

# SUNRISE LANE

## Preparazione

Posiziona il **tabellone** e la **Tessera Riassuntiva** sul tavolo, alla portata di tutti i giocatori. Quindi, segui la seguente procedura:

1

Dai un set di **Case** dello stesso colore a ciascun giocatore in base al numero di giocatori: 28 Case in una partita a **2 o 3 giocatori** e 22 Case in una partita a **4 giocatori**. Rimetti tutte le Case inutilizzate nella scatola, non verranno utilizzate.

2

Posiziona il **Segnalino Punteggio** di ciascun giocatore sullo spazio iniziale del Tracciato del Punteggio che circonda il tabellone, con il lato vuoto rivolto verso l'alto. Il lato "60+" verrà utilizzato se raggiungi la fine del tracciato e guadagni altri punti. Rimetti nella scatola tutti i segnalini non utilizzati, non verranno utilizzati.

3

Posiziona tutti i **Segnalini Parco** accanto al tabellone, alla portata di tutti i giocatori, per formare una riserva comune.

4

**Mescola le carte**, poi posizionale a faccia in giù accanto al tabellone, alla portata di tutti i giocatori, per formare un mazzo da pesca. **Distribuisci 3 carte** dal mazzo a ciascun giocatore, a faccia in giù. Tieni le tue carte in mano e tienile nascoste agli altri giocatori finché non le giochi.

5

Dai il **Segnalino Primo Giocatore** al giocatore più giovane. Sarà il primo giocatore durante la partita.

*Anche dietro l'apparenza del quartiere residenziale più sereno e romantico si nasconde una feroce concorrenza tra le imprese di costruzione per costruirlo! Afferra i terreni più prestigiosi e costruisci bellissime case, ma non dimenticare i requisiti del piano urbanistico per accumulare punti bonus e rivendicare la vittoria!*



1 Tabellone



55 carte



1 Segnalino  
Primo  
Giocatore



4 Segnalini punteggio  
(1 per colore)



20 Segnalini Parco



112 Case  
(28 per colore)



1 Tessera Riassuntiva



# Svolgimento



Una partita a *Sunrise Lane* si gioca in un numero variabile di round di rounds, partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario. Quando è il tuo turno, devi eseguire **1 delle 2 seguenti azioni**:

## Costruire

### Case e/o Parchi

Scegli uno **spazio vuoto** adiacente allo **spazio centrale** del tabellone o **qualsiasi spazio contenente Case o segnalini Parco precedentemente posizionati** sul tabellone, da te o da un altro giocatore.

#### CASE

Per costruire una Casa nello spazio scelto, devi giocare **1 o più carte dello stesso colore dello spazio scelto**. Per ogni carta che giochi, **posiziona 1 tua Casa** nello spazio scelto, **impilate una sopra l'altra**.

Per ogni Casa che posizioni, ottieni **immediatamente** punti pari al **numero di punti** mostrati sullo spazio stesso (quindi per **2 Case** impilate su uno spazio con 2 punti, ottieni **2 x 2 = 4 punti**). Fai avanzare di conseguenza il tuo segnalino Punteggio sul Tracciato del Punteggio, quindi metti le carte che hai giocato, scoperte, su una **pila degli scarti** accanto al mazzo.

Dopo aver costruito una Casa, **puoi** immediatamente costruire un'altra Casa in uno spazio **adiacente** a quello in cui hai appena costruito, purché tu abbia in mano 1 o più carte dello stesso colore di quello spazio. Puoi continuare a costruire Case in questo modo finché hai **carte in mano** per farlo.

#### PARCHI

Una volta per round, ogni volta che puoi costruire una Casa, **puoi invece costruire un Parco**. Per costruire un Parco, **devi scartare 1 carta di qualsiasi colore** dalla tua mano per posizionare **1 segnalino Parco** dalla riserva. I parchi seguono le stesse regole di costruzione usate per le case, ma non fanno ottenere punti quando ne costruisci uno, non importa quanti punti sono contenuti nello spazio scelto. Se non sono più disponibili segnalini Parco, non puoi piazzare altri Parchi.

Quando non vuoi più costruire Case o Parchi, **pesca 1 carta** dal mazzo per terminare il tuo turno.



## Pescare

### Carte

Se non vuoi costruire Case o Parchi in questo turno, puoi invece **pescare 2 carte** dal mazzo.



