

Royal Residences

# KENSINGTON

## Une course immobilière captivante De Cielo d'Oro

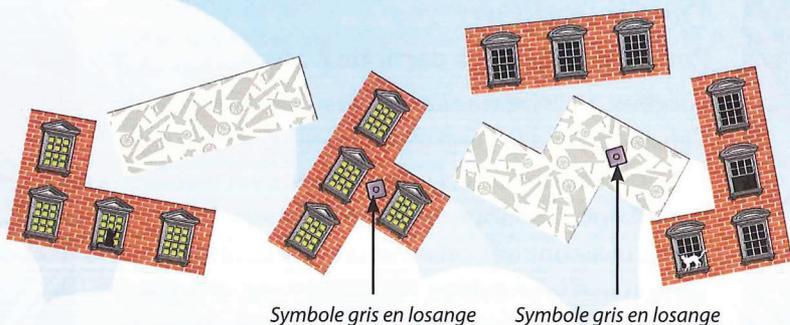
Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

Londres, 19<sup>ème</sup> siècle : On dit que le quartier de Kensington est la zone résidentielle préférée de l'aristocratie anglaise. Les architectes y flairent des affaires qui rapportent gros. Les terrains à construire sont très prisés et on va y bâtir de somptueux immeubles. Naturellement, chaque architecte devra bâtir l'édifice le plus imposant, le plus massif et le plus haut. Mais la concurrence est grande : qui récoltera le plus de points grâce à sa construction et pourra ainsi persuader les clients de venir vivre dans ses luxueux appartements ?



## Matériel de jeu :

70 tuiles-fenêtres de formats différents : carrées, rectangulaires, en forme de L, de T, de S et de U. 35 tuiles montrent des fenêtres éclairées, 35 montrent des fenêtres sombres. Parmi les 70 tuiles-fenêtres, 40 sont « plus faciles » à construire et 30 sont « plus difficiles ». Les tuiles les plus difficiles à construire sont marquées sur leurs faces avant et arrière d'un petit symbole gris en losange. La couleur du dos de toutes les tuiles-fenêtres est beige.



24 tuiles-toits de formes différentes : carrées, rectangulaires, en forme de L, de T et de U. Un oiseau est représenté sur 9 d'entre elles. La couleur du dos de toutes les tuiles-toits est marron.



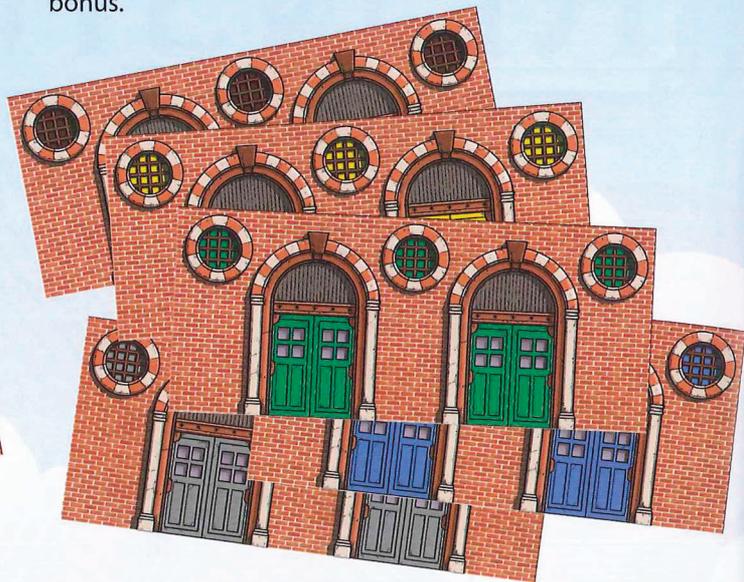
6 tuiles-murs : 3 morceaux de mur seuls et carrés sans fenêtre, et 3 portes rouges. Le dos de chaque tuiles-murs est également marron et avec un rond gris.



5 portes de couleur jaune, verte, bleue, marron et grise.



5 entrepôts de la couleur des portes. Chaque entrepôt présente deux portes qui font office de zone de dépôt pour les tuiles qui n'ont pas été achetées durant le tour, ainsi que trois zones servant de corbeille aux jetons bonus.



20 jetons-bonus

1 règle du jeu



## But du jeu :

Le but du jeu est de réussir à placer adroitement les tuiles pour construire un immeuble avec le plus de fenêtres, d'étages et de toits possible, afin de collecter le plus de points à la fin du jeu.

