ajtót egy játékosárs raktárából, és bónuszkorongot ad neki érte. Ezt az építési elemet azonnal be kell építenie.

Figyelem: ha egy játékosnak már 4 vagy több bónuszkorongja van a raktárában a lépése kezdetekor, akkor fel kell használnia egyet a fent említett két lehetőség valamelyikével. Ebben az esetben a játékos nem vehet el bézs hátoldalú építési elemet a készletből.

Miután a soron lévő játékos befejezte az építést, a következő játékos folytatja a játékot.



A játék vége

1. A játék azonnal befejeződik, amikor a soron lévő játékos a hetedik olyan tetőelemet húzza a készletből, amelyiken madár látható. Megjegyzés: ennek megállapításához össze kell számolni minden játékos már beépített és még a játékosok raktárakban lévő madaras tetőelemeket. A soron lévő játékos még befejezheti a lépését. Ezt követően minden más játékosnak lehetősége van arra, hogy beépítse a raktárában lévő építési elemeket.
2. A játék akkor is véget ér, ha egy játékos sem tud több építési elemet beépíteni, mert vagy nincs több megfelelően illeszkedő építési elem a készletben, vagy egyik játékosnak sincsen már több bónuszkorongja ahhoz, hogy megvásároljon egy tetőelemet.

Ezután következik az értékelés.

Az értékelés

Minden játékos kiszámítja a pontjait:

- 1 pont minden ablakért - függetlenül attól, hogy milyen színű – minden olyan függőleges oszlopban, amelyet egy tetőelem fed le. Figyelem: nem jár pont olyan ablakért, amelyiket nem fedi tetőelem.
- 2 pont minden ajtóért, amelyet egy tetőelem fed le. Figyelem: nem jár pont olyan ajtóért, amelyiket nem fedi tetőelem.
- Pontok járnak a különböző szinteken elhelyezett tetőkért, a tetővel rendelkező szintek számától függően: 1 pont az első tetőszintért, 2 pont a második szintért, 3 pont a harmadik szintért, és így tovább. Példa: a játékos $1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15$ pontot kap egy 5 különböző szintű tetővel rendelkező épületért.
- 1 pont minden fehér és fekete macska után, amely az épületen látható, függetlenül attól, hogy tetővel fedett-e vagy sem. Megjegyzés: nem jár pont az ablakokban látható emberi sziluettekért.

- 1 kiegészítő pont függőleges oszloponként, ha az egész épületet tetőelemek fedik.

Az a játékos lett a győztes, aki a legtöbb pontot érte el. Egyezőség esetén az a játékos lett a győztes, akinek több madara van a tetőn.

Példa egy épület értékeléséről



Az épület építője összesen 29 pontot kap:

- 17 pont a tetővel fedett ablakokért.
- 4 pont a két ajtóért, amiket szintén tető fed.
- 6 pont különböző magasságú tetőszintekért ($1 + 2 + 3$ pont).
- 2 pont a két macskáért.

A játékos nem kap pontot az épület szélességéért, mert nem minden oszlopot fedett le tetőelemmel.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft! Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100. e-mail: piatnik@piatnik.hu www.piatnik.hu

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély!

Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Like us on 

www.facebook.com/PiatnikBudapest

Royal Residences

KENSINGTON

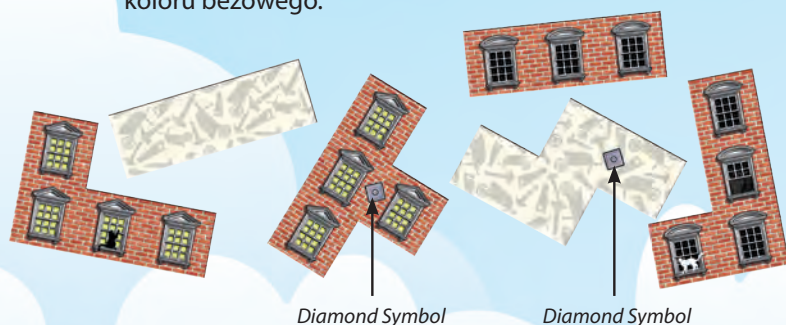
Pasjonująca rywalizacja budowniczych stworzona przez zespół Cielo d'Oro

Gra dla 2-5 osób od 8 lat

Londyn, XIX wiek. Dzielnica Kensington jest ulubioną lokalizacją na rezydencje angielskiej arystokracji. Budowniczym daje to ogromne możliwości. Place pod budowę są bardzo drogie, więc muszą być dobrze wykorzystane. Każdy architekt stara się zaprojektować jak największy i najbardziej imponujący budynek. Ale konkurencja jest ostra. Czyja budowla zdobędzie najwięcej punktów i dzięki temu stanie się najbardziej pożądanym obiektem dla amatorów luksusu?

Rekwizyty

70 elementów z oknami – kwadratowych, prostokątnych, a także o kształtach zbliżonych do liter L, S, T i U. W 35 z nich okna są rozświetlone, a w pozostałych 35 – ciemne. Spośród tych 70 elementów jest 40 łatwiejszych i 30 trudniejszych do dopasowania. Elementy „trudniejsze” oznaczone są po obu stronach szarym symbolem diamentu. Wszystkie elementy z oknami mają rewersy koloru beżowego.



24 elementy dachu o różnych kształtach – kwadratowe, prostokątne, a także o kształtach liter L, T i U. Na 9 elementach dachowych umieszczone są ptaki (patrz Zakończenie gry). Wszystkie elementy dachu mają brązowe rewersy.



6 specjalnych elementów – 3 kwadratowe ściany bez okien i 3 z czerwonymi drzwiami. Rewersy specjalnych elementów są brązowe ale oznaczone szarymi kółkami.



5 drzwi w kolorach żółtym, zielonym, niebieskim, brązowym i szarym.



5 magazynów w kolorach drzwi. Każdy magazyn ma dwa szerokie wejścia, które będą służyły jako miejsca przechowywania niewykorzystanych w aktualnej rundzie elementów i trzy okrągłe pola do przechowywania żetonów.



20 20 żetonów

1 instrukcja



Cel gry

Celem gry jest wybudowanie domu z największą liczbą okien, pięter i dachów aby zdobyć za niego jak najwięcej punktów zwycięstwa.