Se, dopo aver pescato, hai **più di 5 carte** in mano, devi **scartare fino ad avere 5 carte** in mano prima della fine del tuo turno.

Se il mazzo di carte termina, **mescola la pila degli scarti** per formare un nuovo mazzo.



## ESEMPIO DI GIOCO

1

Linda ha in mano le 4 carte sottostanti. Sceglie uno spazio vuoto adiacente ad una delle Case di Matthias e gioca 1 carta viola per 2 punti (A). Poi gioca 1 carta blu nello spazio alla sua destra per 1 punto (B), seguita da 1 carta verde nello spazio più a destra per 3 punti (C). Riceve  $2 + 1 + 3 = 6$  punti e avanza di conseguenza il suo segnalino sul tracciato del punteggio. Infine, Linda conclude il suo turno pescando 1 carta dal mazzo.



2

Matthias non vuole costruire alcuna Casa in questo turno, quindi pesca 2 carte dal mazzo.

3

Luke sceglie uno spazio da 4 punti adiacente ad un segnalino Parco precedentemente piazzato da Linda e gioca 1 carta rossa per 4 punti (A), seguita da 1 carta viola nello spazio sopra per 1 punto (B). Ora potrà scegliere lo spazio giallo a sinistra o lo spazio blu a destra, ma non entrambi, perché durante un turno la Casa successiva dovrà essere costruita adiacente alla sua ultima. Luke sceglie di giocare 1 carta gialla per 2 punti (C) perché quello spazio gli permetterà poi di giocare la sua carta verde sullo spazio più a sinistra per 3 punti (D). Un totale di 10 punti! Poi pesca una carta per terminare il suo turno.



4

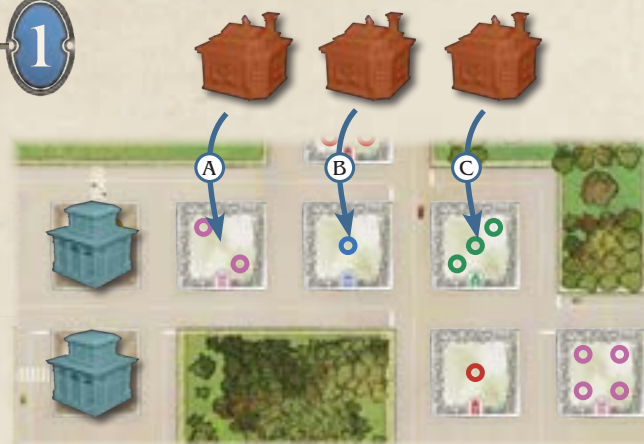
È di nuovo il turno di Linda. Senza carte utili da giocare, decide di pescare 2 carte dal mazzo.

5

Matthias gioca 1 carta viola per costruire una Casa accanto a quella di Luca per 3 punti (A). L'unico spazio adiacente a questa Casa appena costruita è giallo, ma Matthias non ha carte gialle, quindi scarta 1 carta blu per posizionare 1 segnalino Parco su quello spazio giallo (B). Anche se questo non gli dà punti, il segnalino Parco ora permette a Matthias di giocare le sue ultime 3 carte verdi e posizionare 3 pezzi di Casa nello spazio a sinistra per un totale di 15 punti (C). Successivamente Matthias termina il suo turno pescando una carta.



1



3



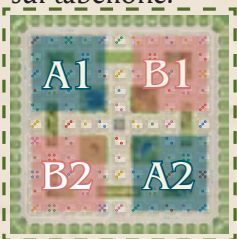
5





# Fine della Partita

La fine del gioco viene attivata quando un giocatore rimane con **2 Case o meno**. Dopo il suo turno, il gioco continua fino alla **fine del round in corso**, in modo che tutti i giocatori abbiano giocato lo stesso numero di turni. La fine del gioco viene attivata **immediatamente** anche se non ci sono più spazi vuoti nelle aree bonus A e B (vedi sotto). Prima di determinare il vincitore, otterrete **punti bonus** a seconda della posizione delle vostre Case sul tabellone.



C

Ci sono 4 aree bonus più piccole (contrassegnate da linee rosse o blu negli angoli), ciascuna con punteggio indipendente e separata dalle linee a forma di croce di spazi beige attraverso il parco centrale e 1 area bonus che comprende l'intero tabellone.