## Préparation du jeu :

- Avant la première partie, toutes les tuiles doivent être précautionneusement détachées du carton.
- Chaque joueur choisit une porte de la couleur jaune, verte, bleue, marron ou grise et prend un entrepôt de la couleur de sa porte. Il pose sa porte devant lui de façon à ce qu'elle soit visible par tous et qu'il y ait assez de place pour construire dans le cercle central ainsi créé. Les portes non utilisées sont remises dans la boîte de jeu. *Remarque :* Les portes rouges, présentes sur les tuiles-murs, restent dans le jeu !
- Mélange bien les tuiles-fenêtres, toits et murs, et mets les pêle-mêle face cachée au centre de la table. Pour

délimiter cette zone, utilise les entrepôts de toutes les couleurs, même ceux qui n'ont été choisis par aucun joueur.

- Regroupe le nombre de jetons ci-dessous dans un stock commun à côté des entrepôts:

8 jetons pour 2 joueurs

12 jetons pour 3 joueurs

16 jetons pour 4 joueurs

20 jetons pour 5 joueurs

Remplace les jetons non utilisés dans la boîte. Chaque joueur prend un jeton et le place sur une case ronde de son entrepôt.

## Déroulement du jeu :

Désigne un joueur qui commence. Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est à ton tour, réalise les actions suivantes dans l'ordre :

1. Prendre une tuile
2. Construire.



Début de partie à 4 joueurs



## 1. Prendre une tuile

Tu as le choix entre les possibilités suivantes :

- Tirer **UNE** tuile au dos beige du stock, avec ou sans le symbole en losange gris.
- Tirer **UNE** tuile au dos marron du stock, en remettant pour cela un de tes jetons-bonus dans le stock commun de jetons (voir *Les Jetons-Bonus*).
- Prendre **UNE** tuile de l'entrepôt d'un adversaire. Pour cela, tu dois donner un jeton-bonus que tu as déjà collecté à cet adversaire (voir *Les Jetons-Bonus*).

*Attention* : Si tu tires une tuile du stock, tu ne peux pas fouiller dans le tas comme bon te semble. Tu dois prendre la première tuile que tu touches ! Par ailleurs, tu ne peux pas faire l'action a) si tu as déjà 4 jetons-bonus ou plus dans ton entrepôt (voir *Les Jetons-Bonus*).

## 2. Construire

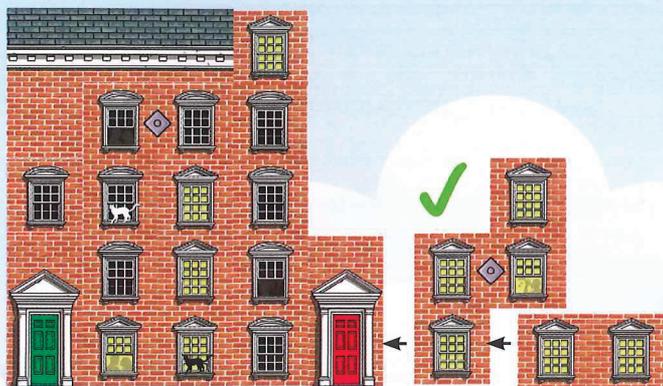
Une fois que tu as pris UNE tuile, tu **peux** alors construire. Les tuiles doivent être disposées de façon à correspondre aux règles de construction de ton immeuble.

### Les règles de construction :

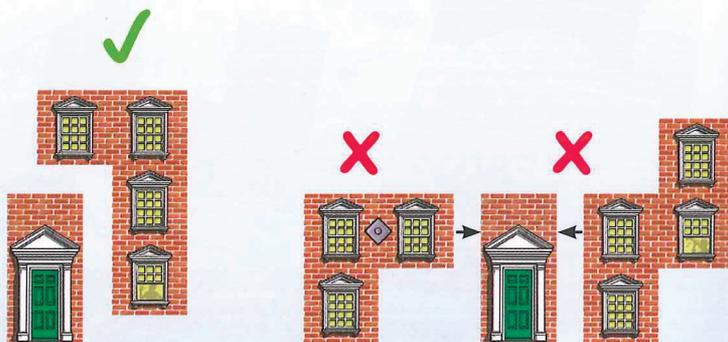
- Tu ne peux construire que pendant ton tour. Tu as non seulement la possibilité de placer la tuile que tu viens de tirer dans ta construction, mais aussi celles qui se trouvent déjà dans ton entrepôt. Tu as le droit d'utiliser jusqu'à 3 tuiles par tour : Celle que tu viens de prendre ainsi que deux de ton entrepôt. Tu peux placer les tuiles dans l'ordre que tu préfères et aussi former des unités de tuiles au préalable qui seront ensuite rattachées à l'immeuble.



