

Royal Residences

# KENSINGTON

## Una eccitante gara tra costruttori di Cielo d'Oro

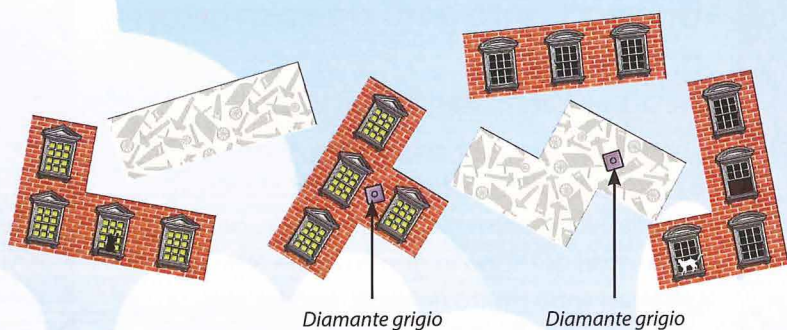
Per 2-5 giocatori, dagli 8 anni in su

Londra, 19° secolo: il quartiere di Kensington è considerato una delle zone residenziali più popolari dall'aristocrazia inglese. Gli abili costruttori qui sono in grado di fare affari d'oro. I cantieri sono molto richiesti, perché ci si possono costruire magnifici edifici residenziali. Ovviamente ogni costruttore vuole creare la struttura più grande, massiccia e più alta. Ma la competizione è dura: Chi riuscirà ad ottenere più punti con il proprio edificio, dimostrando agli acquirenti di aver prodotto un'opera di lusso?



## Contenuto:

70 tessere finestra, in forme geometriche diverse: quadrate, ad L, a T, a S e a U. 35 di queste tessere hanno finestre illuminate (gialle), mentre le altre 35 hanno finestre scure (nere). Delle 70 tessere, 40 sono "facili", mentre 30 sono "difficili" da costruire. Le tessere difficili presentano, sia sul fronte che sul dorso, un simbolo grigio a forma di diamante. Il colore del dorso di queste tessere è beige.



24 tessere tetto, in forme geometriche diverse: quadrate, a L, a T e a U. Su 9 di queste tessere è rappresentato un uccellino (vedi Fine del gioco). Il colore del dorso di queste tessere è marrone.



6 tessere speciali: 3 tessere muro senza finestre e 3 porte rosse. Il colore del dorso di tutte queste tessere speciali è marrone. In aggiunta, sono riconoscibili dal dorso grazie a un simbolo grigio di forma circolare.



5 porte nei colori giallo, verde, blu, marrone e grigio.



5 magazzini nei colori delle porte. Ogni magazzino contiene due portoni, che fungono da spazi in cui tenere le tessere che non vengono utilizzate immediatamente. I magazzini contengono anche tre finestre tonde, che invece fungono da spazi in cui conservare i segnalini bonus.



20 segnalini bonus

1 regolamento



## Scopo del gioco:

L'obiettivo del gioco è costruire, tramite il piazzamento mirato delle tessere, un edificio con il maggior numero di finestre e di piani differenti, che siano coperti da un tetto. In questo modo si otterrà il punteggio più alto e si vincerà la partita.

## Preparazione del gioco:

- Se è la prima partita, rimuovete le tessere dalle fustelle.
- Scegliete una porta a testa tra quelle disponibili (non le porte rosse!). Posizionate le porte in modo che ci sia spazio a sufficienza davanti a voi per costruire il vostro edificio. Le porte non utilizzate possono essere rimesse nella scatola. *Nota:* Le porte rosse rimangono in gioco, perché sono tessere speciali!
- Mescolate insieme le tessere finestra, le tessere tetto e le tessere speciali, formando un mucchio disordinato al centro del tavolo. Questa è la riserva da cui pescherete

le tessere durante il turno. Per delimitarla, posizionate i magazzini attorno alla riserva – anche quelli non utilizzati – cercando di tenere il vostro a portata di mano.

