

Royal Residences

# KENSINGTON

**Pasjonująca rywalizacja budowniczych stworzona przez zespół Cielo d'Oro**

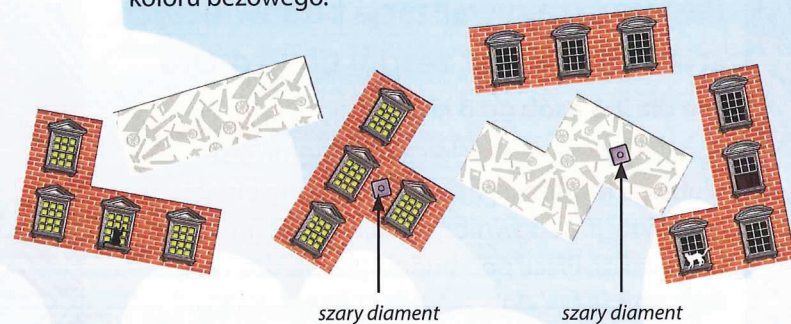
**Gra dla 2-5 osób od 8 lat**

London, 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 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 jedno 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) układa 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 układa 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).

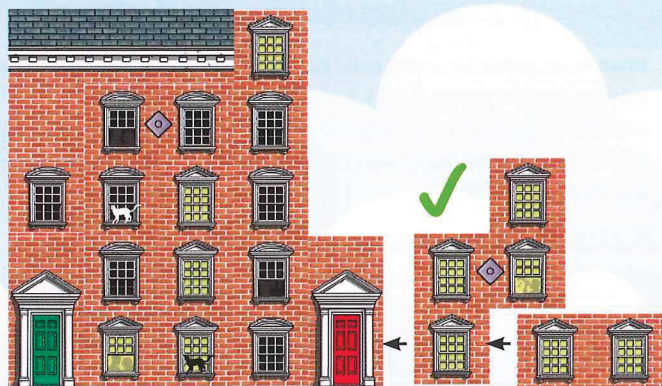
## 2. Budowanie

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.

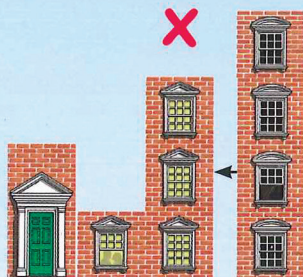


- Element z oknami może być dołożony, jeżeli przynajmniej jeden jego brzeg styka się:
  - z oknami tego samego koloru (jasne z jasnymi, ciemne z ciemnymi)
  - z drzwiami
  - ze ścianą bez okien
  - z dachem

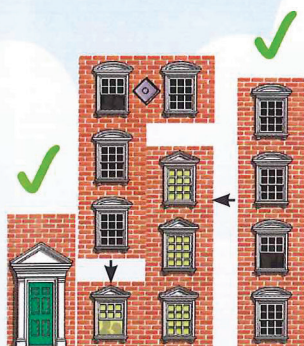


Przykłady:

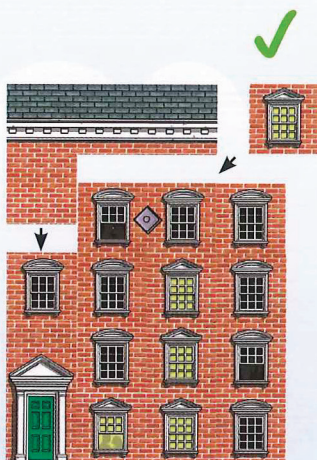
Element z czterema ciemnymi oknami nie może być dołożony, ponieważ stykałby się z lewej strony z rozświetlonymi oknami.



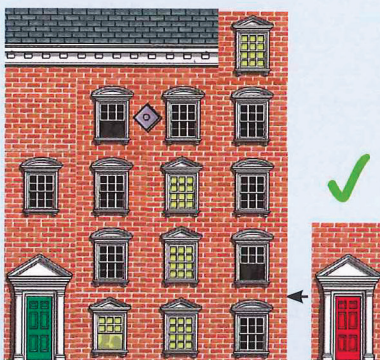
Element w kształcie litery L może być dołożony, ponieważ styka się jednym brzegiem z drzwiami. To oznacza, że teraz można dobudować element z czterema ciemnymi oknami, bo będzie się stykał z jednym ciemnym oknem. Ponieważ na elemencie w kształcie litery L jest symbol diamentu, dobudowujący go gracz może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

Gra kończy się:

1. gdy jeden z graczy weźmie ze stosu siódmy element dachowy z ptakiem. Uwaga: Liczą się wszystkie wzięte przez graczy elementy, zarówno te, które są już użyte w budynkach, jak i te, które leżą w magazynach. Gracz, który wziął siódmy element dachu z ptakiem może dokończyć swój ruch. Również pozostali gracze mogą wykorzystać elementy ze swoich magazynów. Gdy wszyscy to zrobią, oblicza się wyniki.
2. gdy żaden z graczy nie może już nic dobudować, albo dlatego, że na stosie nie ma pasujących elementów albo nikt nie ma żetonów, niezbędnych do zakupu elementów dachu.

Następnie liczymy punkty.

## 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.

Polub nas 

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