- La construction de ton immeuble commence avec la porte. Pars de celle-ci pour étendre l'édifice. Il n'est pas permis de construire des morceaux séparés et non rattachés à l'immeuble principal. Il faut aussi mettre les fenêtres dans le bon sens haut/bas.



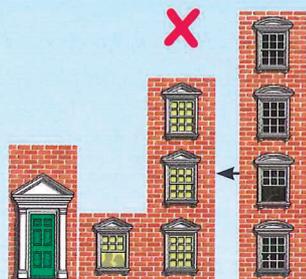
- Les tuiles ne peuvent pas dépasser et être suspendues au-dessus du vide ! Le bord inférieur d'une tuile doit toujours se situer soit à même le sol, soit sur le bord d'une autre tuile.



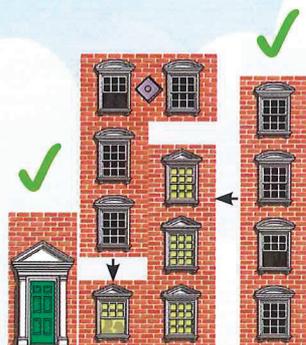
- Tu ne peux placer une tuile-fenêtre qu'à condition que à côté, il y a au moins:
  - une autre tuile-fenêtre dans le même état d'éclairage ; ou,
  - une porte ; ou,
  - une tuile-mur sans fenêtre ; ou,
  - une tuile-toit

Exemple :

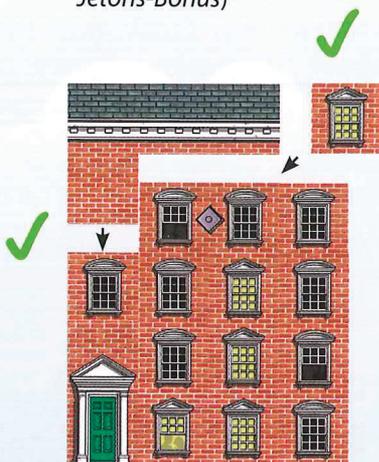
La tuile avec 4 fenêtres éteintes ne peut pas être rattachée à l'immeuble car son côté gauche ne toucherait alors que des fenêtres allumées.



La tuile en forme de L avec les fenêtres éteintes peut être placée ainsi car l'un de ses bords est en contact avec une porte. La tuile de l'exemple précédent (avec 4 fenêtres éteintes) peut alors être rattachée à l'immeuble puisque dorénavant, elle touche directement une fenêtre éteinte. En outre, la tuile en forme de L avec le symbole en losange te rapporte un jeton-bonus (voir *Les Jetons-Bonus*)



La tuile carrée avec la fenêtre éclairée peut être placée une fois que la tuile-toit en forme de L l'est. La fenêtre éclairée est en contact avec la tuile-toit.



Tu peux également construire une porte au rez-de-chaussée contre les tuiles de ton choix ou à côté d'une autre porte.



- Tu peux placer une tuile-toit sur les tuiles de ton choix. Cependant, une fois la tuile-toit placée, il n'est pas possible de construire SUR ce toit.
- Tu peux placer une tuile-mur sans fenêtre contre n'importe quelle tuile ou porte.
- Si tu ne peux pas ou ne veux pas placer la tuile que tu viens de piocher, tu peux la mettre dans une zone de dépôt libre de ton entrepôt. Si les deux zones sont déjà occupées, tu ne peux pas garder cette tuile et tu dois la replacer dans le stock face cachée.
- Si tu places une tuile lors de ton tour, tu n'as plus le droit de la déplacer lors des tours suivants.

### Les Jetons-Bonus :



Tu reçois un jeton-bonus du stock commun lorsque tu parviens à placer une tuile marquée d'un symbole en losange gris. Cette dernière peut être une tuile que tu viens de piocher tout comme une tuile qui se trouve dans un entrepôt - le tien ou celui d'un adversaire.

*Attention :* Si tu pioches une tuile-fenêtre marquée d'un symbole en losange du stock central et que tu la places dans ton entrepôt, tu ne gagnes pas de jeton-bonus, tu n'en gagnera que quand tu mettras cette tuile dans ton immeuble ! Tu peux rassembler tes jetons-bonus dans les trois cases rondes de ton entrepôt et, le cas échéant, tu peux les empiler.