- In base al numero di giocatori, prendete il seguente numero di segnalini bonus:

In 2 giocatori 8 segnalini bonus

In 3 giocatori 12 segnalini bonus

In 4 giocatori 16 segnalini bonus

In 5 giocatori 20 segnalini bonus

Dividete i segnalini in pile da posizionare ai lati dei magazzini, pronti per essere presi. I segnalini non utilizzati vanno rimessi nella scatola. Ogni giocatore poi prende un segnalino e lo mette sopra a una delle finestre del suo magazzino.

## Svolgimento del gioco:

Scegliete un giocatore iniziale. Si gioca in senso orario.

Quando è il tuo turno, svolgi le seguenti azioni in questo ordine:

1. **Pescare una tessera.**
2. **Costruire.**



Situazione iniziale con 4 giocatori



## 1. Pescare una tessera:

Quando peschi una tessera, hai le seguenti possibilità:

- Puoi pescare **UNA** tessera con il dorso beige dalla riserva, non importa se con o senza il diamante grigio
- Puoi pescare **UNA** tessera con il dorso marrone dalla riserva, non importa se con o senza il cerchio grigio. Per farlo però devi scartare un segnalino bonus e rimetterlo nella riserva dei segnalini bonus (vedi *Segnalini bonus*).
- Puoi pescare **UNA** tessera dal magazzino di uno degli altri giocatori. Per farlo però devi dare a quel giocatore un segnalino bonus (vedi *Segnalini bonus*).

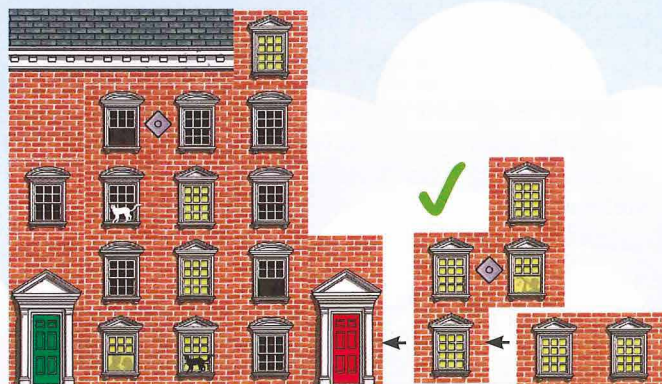
**Attenzione:** Quando una tessera viene pescata dalla riserva, non è possibile mettersi a rimescolare o a spostare le tessere dalla loro posizione. La tessera che viene toccata per prima deve essere quella che viene pescata! Inoltre, non puoi scegliere di svolgere l'azione a) se hai 4 o più segnalini nel tuo magazzino (vedi *Segnalini bonus*).

## 2. Costruire:

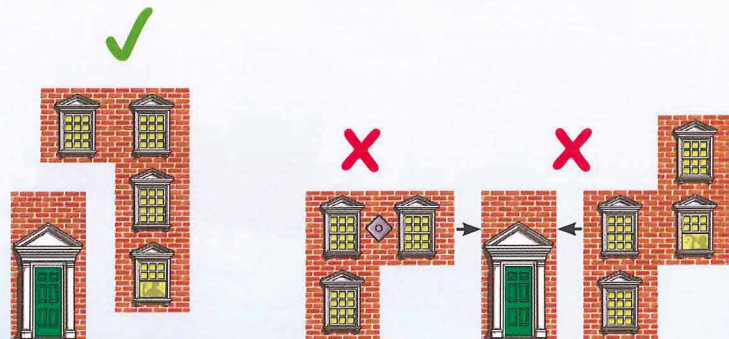
Dopo aver pescato UNA tessera, puoi immediatamente costruire. La tessera deve essere costruita rispettando le seguenti regole:

- La costruzione dell'edificio inizia con la porta. Da questa, l'edificio si può espandere, rimanendo unito. Non puoi costruire parti di edificio separate da quella principale! Bisogna rispettare l'orientamento delle finestre.