Przygotowanie gry

- Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wycisnąć elementy budynków z arkuszy.
- Każdy z graczy wybiera jedne drzwi (żółte, zielone, niebieskie, brązowe lub szare) i bierze magazyn w tym samym kolorze. Drzwi kładzie przed sobą tak, by mieć miejsce na budowanie zaczynającego się od nich domu. Jeżeli w grze bierze udział mniej niż 5 osób, niewykorzystane drzwi odkłada się do pudełka. UWAGA: Czerwone drzwi mają specjalne znaczenie w grze i do pudełka nie są odkładane.
- Okna, dachy i elementy specjalne należy odwrócić obrazkami do dołu, wymieszać i położyć na środku stołu w formie nieuporządkowanego stosu.

- Wszystkie magazyny (łącznie z tymi, które nie należą do żadnego gracza) układają się wokół stosu elementów.

- Liczba żetonów, używanych w rozgrywce, zależy od liczby graczy:

dla 2 graczy 8 żetonów

dla 3 graczy 12 żetonów

dla 4 graczy 16 żetonów

dla 5 graczy 20 żetonów

Pozostałe żetony należy odłożyć do pudełka. Spośród żetonów używanych w rozgrywce każdy gracz otrzymuje jeden i kładzie na jednym z okrągłych pól w swoim magazynie. Reszta żetonów stanowi rezerwę i układają się je w pobliżu stosu elementów.

Przebieg rozgrywki

W dowolny sposób ustala się lub losuje gracza startowego. Następnie gracze wykonują ruchy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gracz, na którego przypada kolejka, wykonuje kolejno dwie akcje:

1. Bierze jeden element
2. Buduje



Ustawienie startowe dla 4 graczy



1. Wzięcie elementu budowlanego

Gracz ma trzy możliwości:

- Może wziąć ze stosu **JEDEN** element z beżowym rewersem (z symbolem diamentu lub bez).
- Może wziąć ze stosu **JEDEN** element z brązowym rewersem, oddając do rezerwy jeden żeton.
- Może wziąć **JEDEN** element z magazynu innego gracza, dając mu jeden żeton.

Uwaga: Gracz nie może rozgrzebywać stosu, by wybrać element. Powinien wziąć ten element, który jako pierwszy został przez niego dotknięty. Opcja a) nie może być wybrana, gdy gracz ma 4 żetony lub więcej (patrz Żetony).

2. Budowanie

Gdy gracz weźmie element budowlany, może wykonać akcję budowania.

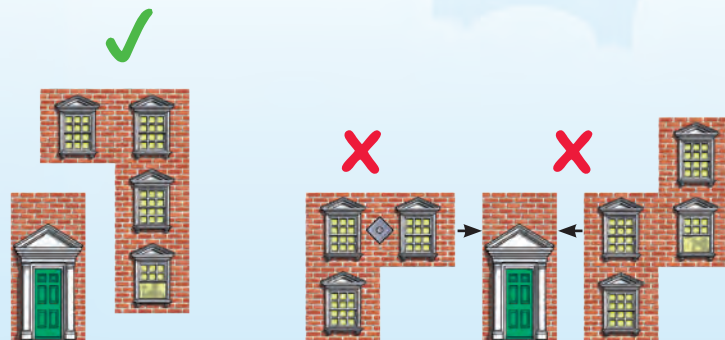
Zasady budowania

- Budowanie rozpoczyna się od drzwi. Do nich dokłada się kolejne elementy. Każdy dokładany element musi przylegać do wcześniej położonych. Okna muszą być ustawiane właściwą stroną do góry.

- Gracz może budować tylko w swojej kolejce. Może wykorzystywać do tego zarówno właśnie wzięty element, jak i elementy z magazynu. Możliwe jest więc dobudowanie w jednej kolejce trzech elementów – jednego właśnie wziętego i dwóch z magazynu. Elementy można dodawać w dowolnej kolejności. Można nawet zbudować z nich zespół i podłączyć do swojego budynku.



- Elementy nie mogą wisieć w powietrzu. Każdy nowo dokładany element musi mieć styczność z podłożem albo opierać się na wcześniejszych elementach.

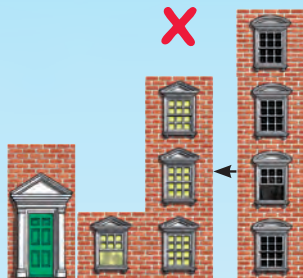


- Element z oknami może być dołożony, jeżeli przynajmniej jeden jego brzeg styka się:
 - z oknami tego samego koloru (jasne z jasnymi, ciemne z ciemnymi)
 - z drzwiami
 - ze ścianą bez okien
 - z dachem

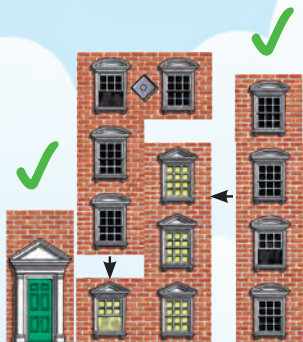


Przykłady:

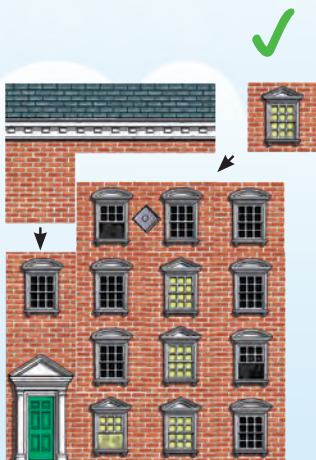
Element z czterema ciemnymi oknami nie może być dołożony, ponieważ stykałby się z lewej strony z rozświetlonymi oknami.



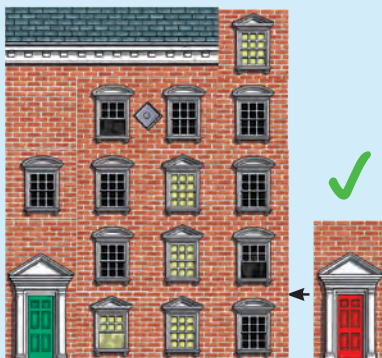
Element w kształcie litery L może być dołożony, ponieważ styka się jednym brzegiem z drzwiami. To oznacza, że teraz można dobudować element z czterema ciemnymi oknami, bo będzie się stykał z jednym ciemnym oknem. Ponieważ na elemencie w kształcie litery L jest symbol diamentu, dobudowujący go gracz może wziąć z rezerwy jeden żeton (patrz Żetony).