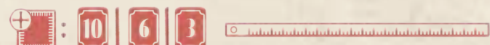
Per ciascuna area bonus, i giocatori si classificano secondo diversi criteri:

**A**



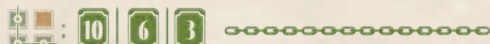
**Case più alte** (aree contrassegnate in blu): i giocatori vengono classificati in base a chi ha il **maggior numero di case a 5 piani**. Se non ce ne sono, considerate le Case a 4 piani e così via, fino a confrontare le **Case a 2 piani**, se necessario. Per questa classifica non vengono prese in considerazione le case ad un solo piano.

**B**



**Maggior numero di Case** (aree contrassegnate in rosso): i giocatori vengono classificati in base a chi ha costruito il **maggior numero di Case** (non importa quanto siano alte).

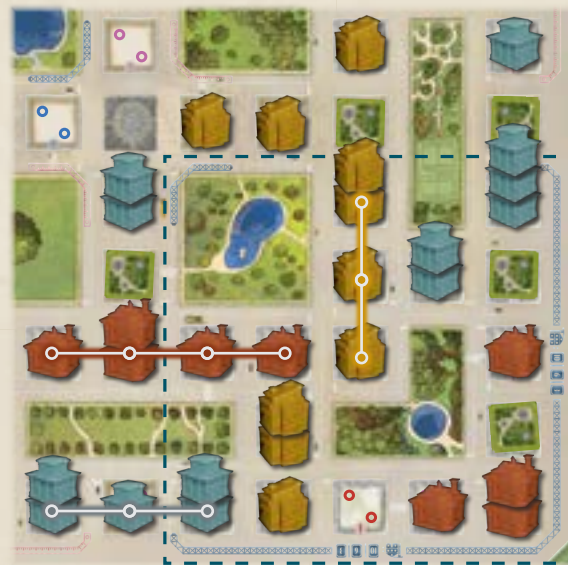
**C**



**Maggior numero di spazi collegati** (intera plancia): i giocatori vengono classificati in base a chi ha il **gruppo più grande** di spazi adiacenti contenenti **Case** del loro colore.

Per ogni tipo di bonus, il primo giocatore classificato ottiene **10 punti**, il secondo classificato ottiene **6 punti** e il terzo classificato ottiene **3 punti**. In caso di parità i giocatori in parità si dividono la posizione, totalizzando entrambi i punti indicati. Il giocatore successivo in classifica prenderà la posizione successiva. Se non hai case in un'area, non hai diritto a ottenere punti bonus per le case più alte e/o il maggior numero di case in quella zona.

Somma i punti bonus che ottieni al tuo totale attuale sul **tracciato del punteggio**. Quindi, il giocatore con **più punti** sarà il vincitore! Eventuali pareggi vengono risolti a favore del giocatore che ha più **carte rimaste in mano**. Se la partita è ancora in parità, la **vittoria è condivisa**.



La partita termina e ora è il momento di calcolare i punti bonus. L'area del tabellone indicata sopra in blu assegna punti per le Case più alte. Matthias (blu) ha una Casa a 3 piani, quindi è al 1° posto e ottiene 10 punti bonus. Sia la Casa più alta di Luke (gialla) che quella di Linda (rossa) hanno 2 piani, ma Luke ha 2 Case mentre Linda ne ha solo 1, quindi Luke prende il 2° posto e ottiene 6 punti. Linda ottiene 3 punti. Anche Matthias ha 2 Case con 2 piani, ma ha già ottenuto il 1° posto, quindi non conta per il 2° posto. Il bonus per il **Maggior di Spazi Collegati** viene calcolato considerando l'intero tabellone. L'area sopra mostra che Linda (rossa) ha 4 spazi collegati, mentre sia Luke (giallo) che Matthias (blu) hanno 3 spazi collegati.

## CREDITS



HORRIBLE  
GUILD

GAME DESIGN: Reiner Knizia  
DEVELOPMENT: Hjalmar Hach and Lorenzo Silva  
ARTWORK: Francesco De Benedittis  
GRAPHIC DESIGN: Fábio Frencl  
RULEBOOK: Alessandro Pra', Renato Sasdelli, and William Niebling  
PROJECT MANAGER: Renato Sasdelli  
PRODUCTION MANAGER: Ylenia D'Abundo

If you have any issues with this product, please contact us at: [customercare@horribleguild.com](mailto:customercare@horribleguild.com)

[horribleguild.com](http://horribleguild.com)