- Puoi costruire solo durante il tuo turno. Non sei però obbligato a costruire solamente con la tessera appena pescata, ma puoi usare anche eventuali tessere nel tuo magazzino. Durante il tuo turno puoi usare fino a tre tessere: quella appena pescata e le due tessere eventualmente presenti sul tuo magazzino. Le tessere possono essere usate in qualsiasi ordine, e possono anche essere unite tra loro prima di aggiungerle all'edificio.



- Non puoi lasciare zone sospese nel vuoto. Una tessera deve sempre stare sopra ad un'altra o appoggiata al fondo.

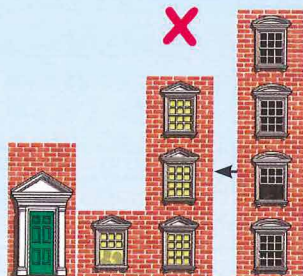


- Puoi aggiungere una tessera al tuo edificio solo se fai in modo che **almeno uno dei suoi lati**
  - Adiacente ad un'altra tessera con le finestre dello stesso colore (gialle o nere)
  - Adiacente ad una porta
  - Adiacente ad una porzione di muro senza finestre
  - Adiacente ad un tetto

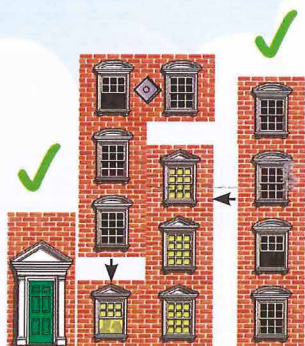


Esempi:

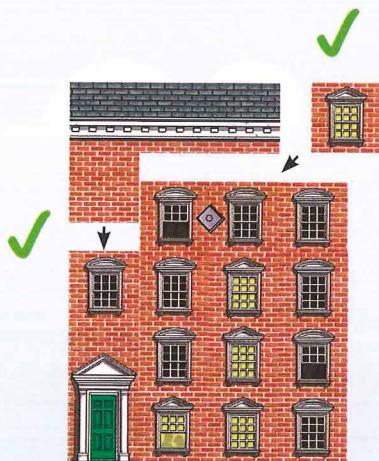
La tessera con le 4 finestre nere non può essere giocata in questa posizione, perché sarebbe adiacente solamente a finestre gialle.



La tessera a L con le finestre nere può essere giocata perché il suo lato sinistro è adiacente alla porta. In questo modo è ora possibile giocare anche la tessera con le 4 finestre nere, perché ora sarebbe adiacente anche ad una delle finestre della tessera a L. Siccome quest'ultima aveva un simbolo a diamante, perché era una tessera difficile, il giocatore verde ottiene anche un segnalino bonus (vedi Segnalini bonus).



La tessera quadrata con la finestra gialla può essere giocata, perché adiacente al tetto a L.



- Una porta può essere giocata accanto a qualsiasi tessera, persino accanto ad un'altra porta.



- Le tessere tetto possono essere giocate sopra a una qualsiasi altra tessera o sopra ad una porta. Sopra ad un tetto però non si può più costruire nulla!
- Le tessere muro senza finestra possono essere costruite sopra ad una qualsiasi tessera o porta.
- Se non puoi o non vuoi costruire la tessera appena pescata, allora la puoi mettere sopra ad uno dei due portoni del tuo magazzino, se liberi. Se il magazzino è pieno, allora devi scartare la tessera e rimetterla nella riserva.
- Dopo aver costruito una tessera, non puoi più tornare indietro e modificarne la posizione!

### I segnalini bonus:



Ottieni un segnalino bonus dalla riserva quando costruisci una tessera finestra difficile, con il simbolo grigio a forma di diamante. Può essere sia la tessera appena pescata, che una che tenevi nel magazzino da più tempo. Può anche essere una tessera appena presa dal magazzino di un tuo avversario. Attenzione: Non ottieni nessun segnalino se peschi una tessera difficile e la tieni in magazzino. Il segnalino viene preso solo se costruisci, giocando la tessera e aggiungendola al tuo edificio! I segnalini guadagnati vanno messi sulle finestre del tuo magazzino, e casomai impilati se dovessero essere più di 3.