Kwadratowy element z jasno rozświetlonym oknem może być dołożony, gdy wcześniej zostanie dobudowany element dachowy w kształcie litery L. Jasno rozświetlone okno będzie sąsiadować z dachem.



• Drzwi mogą być umieszczane tylko w pierwszej kondygnacji i mogą sąsiadować z dowolnymi elementami.



- Elementy dachowe mogą sąsiadować z dowolnymi elementami, w tym także z drzwiami. Nie wolno budować ponad dachem.
- Ściany bez okien mogą sąsiadować z dowolnymi elementami.
- Jeżeli gracz nie może lub nie chce dołączyć do swojej budowli właśnie wziętego elementu, może położyć go w swoim magazynie. Jeżeli oba wejścia do magazynu są zajęte przez wcześniej wzięte elementy lub drzwi, gracz musi odłożyć wzięty i nie wykorzystany element na stos, obrazkiem do dołu.
- Element dołączony do budynku nie może być w następnych ruchach przestawiany w inne miejsce.

Żetony

Gracz otrzymuje żeton, gdy dołącza do swojego budynku element z symbolem diamentu. Może to być zarówno element wzięty właśnie ze stosu lub element z magazynu – własnego bądź innego gracza. Uwaga: Gracz nie dostaje żetonu za wzięcie ze stosu elementu budowlanego i umieszczenie go w swoim magazynie. Żeton można dostać tylko za dołączenie elementu z symbolem diamentu do budynku! Gracz przechowuje żetony na okrągłych polach w swoim magazynie. Jeżeli ma więcej niż 3 żetony, może kłaść jeden na drugim.

W swojej kolejce gracz może wykorzystać żeton do jednej z dwóch akcji:

1. Może wziąć ze stosu element z brązowym rewersem (z symbolem kółka lub bez). Żeton odkłada wówczas do rezerwy obok stosu.
2. Może wziąć element budowlany z magazynu innego gracza. Musi od razu dołączyć ten element do swojego budynku. Żeton daje wówczas graczowi, z którego magazynu wzięł element.

Uwaga: Jeżeli gracz ma w swoim magazynie 4 lub więcej żetonów, MUSI natychmiast wykorzystać jeden z nich, wybierając jedną z powyższych opcji. Nie może wziąć ze stosu elementu z beżowym rewersem.

Gdy gracz zakończy swoją kolejkę, do gry przystępuje sąsiad z lewej.



Zakończenie gry

Das Spiel endet

1. wenn ein Spieler den siebten Dach-Teil mit einem Vogel aus dem Teile-Vorrat zieht. *Hinweis:* Es werden dabei alle bereits verbauten und noch in Lagerhäusern befindlichen Dach-Teile mit Vögeln aller Spieler zusammengezählt. Der Spieler darf seinen Zug zu Ende führen. Danach haben alle anderen Spieler ebenfalls die Gelegenheit, Teile, die noch in ihren Lagerhäusern liegen, zu verbauen.
2. wenn kein Spieler mehr einen Teil anbauen kann, weil entweder keine passenden Teile mehr im allgemeinen Teile-Vorrat vorhanden sind, oder weil kein Spieler mehr einen Bonuschip besitzt, um Dach-Teile zu kaufen.

Danach folgt die Wertung.

Punktacja

Gracz otrzymuje punkty:

- po 1 za każde okno, niezależnie od tego czy jest rozświetlone czy ciemne, w tych pionowych rzędach, które są przykryte dachem. Uwaga: za okna w tych pionowych rzędach, które nie są zakończone dachem, gracz punktów nie dostaje.
- po 2 za każde drzwi w tych pionowych rzędach, które są przykryte dachem. Za drzwi w tych rzędach, które nie są zakończone dachem, gracz punktów nie dostaje.
- za dachy na różnych poziomach. Jeżeli ma wszystkie dachy na jednym poziomie, otrzymuje jeden punkt, jeżeli na dwóch różnych poziomach, to za pierwszy dostaje jeden punkt, a za drugi dwa punkty itd. Jeżeli ma np. dachy na 5 poziomach, zdobywa $1+2+3+4+5=15$ punktów.

- po 1 za każdego białego lub czarnego kota, niezależnie od tego, czy kot znajduje się w pionowym rzędzie przykrytym dachem czy nie. Za widoczne w oknach sylwetki ludzi gracz punktów nie dostaje.
- za szerokość budynku czyli po 1 za każdy pionowy rząd pod warunkiem, że cały budynek przykryty jest dachem.

Zwycięża gracz, który ma w sumie najwięcej punktów. Przy remisie rozstrzyga większa liczba ptaków na dachu.

Przykład punktacji:



Twórca tego budynku zdobył łącznie 29 punktów


- 17 za okna w pionowych rzędach zakończonych dachami
- 4 za dwoje drzwi w rzędach zakończonych dachami
- 6 (1+2+3) za trzy poziomy dachów
- 2 za dwa koty

Budynek gracza ma 8 pionowych rzędów ale ponieważ jeden z nich nie jest zakończony dachem, gracz za szerokość budynku punktów nie zdobywa.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:

Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno

Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Prosimy o zachowanie instrukcji, ponieważ zawiera ważne informacje. Kolory i kształty mogą różnić się od pokazanych na obrazkach.