Grâce à un jeton-bonus, tu pourras réaliser les actions suivantes lors de ton tour :

1. Tirer une tuile au dos marron du stock - avec ou sans le symbole en croix. Remets alors un jeton-bonus dans le stock de jetons.
2. Prendre une tuile située dans l'entrepôt d'un autre joueur et lui donner un jeton. Cette tuile doit alors être directement placée dans ta construction.

*Attention :* Si tu as déjà 4 jetons ou plus dans ton entrepôt au début de ton tour, tu DOIS en utiliser un et choisir de réaliser l'une des actions énoncées ci-dessus. Dans ce cas, il ne t'est pas permis de tirer une tuile au dos beige du stock !

Lorsque tu as fini de construire, c'est au tour du joueur suivant !

## Fin de la partie :

Le jeu se termine dès qu'une des deux conditions suivantes est réalisée :

- Un joueur pioche au centre de la table la 7ème tuile-toit avec un oiseau. Toutes les tuiles-toits avec des oiseaux déjà jouées et celles encore dans les entrepôts des joueurs sont alors comptées. Le joueur peut finir son tour. Après cela, tous les autres joueurs ont également la possibilité de poser les tuiles qui se trouvent encore dans leurs entrepôts.
- Si aucun joueur ne peut poser de tuiles, soit parce qu'il n'y a plus de tuile appropriée dans leurs entrepôts, soit parce qu'aucun joueur ne possède de jeton bonus pour acheter des tuiles-toits.
- Ensuite, on compte les points de la façon suivante:

## Le calcul du score :

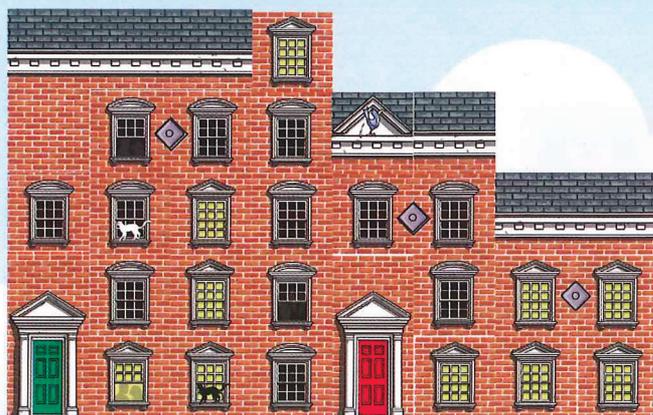
Chaque joueur calcule de son côté ses propres points :

- 1 point pour chaque fenêtre, peu importe leur couleur, située dans une colonne verticale recouverte par une tuile-toit. *Attention* : pour les colonnes de fenêtres qui ne sont pas recouvertes d'une tuile-toit, tu ne gagnes aucun point.
- 2 points pour chaque porte qui se trouve dans une colonne recouverte d'une tuile-toit. Pour les portes dans les colonnes non recouvertes d'un toit, tu ne gagnes aucun point.
- Tu gagnes des points selon le nombre de niveaux d'une hauteur différente que ton immeuble atteint et qui sont recouverts d'une tuile-toit : 1 point pour le premier niveau, 2 points pour le deuxième, 3 points pour le troisième, etc. *Exemple* : Pour un immeuble de 5 niveaux différents recouverts par un toit, tu gagnes  $1+2+3+4+5 = 15$  points.
- 1 point pour chaque chat noir et blanc que l'on peut voir sur l'immeuble, peu importe s'il se trouve sur une colonne recouverte d'un toit ou non. *Remarque* : Tu ne gagnes pas de point pour les silhouettes humaines que tu peux observer derrière les fenêtres.

- Enfin, 1 point pour chaque colonne verticale si l'immeuble est complètement recouvert d'un toit.

Le joueur qui collecte le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, celui qui a le plus d'oiseaux sur ses toits est le vainqueur.

## Exemple de score :



L'architecte de cet immeuble gagne en tout 29 points :

- 17 points pour les fenêtres qui se situent dans des colonnes recouvertes par un toit.
- 4 points pour les deux portes qui se trouvent également dans des colonnes recouvertes par un toit.
- 6 points pour les étages de hauteur différente ( $1+2+3$  points)
- 2 points pour les deux chats.

Le joueur ne gagne pas de point par colonne verticale car toutes ses colonnes ne sont pas recouvertes par un toit.

Si vous avez des questions ou suggestions à propos de « Kensington », veuillez contacter Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Vienna, Autriche ou [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits élément. Danger d'étouffement. Merci de conserver l'adresse. Les couleurs et le contenu peuvent varier.

Like nous sur 

[www.facebook.com/PiatnikJeux](http://www.facebook.com/PiatnikJeux)