

Royal Residences

KENSINGTON

Ein packender Bauwettbewerb von Cielo d'Oro

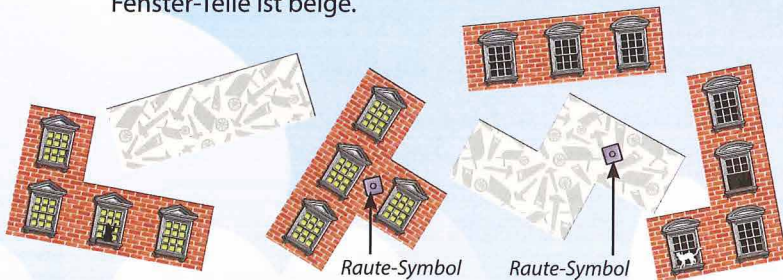
für 2 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren

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:

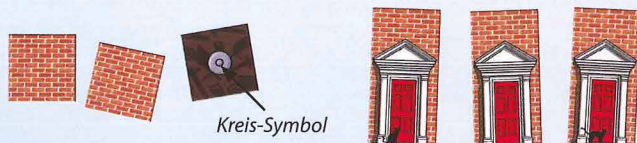
70 Fenster-Teile in unterschiedlichen Formen: quadratisch, rechteckig, L-, T-, S- und U-förmig. 35 Teile zeigen hell erleuchtete Fenster, die anderen 35 Teile haben dunkle Fenster. Von den 70 Fenster-Teilen sind 40 „einfacher“ zu verbauen, und 30 „schwieriger“. Die schwieriger zu verbauenden Teile sind 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:

Eine der folgenden Möglichkeiten steht 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*).

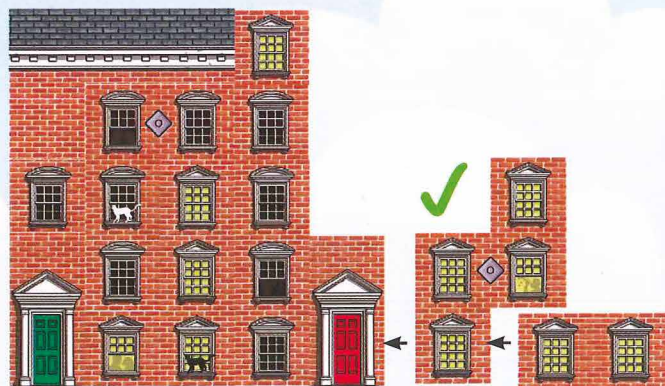
2. Bauen:

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.

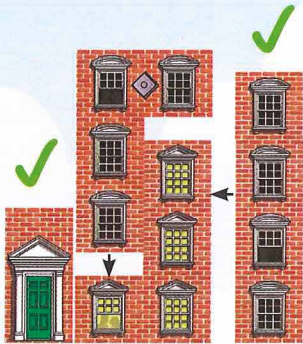
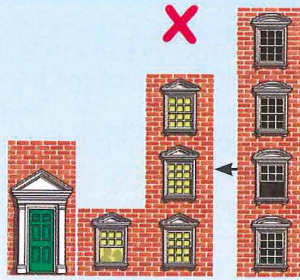


- Ein Fenster-Teil darf nur dann angelegt werden, wenn er **zumindest an einer Seite** entweder
 - an einen anderen Teil mit Fenstern der gleichen Farbe (hell erleuchtet oder dunkel), oder
 - an eine Tür, oder
 - an einen Mauerteil ohne Fenster, oder
 - an einen Dach-Teil



anschließt. Beispiele:

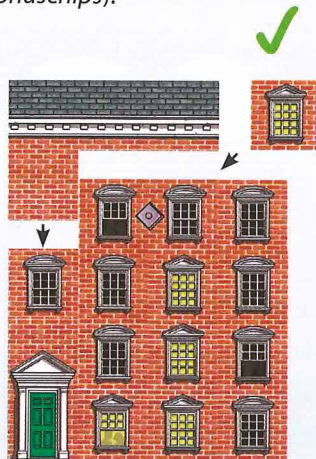
Der Teil mit den 4 dunklen Fenstern darf nicht angelegt werden, weil die linke Seite nur an hell erleuchtete Fenster angrenzen würde.



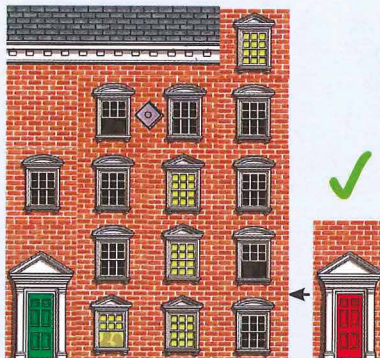
Der L-förmige Teil mit den dunklen Fenstern darf angelegt werden, weil eine Seite auch an der Tür anschließt. Somit darf in der Folge ebenfalls der gerade Teil mit den vier dunklen Fenstern angelegt werden, weil nun ein Fenster direkt an ein anderes dunkles Fenster anschließt. Zudem erlaubt der L-förmige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

- 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.

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. Erststckungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren. Ausstattungsänderungen vorbehalten.

Du findest uns auf 

www.facebook.com/PiatnikSpiele