Like us on 

www.facebook.com/PiatnikSpiele

Royal Residences

KENSINGTON

Strhující závod stavitelů od Cielo d'Oro

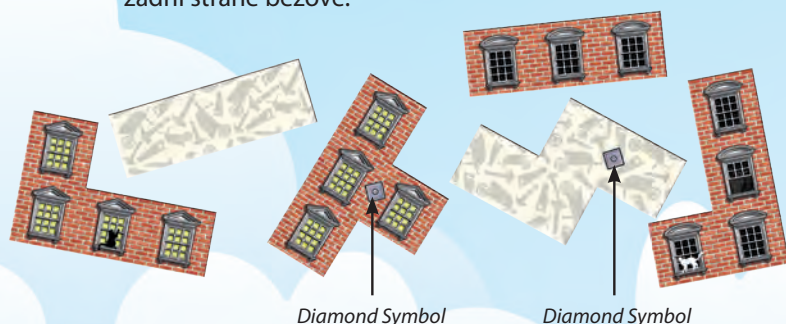
pro 2 až 5 hráčů, od 8 let

Londýn, 19. století: Městská část Kensington je považována za jednu z neoblíbenějších obytných čtvrtí anglické aristokracie. Stavitelé větrí, že by zde mohli uskutečnit lukrativní obchody. Stavební parcely, na kterých mají stát okázalé obytné budovy, jsou velmi žádané. Každý stavitel chce samozřejmě vybudovat nejimpozantnější, nejmohutnější a nejvyšší stavbu. Konkurence je však velká: který z hráčů se svojí stavbou nejvíce zaboduje a přesvědčí tak potenciální zákazníky o své luxusní nemovitosti?



Obsah:

70 okenních dílů různých tvarů: čtvercové, obdélníkové, ve tvaru písmen L-, T-, S- a U. U 35 dílů se v okně svítí, u dalších 35 je v oknech tma. Ze 70 okenních dílů je 40, které se dají zabudovat „snadněji“ a 30, které jsou „obtížnější“. Díly, které se dají zabudovat obtížněji, jsou na přední a také na zadní straně označeny šedým symbolem kosočtverce. Všechny okenní díly jsou na zadní straně béžové.



24 střešních dílů různých tvarů: čtvercové, obdélníkové, ve tvaru písmen L-, T- a U. Na 9 je znázorněn pták (viz. konec hry). Všechny střešní díly jsou na zadní straně hnědé.



6 speciálních dílů: 3 jednotlivé čtvercové díly zdi bez oken a 3 červené dveře. Všechny speciální díly jsou na zadní straně rovněž hnědé a dodatečně jsou označeny šedým symbolem kruhu.



5 dveří ve žluté, zelené, modré, hnědé a šedé barvě.



5 skladů v barvách dveří. Sklady slouží k uskladnění dílů, které mohou být v tahu zabudovány, obsahují dvě brány a také tři místa k odložení bonusových žetonů.



20 bonusových žetonů

1 Pravidla hry



Cíl hry

Cílem hry je, šikovným rozmístováním stavebních dílů, vybudovat budovu s co největším počtem oken, pater a střech tak, aby hráč na konci získal co nejvíce bodů.

Příprava hry

- Před první hrou opatrně vyjměte všechny díly z perforovaného tablu.
- Každý hráč si vybere jedny dveře a sklad v některé z barev (žlutá, zelená, modrá, hnědá, šedá). Dveře položí před sebe tak, aby na ně dobře viděli všichni spoluhráči a aby měl kolem dokola dostatečný prostor ke stavění. Nepoužité dveře položte zpátky do krabice. Upozornění: červené dveře, které patří mezi zvláštní díly, zůstávají ve hře!
- Okenní, střešní a speciální díly zamíchejte obrázkem dolů a vytvořte z nich hromádku jako zásobu uprostřed stolu. Hromádku ohraničte kolem dokola všemi skladišti, i těmi, které jsou v barvě, se kterou se nehraje.

- V závislosti na počtu hráčů se rozdělí a připraví bonusové žetony vedle skladišť:

ve 2 hráčích 8 bonusových žetonů

ve 3 hráčích 12 bonusových žetonů

ve 4 hráčích 16 bonusových žetonů

v 5 hráčích 20 bonusových žetonů

Nepoužité žetony vraťte zpátky do krabice. Každý hráč si vezme jeden žeton a položí ho na kulaté políčko na svém skladu.

Průběh hry

Určí se hráč, který hru začíná, dále se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, provádí následující akce:

1. **Vezme si jeden díl z hromádky.**
2. **Staví.**



Ukázka přípravy při hře 4 hráčů



1. Hráč si vezme jeden díl:

na výběr jsou následující možnosti:

- Hráč si může z hromádky vytáhnout **JEDEN** díl s béžovou zadní stranou a nezáleží na tom, zda je tento díl se šedým symbolem kosočtverce nebo bez něho.
- Hráč si může ze zásoby vytáhnout **JEDEN** díl s hnědou zadní stranou, pokud za to vrátí bonusový žeton do společné zásoby žetonů (viz. *bonusové žetony*).
- Hráč si může vzít **JEDEN** díl, který se nachází ve skladu spoluhráče. Za to musí odevzdat bonusový žeton dotčenému spoluhráči (viz. *bonusové žetony*).

Pozor: když si hráč vezme díl z hromádky, nesmí se přitom v hromádce přehrabovat podle toho, jak se mu zlíbí. Hráč si musí vzít díl, kterého se dotkne jako první! Hráč nemusí zvolit možnost a) pokud nasbíral 4 nebo více bonusových žetonů ve svém skladu (podívejte se na *bonusové žetony*).

2. Výstavba:

Poté co si hráč vezme JEDEN díl, může ihned stavět. Hráč může díly přikládat ke své vlastní budově podle stavebních pravidel.

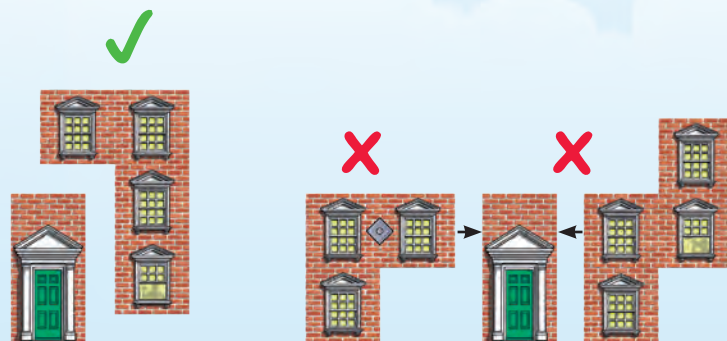
Stavební pravidla:

- Stavba budovy začíná vlastními dveřmi. Od tohoto základu se budova rozšiřuje. Díly na sebe musí navazovat, nesmí se stavět samostatné objekty! Je třeba dodržovat správnou orientaci oken.

