

Royal Residences

KENSINGTON

Lenyűgöző építési verseny

Szerző: Cielo d'Oro

2-5 játékos számára, 8 éves kortól

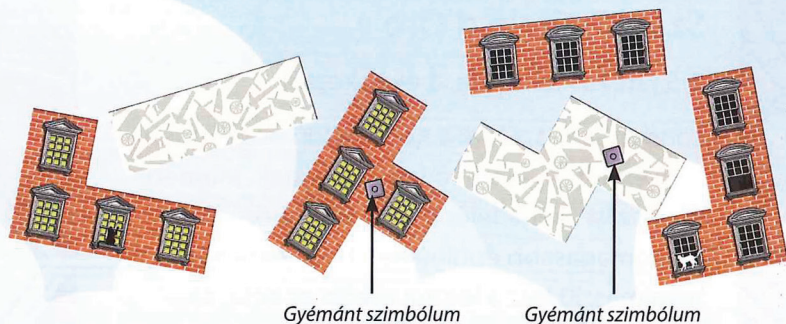
London, XIX. század: a Kensington negyedben lévő építési telkek nagyon keresettek. Minden építész itt akarja felépíteni a legimpozánsabb és legmagasabb épületeket. De a versengés hatalmas. Ki lesz a legügyesebb építész, aki a legértékesebb épületeket építi fel ebben a lenyűgöző építési versenyben, és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



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.



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.



20 bónuszkorong

1 játékszabály



A célotok a játékban

Az a célotok, hogy az építőelemek ügyes elhelyezésével minél több emeletből 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.

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.



- 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 társ 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).

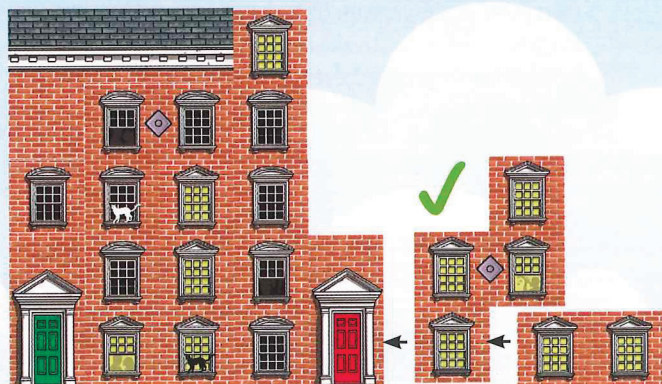
2. Épít

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

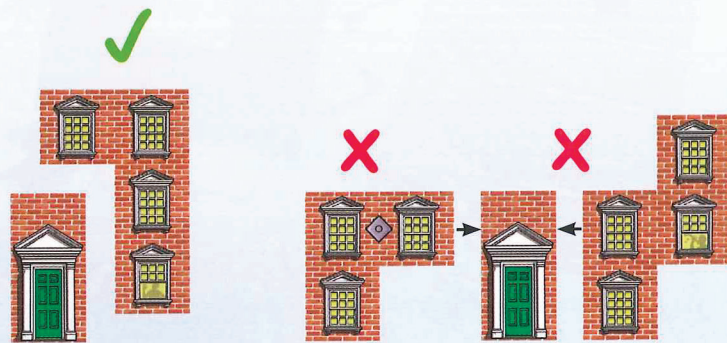
Az építési szabályok:

- 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 elemnek kell fekélnie.

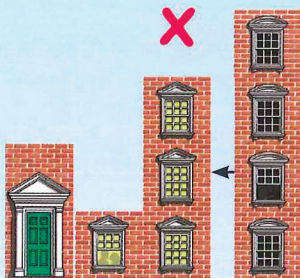


- Egy ablakelem csak akkor építhető az épületbe, ha **legalább az egyik oldalon**
 - egy olyan építési elemmel érintkezik, amelynek ugyanolyan színű ablakai vannak (világító vagy sötét), vagy
 - egy ajtóval érintkezik, vagy
 - egy ablak nélküli falrészsel érintkezik, vagy
 - a tetővel érintkezik

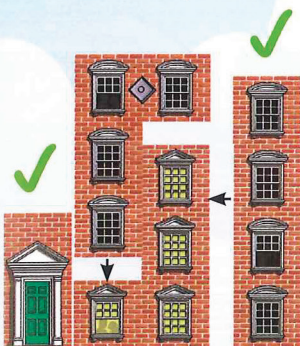


Példák

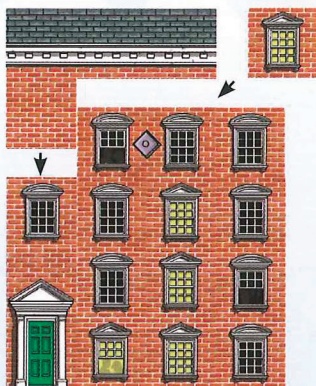
A 4 sötét ablakos építési elem nem építhető erre a helyre, mert a jobb oldalon csak fényesen megvilágított ablakok vannak.



A sötét ablakos L-alakú építési elem beépíthető, mert beépítés után az alsó szélé 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 címszó 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 játékos társa 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 játékos társa 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