Un segnalino bonus ti consente di fare queste azioni, quando è il tuo turno:

1. Pescare una tessera con il dorso marrone (non importa se con o senza il simbolo tondo) dalla riserva. In questo caso il segnalino va scartato.
2. Pescare una tessera o una porta dal magazzino di un avversario, dando il segnalino al giocatore a cui stai rubando la tessera. Questa va costruita immediatamente.

*Attenzione:* Se all'inizio del tuo turno possiedi già 4 o più segnalini bonus, DEVI scartare un segnalino e svolgere una delle due azioni appena elencate. In questo caso non ti è permesso pescare una tessera con il dorso beige dalla riserva!

Dopo che hai finito di costruire, il turno passa al giocatore successivo.

## Fine del gioco:

Il gioco finisce

1. Quando un giocatore pesca la settima tessera tetto con un uccellino dalla riserva. *Nota:* Si contano tutte le tessere con uccellino rivelate, sia quelle costruite che quelle ancora inattive nei vari magazzini. Il giocatore che pesca la settima tessera può portare a termine il suo turno. Dopodiché, tutti gli altri giocatori possono costruire le tessere che sono ancora nei loro magazzini, se possibile.
2. Quando nessun giocatore può più costruire, o perché non ci sono più tessere nella riserva, oppure perché nessun giocatore ha più segnalini bonus per comprare tessere tetto.

Dopodiché si passa al punteggio.

## Punteggio:

Ogni giocatore ora calcola il suo punteggio:

- Ottieni 1 punto per ogni finestra, non importa di che colore, all'interno di una colonna coperta da un tetto. *Attenzione:* Se le finestre non sono coperte da un tetto, non ottieni alcun punto.
- Ottieni 2 punti per ogni porta che si trova all'interno di una colonna coperta da un tetto. Le porte non coperte da un tetto non concedono nessun punto.
- Ottieni i seguenti punti per ogni riga diversa (piano dell'edificio) coperta da un tetto: 1 punto per il primo piano, 2 punti per il secondo, 3 punti per il terzo, ecc. *Esempio:* Un giocatore che riesce a finire la partita con 5 piani diversi coperti da un tetto ottiene  $1+2+3+4+5=15$  punti.
- Ottieni 1 punto per ogni gatto, non importa se bianco o nero, anche se la finestra su cui si trova il gatto non è coperta da un tetto. *Nota:* Non ottieni nessun punto per le silhouette delle persone visibili in alcune finestre.

- Ottieni 1 punto aggiuntivo per ogni colonna del tuo edificio, se quest'ultimo è completamente coperto da un tetto.

Il giocatore che ha ottenuto il totale di punti più alto vince la partita. In caso di parità vince il giocatore che ha più uccellini sui suoi tetti.

## Esempio di punteggio:



Il giocatore che ha costruito questo edificio ottiene un totale di 29 punti:

17 punti per le finestre coperte da tessere tetto.

4 punti per le due porte, che sono entrambe coperte da una tessera tetto.

6 punti per i piani di diversa altezza (1+2+3 punti).

2 punti per i due gatti.

Il giocatore non prende alcun punto per la larghezza dell'edificio, visto che non tutte le colonne sono coperte da un tetto.

*Per motivi di leggibilità, facciamo a meno dell'uso simultaneo di forme di discorso maschili e femminili. Tutti i nomi di persone si applicano allo stesso modo a entrambi i sessi.*

In caso di ulteriori domande o suggerimenti su "Kensington", si prega di rivolgersi a Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oppure a [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Attenzione! Non adatto ai bambini sotto i 3 anni. Contiene pezzi di piccole dimensioni che potrebbero essere ingeriti. Pericolo di soffocamento. Si prega di conservare l'indirizzo.

Trovaci su 

[www.facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)