- Hráč může stavět pouze v průběhu svého tahu. Přitom může hráč zabudovat nejenom díl, který si právě vzal ale také díly, které má ve svém skladu. Je tedy možné, že hráč během svého tahu zabuduje až 3 díly: jeden díl, který si právě vzal a až 2 díly ze skladu. Hráč může jednotlivé díly zabudovat do budovy v libovolném pořadí. Hráč si může také z těchto dílů dopředu vytvořit sjednocené celky, které následně zabuduje do budovy.



- Stavební díly, které se vznášejí ve vzduchu, nejsou povoleny! Díl musí na každém místě na spodní hraně přiléhat buď k zemi, nebo k dalšímu dílu.

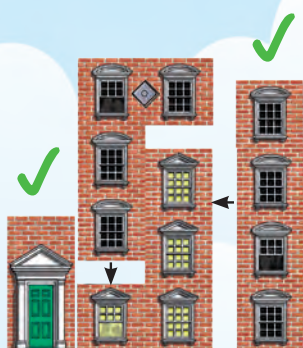
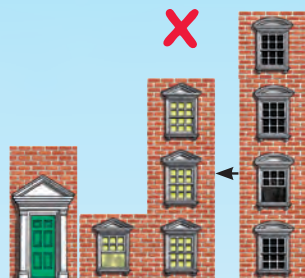


- Hráč může položit okenní díl pouze tehdy, když tento díl přiléhá **alespoň na jedné straně** buď
 - na další díl s okny ve stejné barvě (nasmíčený nebo tmavý) nebo
 - na dveře, nebo
 - na díl se zdí bez okna, nebo
 - na střešní díl



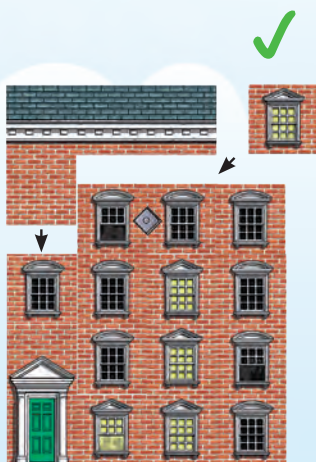
Příklady:

Díl se 4 tmavými okny nemůže být přiložen, protože na levé straně jsou pouze nasvícená okna.

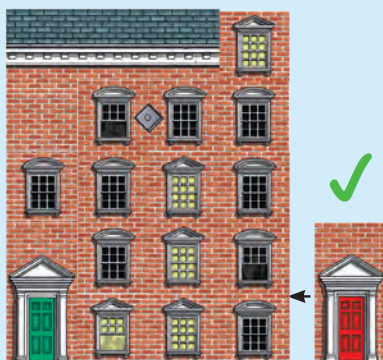


Díl ve tvaru písmene L s tmavými okny může být přiložen, protože jedna strana se napojuje také na dveře. A proto může být následně přiložen také rovný díl se čtyřmi tmavými okny, protože nyní jedno okno navazuje přímo na jedno z dalších tmavých oken. Kromě toho umožňuje hráči šedý symbol s kosočtvercem, který je na dílu ve tvaru L, vzít si bonusový žeton (podívejte se na *bonusové žetony*).

Čtvercový díl s nasvíceným oknem se může přiložit poté, co se umístí střešní díl ve tvaru písmene L. Nasvícené okno se tak přímo napojuje na střešní díl.



• Dveře se mohou postavit pouze do přízemí a mohou být napojovány na libovolné další díly nebo na dveře.



- Střešní díly mohou být napojeny na libovolné další díly nebo na dveře. NAD střešní díl se již nesmí položit další díl!
- Díly se zdi bez oken se mohou napojit na libovolný další díl nebo na dveře.
- Pokud hráč nechce nebo nemůže zabudovat díl, který si právě vzal, může ho položit do volné brány ve svém skladu. Pokud jsou obě brány obsazeny díly nebo dveřmi, nesmí hráč si ponechat díl, který si naposledy vytáhl, ale musí ho položit zakrytý zpátky na hromádku se zásobou.
- Pokud hráč zabudoval některý díl, nesmí ho v dalších tazích přemístit!

Bonusové žetony:

Hráč získává bonusový žeton ze společné zásoby, když přiloží ke své budově okenní díl s šedým symbolem kosočtverce. Může to být buď díl, který si právě vytáhl ze zásoby nebo díl, který si vzal ze skladu – nezáleží na tom, zda ze svého nebo z cizího, a zabudoval ho. *Pozor:* vytáhne-li si hráč okenní díl se symbolem kosočtverce a položí ho do skladu, nezískává za to ještě žádný bonusový žeton. Ten získává teprve tehdy, až díl zabuduje! Bonusové žetony se ukládají na tři kulatá políčka ve skladu, v případě potřeby se dávají na sebe.

Hráč, který je na řadě, může použít bonusový žeton pro následující akce:

1. Hráč si může ze zásoby vytáhnout jeden díl s hnědou zadní stranou – nezáleží na tom, zda je nebo není opatřena šedým symbolem kruhu. Poté hráč bonusový žeton vrátí zpátky do společné zásoby žetonů.
2. Hráč si může vzít jeden díl nebo jedny dveře ze skladu spoluhráče a dá mu za to jeden bonusový žeton. Tento díl musí hráč ihned zabudovat.

Pozor: má-li hráč na začátku svého tahu již 4 nebo více žetonů ve svém skladu, MUSÍ jeden žeton použít a vybrat si z jedné ze dvou výše uvedených možností. V tomto případě není dovoleno, aby si hráč vytáhl ze zásoby díl s běžovou zadní stranou!

Poté co hráč dokončí výstavbu, je na řadě další hráč.



Konec hry

Das Spiel endet

1. wenn ein Spieler den siebten Dach-Teil mit einem Vogel aus dem Teile-Vorrat zieht. *Hinweis:* Es werden dabei alle bereits verbauten und noch in Lagerhäusern befindlichen Dach-Teile mit Vögeln aller Spieler zusammengezählt. Der Spieler darf seinen Zug zu Ende führen. Danach haben alle anderen Spieler ebenfalls die Gelegenheit, Teile, die noch in ihren Lagerhäusern liegen, zu verbauen.
2. wenn kein Spieler mehr einen Teil anbauen kann, weil entweder keine passenden Teile mehr im allgemeinen Teile-Vorrat vorhanden sind, oder weil kein Spieler mehr einen Bonuschip besitzt, um Dach-Teile zu kaufen.

Danach folgt die Wertung.

Vyhodnocení:

ždý hráč si spočítá své body:

- 1 bod za každé okno ve svislé řadě, která je zakrytá jedním střešním dílem, nezáleží na tom, jakou má barvu. Pozor: za řady oken, které nejsou zakryté střešním dílem se žádné body neudělují.
- 2 body za každé dveře, které se nachází v řadě, která je zakrytá jedním střešním dílem. Za dveře v řadách bez střechy se žádné body neudělují.
- Body závislé na počtu pater, které jsou zakryté střešním dílem: 1 bod za první patro, 2 body za druhé patro, 3 body za třetí patro a tak dále. *Příklad:* hráč získává za budovu s 5 patry zakrytými střechou $1+2+3+4+5 = 15$ bodů.
- 1 bod za každou bílou a černou kočičku, která je na budově vidět, nezáleží na tom, zda je řada zakrytá střešním dílem či nikoliv. *Upozornění:* za siluetu člověka, který je vidět za některým oknem, se žádné body neudělují.

Z důvodu lepší srozumitelnosti se vyhýbáme současnému používání mužských a ženských jazykových tvarů. Veškerá označení osob platí stejně pro obě pohlaví.

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „Kensington“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6-Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Adresu prosím uschovejte.

- 1 dodatečný bod za svislou řadu, pokud je budova zcela pokrytá střešními díly.

Vítězí hráč, který získal v součtu nejvíce bodů. V případě shody vítězí hráč, kterému na jeho střeše sedí nejvíce ptáků.

Příklad vyhodnocení:



Stavitel této budovy obdrží celkem 29 bodů:

- 17 bodů za okna v řadách, které jsou zakryty střešními díly.
- 4 body za dvoje dveře, protože se nachází v řadách, které jsou zakryté střešními díly.
- 6 bodů za patra ($1+2+3$ body).
- 2 body za dvě kočičky.

Hráč neobdrží žádné body za šířku své budovy, protože všechny řady nejsou zakryty střešními díly.

Like us on 

www.facebook.com/PiatnikCZ

Royal Residences

KENSINGTON

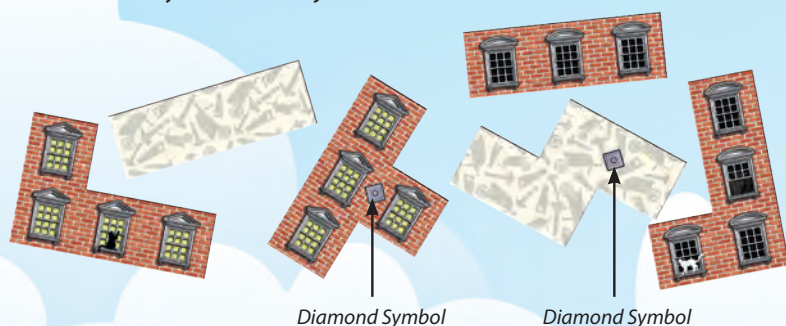
Strhujúci závod staviteľov od Cielo d'Oro

pre 2 až 5 hráčov, od 8 rokov

Londýn, 19. storočie: Mestská časť Kensington je považovaná za jednu z najobľúbenejších obytných štvrtí anglickej aristokracie. Stavitelia tušia, že by tu mohli uskutočniť lukratívne obchody. Stavebné parcely, na ktorých majú stáť veľkolepé obytné budovy, sú veľmi žiadané. Každý staviteľ chce samozrejme vybudovať najimpozantnejšiu, najmohutnejšiu a najvyššiu stavbu. Konkurencia je však veľká: ktorý z hráčov so svojou stavbou najviac zaboduje a presvedčí tak potenciálnych zákazníkov o svojej luxusnej nehnuteľnosti?

Obsah:

70 okenných dielov rôznych tvarov: štvorcové, obdĺžnikové, v tvare písmen L-, T-, S- a U. Na 35 dieloch sa v okne svieti, na ďalších 35 je v oknách tma. Zo 70 okenných dielov je 40, ktoré sa dajú zabudovať „jednoduchšie“ a 30, ktoré sú „zložitejšie“. Diely, ktoré sa dajú zabudovať zložitejšie, sú na prednej a tiež na zadnej strane označené šedým symbolom kosoštvorca. Všetky okenné diely sú na zadnej strane béžové.



24 strešných dielov rôznych tvarov: štvorcové, obdĺžnikové v tvare písmen L-, T- a U. Na 9 je znázornený vták (viď koniec hry). Všetky strešné diely sú na zadnej strane hnedé.



6 špeciálnych dielov: 3 jednotlivé štvorcové diely stien bez okien a 3 štvorcové dvere. Všetky špeciálne diely sú na zadnej strane taktiež hnedé a dodatočne sú označené šedým symbolom kruhu.



5 dverí v žltej, zelenej, modrej, hnedej a šedej farbe.



5 skladov vo farbách dverí. Sklady slúžia na uskladnenie dielov, ktoré môžu byť v tahu zabudované, obsahujú dve brány a tiež tri miesta na odloženie bonusových žetónov.



20 bonusových žetónov

1 Pravidlá hry



Cieľ hry

Cieľom hry je, šikovným rozmiestňovaním stavebných dielov, vybudovať budovu s čo najväčším počtom okien, poschodí a striech tak, aby hráč na konci získal čo najviac bodov.

Príprava hry

- Pred prvou hrou opatrne vyberte všetky diely z perforovaného tabla.
- Každý hráč si vyberie jednu dvere a sklad v niektorej z farieb (žltá, zelená, modrá, hnedá, šedá). Dvere položí pred seba tak, aby na nich videli všetci spoluhráči, a aby mal okolo seba dostatočný priestor na stavanie. Nepoužité dvere položte späť do krabice. *Upozornenie:* červené dvere, ktoré patria medzi zvláštne diely, zostávajú v hre!
- Okenné, strešné a špeciálne diely zamiešajte obrázkom dole a vytvorte z nich kôpku ako zásobu v strede stola. Kôpku ohraničte dookola všetkými skladiskami, aj tými, ktoré sú vo farbe, s ktorou sa nehra.

- V závislosti na počte hráčov sa rozdelia a pripravia bonusové žetóny vedľa skladísk:

pri 2 hráčoch 8 bonusových žetónov

pri 3 hráčoch 12 bonusových žetónov

pri 4 hráčoch 16 bonusových žetónov

pri 5 hráčoch 20 bonusových žetónov

Nepoužívané žetóny vráťte späť do krabice. Každý hráč si vezme jeden žetón a položí ho na guľaté políčko na svojom sklade.

Priebeh hry

Určí sa hráč, ktorý hru začína, ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, vykoná nasledujúce akcie:

1. **Vezme si jeden diel z kôpky.**
2. **Stavia.**



Ukážka prípravy pri hre 4 hráčov



1. Hráč si vezme jeden diel:

na výber sú nasledujúce možnosti:

- Hráč si môže z kôpky vytiahnuť **JEDEN** diel s béžovou zadnou stranou a nezáleží na tom, či je tento diel so šedým symbolom kosoštvorca alebo bez neho.
- Hráč si môže zo zásoby vytiahnuť **JEDEN** diel s hnedou zadnou stranou, pokiaľ za to vráti bonusový žetón do spoločnej zásoby žetónov (viď. *bonusové žetóny*).
- Hráč si môže vziať **JEDEN** diel, ktorý sa nachádza v sklade spoluhráča. Za to musí odovzdať bonusový žetón dotýčnemu spoluhráčovi (viď. *bonusové žetóny*).

Pozor: keď si hráč vezme diel z kôpky, nesmie sa pritom v kôpke prehrabovať podľa toho, ako sa mu zapáči. Hráč si musí vziať diel, ktorého sa dotkne ako prvý! Hráč nemusí zvoliť možnosť a) pokiaľ nazbieral 4 alebo viac bonusových žetónov vo svojom sklade (pozrite sa na *bonusové žetóny*).

2. Výstavba:

Potom, čo si hráč vezme JEDEN diel, môže ihneď stavať. Hráč môže diely prikladať k svojej vlastnej budove podľa stavebných pravidiel.

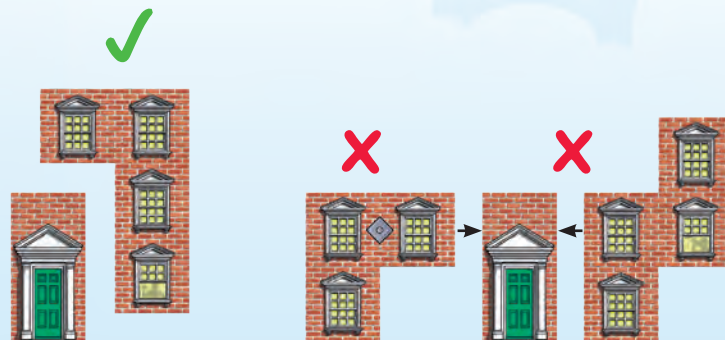
Stavebné pravidlá:

- Stavba budovy začína vlastnými dvermi. Od tohto základu sa budova rozširuje. Diely na seba musia nadväzovať, nesmú sa stavať samostatné objekty! Je potrebné dodržiavať správnu orientáciu okien.

- Hráč môže stavať len počas svojho ťahu. Pritom môže hráč zabudovať nielen diel, ktorý si práve vzal, ale tiež diely, ktoré má vo svojom sklade. Je teda možné, že hráč počas svojho ťahu zabuduje až 3 diely: jeden diel, ktorý si práve vzal a až 2 diely zo skladu. Hráč môže jednotlivé diely zabudovať do budovy v ľubovoľnom poradí. Hráč si môže tiež z týchto dielov dopredu vytvoriť zjednotené celky, ktoré následne zabuduje do budovy.



- Stavebné diely, ktoré sa vznášajú vo vzduchu, nie sú povolené! Diel musí na každom mieste na spodnej hrane priliehať buď k zemi, alebo k ďalšiemu dielu.

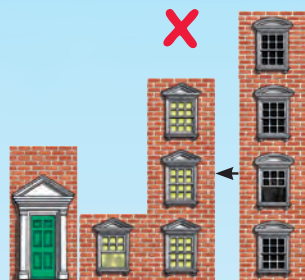


- Hráč môže položiť okenný diel len vtedy, keď tento diel prilieha **aspoň na jednej strane** buď
 - na ďalší diel s oknami v rovnakej farbe (rozsvietený alebo tmavý) alebo
 - na dvere, alebo
 - na diel so stenou bez okna, alebo
 - na strešný diel

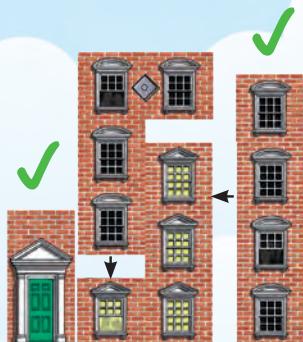


Príklady:

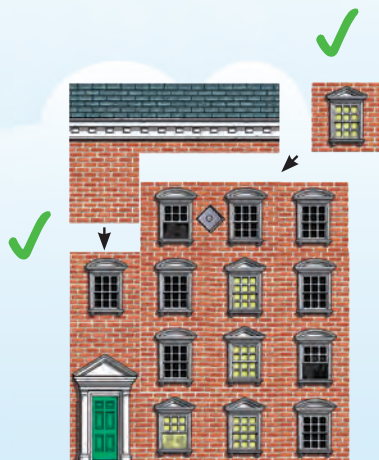
Diel so 4 oknami nemôže byť priložený, pretože na ľavej strane sú len rozsvietené okná.



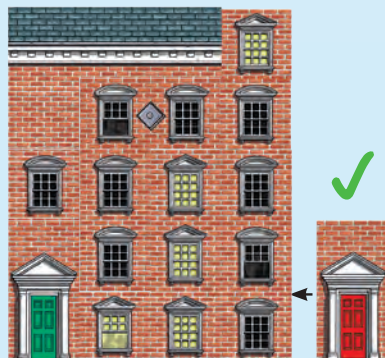
Diel v tvare písmena L s tmavými oknami môže byť priložený, pretože jedna strana sa napája tiež na dvere. A preto môže byť následne priložený tiež rovnaký diel so štyrmi tmavými oknami, pretože teraz jedno okno nadväzuje priamo na jedno z ďalších tmavých okien. Okrem toho umožňuje hráčovi šedý symbol s kosoštvorcem, ktorý je na diely v tvare L, vziať si bonusový žetón (pozrite sa na *bonusové žetóny*).



Štvorcový diel s nasvieteným oknom sa môže priložiť potom, čo sa umiestni strešný diel v tvare písmena L. Rozsvietené okno sa tak priamo napája na strešný diel.



- Dvere sa môžu postaviť len do prízemí a môžu byť napájané na ľubovoľné ďalšie diely alebo na dvere.



- Strešné diely môžu byť napojené na ľubovoľné ďalšie diely alebo na dvere. NAD strešný diel sa už nesmie položiť ďalší diel!
- Diely so stenou bez okien sa môžu napojiť na ľubovoľný ďalší diel alebo na dvere.
- Pokiaľ hráč nechce alebo nemôže zabudovať diel, ktorý si práve vzal, môže ho položiť do voľnej brány vo svojom sklade. Pokiaľ sú obe brány obsadené dielmi alebo dvermi, nesmie si hráč ponechať diel, ktorý si naposledy vytiahol, ale musí ho položiť zakrytý späť na kôpku so zásobou.
- Pokiaľ hráč zabudoval niektorý diel, nesmie ho v ďalších ťahoch premiestniť!

Bonusové žetóny:



Hráč získava bonusový žetón zo spoločnej zásoby, keď priloží k svojej budove okenný diel so šedým symbolom kosoštvorca. Môže to byť buď diel, ktorý si práve vytiahol zo zásoby alebo diel, ktorý si vzal zo skladu – nezáleží na tom, či zo svojho alebo z cudzieho a zabudoval ho. *Pozor:* keď si hráč vytiahne okenný diel so symbolom kosoštvorca a položí ho do skladu, nezíska za to ešte žiaden bonusový žetón. Ten získava až vtedy, keď diel zabuduje! Bonusové žetóny sa ukladajú na tri guľaté políčka v sklade, v prípade potreby sa dávajú na seba.

Hráč, ktorý je na rade, môže použiť bonusový žetón pre nasledujúce akcie:

1. Hráč si môže zo zásoby vytiahnuť jeden diel s hnedou zadnou stranou – nezáleží na tom, či je alebo nie je opatrená šedým symbolom kruhu. Potom hráč bonusový žetón vráti späť do spoločnej zásoby žetónov.
2. Hráč si môže vziať jeden diel alebo jedny dvere zo skladu spoluhráča a dá mu za to jeden bonusový žetón. Tento diel musí hráč ihneď zabudovať.

Pozor: keď má hráč na začiatku svojho ťahu už 4 alebo viac žetónov vo svojom sklade, MUSÍ jeden žetón použiť a vybrať si z jednej z dvoch vyššie uvedených možností. V tomto prípade nie je dovolené, aby si hráč vytiahol zo zásoby diel s béžovou zadnou stranou!

Potom, čo hráč dokončí výstavbu, je na rade ďalší hráč.

Koniec hry

Das Spiel endet

1. wenn ein Spieler den siebten Dach-Teil mit einem Vogel aus dem Teile-Vorrat zieht. Hinweis: Es werden dabei alle bereits verbauten und noch in Lagerhäusern befindlichen Dach-Teile mit Vögeln aller Spieler zusammengezählt. Der Spieler darf seinen Zug zu Ende führen. Danach haben alle anderen Spieler ebenfalls die Gelegenheit, Teile, die noch in ihren Lagerhäusern liegen, zu verbauen.
2. wenn kein Spieler mehr einen Teil anbauen kann, weil entweder keine passenden Teile mehr im allgemeinen Teile-Vorrat vorhanden sind, oder weil kein Spieler mehr einen Bonuschip besitzt, um Dach-Teile zu kaufen.

Danach folgt die Wertung.

Vyhodnotenie:

Každý hráč si spočíta svoje body:

- 1 bod za každé okno v zvislom rade, ktorý je zakrytý jedným strešným dielom, nezáleží na tom, akú má farbu. Pozor: za rady okien, ktoré nie sú zakryté strešným dielom sa žiadne body nepridávajú,
- 2 body za každé dvere, ktoré sa nachádzajú v rade, ktorý je zakrytý jedným strešným dielom. Za dvere v radoch bez strechy sa žiadne body nepridávajú.
- Body závislé na počte poschodí, ktoré sú zakryté strešným dielom: 1 bod za prvé poschodie, 2 body za druhé poschodie, 3 body za tretie poschodie a tak ďalej. *Príklad:* hráč za budovu s 5 poschodiami zakrytými strechou $1+2+3+4+5 = 15$ bodov.
- 1 bod za každú bielu a čiernu mačičku, ktorú je na budove vidieť, nezáleží na tom, či je rad zakrytý strešným dielom alebo nie je. *Upozornenie:* za siluetu človeka, ktorého je vidieť za niektorým oknom, sa žiadne body nepridávajú.

Z dôvodu lepšej zrozumiteľnosti sa vyhýbame súčasnému používaniu mužských a ženských jazykových tvarov. Všetky označenia osôb platia rovnako pre obidva pohlavia.

Pokiaľ máte otázky alebo pripomienky k hre „Kensington“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6-Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Adresu prosím uschovajte.

- 1 dodatočný bod za zvislý rad, pokiaľ je budova celkom pokrytá strešnými dielmi.

Vítazí hráč, ktorý získal v súčte najviac bodov. V prípade zhody vítazí hráč, ktorému na jeho streche sedí najviac vtákov.


Príklad vyhodnotenia:



Staviteľ tejto budovy dostane celkom 29 bodov:

- 17 bodov za okná v radoch, ktoré sú zakryté strešnými dielmi.
- 4 body za dvojce dvere, pretože sa nachádzajú v radoch, ktoré sú zakryté strešnými dielmi.
- 6 bodov za poschodia ($1+2+3$ body).
- 2 body za dve mačičky.

Hráč nedostane žiadne body za šírku svojej budovy, pretože všetky rady nie sú zakryté strešnými dielmi.

Like us on 

www.facebook.com/PiatnikCZ