

SUNRISE LANE

Preparazione

Piazzate il **tabellone** e la **scheda di Riferimento** al centro del tavolo, alla portata di tutti i giocatori. Dopodiché, svolgete i seguenti passaggi:

1

Scegliete un colore e prendete 28 **Piani di Casa** del vostro colore in partite a **2 o 3 giocatori** e 22 Piani di Casa in partite a **4 giocatori**. Rimettete nella scatola gli eventuali Piani di Casa avanzati (non verranno utilizzati nella partita).

2

Piazzate il **Segnapunti** in legno del vostro colore sullo spazio iniziale del tracciato Punti Vittoria, riportato sul bordo del tabellone. I Segnapunti "50+/100+" verranno utilizzati se raggiungerete la fine del tracciato e otterrete più Punti Vittoria. Rimettete nella scatola gli eventuali Segnapunti dei colori non scelti (non verranno utilizzati nella partita).

3

Formate accanto al tabellone, alla portata di tutti i giocatori, una riserva comune con tutti i **segnalini Parco**.

4

Mescolate le carte e poi formate un mazzo coperto accanto al tabellone, alla portata di tutti i giocatori. **Distribuite 3 carte** coperte a ciascun giocatore. Tenete le vostre carte in mano, facendo attenzione a non mostrarle agli altri giocatori finché non le giocate.

5

Consegnate il **segnalino Primo Giocatore** al giocatore più giovane. Sarà il primo a giocare durante la partita.

Dietro l'apparenza di un quartiere residenziale sereno e romantico, si cela una feroce concorrenza tra le imprese di costruzione impegnate nella sua realizzazione! Accaparratevi i lotti più prestigiosi e costruite splendide case, senza dimenticare i requisiti dettati dal piano urbanistico che vi faranno guadagnare punti bonus e ottenere la vittoria!



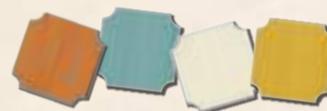
1 tabellone



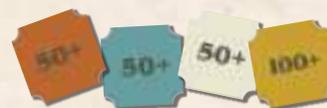
55 carte



1 segnalino Primo Giocatore



4 Segnapunti
(1 per ciascun colore)



4 Segnapunti 50+/100+
(1 per ciascun colore)



20 segnalini Parco



12 Piani di Casa
(28 per ciascun colore)



1 scheda di Riferimento

Flusso di Gioco



Una partita a *Sunrise Lane* è giocata in un numero variabile di round. Partendo dal **primo giocatore** e procedendo in **senso orario**, ogni giocatore svolgerà il proprio turno. Al vostro turno, dovrete svolgere **1 delle 2** seguenti **azioni**:

Costruire

Case e/o Parchi

Scegliete uno **spazio vuoto** adiacente alla **Fontana al centro** del tabellone o a **uno spazio contenente Piani di Casa o segnalini Parco precedentemente piazzati** sul tabellone, da voi o da un altro giocatore.

CASE

Per costruire una Casa nello spazio scelto, dovete **giocare 1 o più carte dello stesso colore di quello spazio**. Per ogni carta che giocate, **piazzate 1 vostro Piano di Casa** nello spazio scelto, **impilato uno sopra l'altro**.

Per ogni Piano di Casa che piazzate, ottenete **immediatamente** tanti Punti Vittoria **quanti sono i puntini** riportati sullo spazio scelto (perciò per **2 Piani di Casa** impilati su uno spazio con 2 puntini, ottenete $2 \times 2 = 4$ Punti Vittoria). Avanzate di conseguenza il vostro Segnapunti sul tracciato Punti Vittoria; dopodiché mettete le carte che avete giocato, scoperte, nella **pila degli scarti** accanto al mazzo.

Dopo aver costruito una Casa, **potete** immediatamente costruire un'altra Casa in uno spazio **adiacente** a quello in cui avete appena costruito, purché abbiate in mano e giocate 1 o più carte dello stesso colore di quello spazio. Potete continuare a costruire Case in questo modo, finché avete **carte in mano** per farlo.

PARCHI

Una volta per turno, ogni volta che potete costruire una Casa, **potete invece costruire un Parco**. Per costruire un Parco, dovete scartare 1 carta di qualsiasi colore dalla vostra mano e **piazzare 1 segnalino Parco** preso dalla riserva. I Parchi seguono le stesse regole di costruzione descritte per le Case, ma non ottenete Punti Vittoria quando ne costruite uno, indipendentemente dal numero di puntini presenti sullo spazio scelto. Se non ci sono più segnalini Parco nella riserva, non potete più costruire Parchi.

Quando non vorrete o non potrete più costruire né Case né Parchi, **pescate 1 carta** dal mazzo per concludere il vostro turno.

Pescare

Carte

Se, nel vostro turno, non volete costruire Case o Parchi potete invece **pescare 2 carte** dal mazzo.



Se, dopo aver pescato, avete **più di 5 carte** in mano, dovete **scartarne fino ad averne 5** entro la fine del vostro turno.

Se il mazzo di carte si esaurisce, **mescolate la pila degli scarti** e formate un nuovo mazzo coperto.

ESEMPIO DI GIOCO

1

Linda (rosso) ha in mano le 4 carte riportate sotto. Sceglie uno spazio vuoto adiacente a una Casa di Mattia (azzurro), gioca 1 carta viola e costruisce 1 Piano di Casa ottenendo 2 Punti Vittoria (A).

Poi gioca 1 carta blu e costruisce 1 Piano di Casa nello spazio adiacente a destra ottenendo 1 Punto Vittoria (B); dopodiché gioca una 1 carta verde e costruisce 1 Piano di Casa nello spazio più a destra ottenendo 3 Punti Vittoria (C). In totale, ottiene $2 + 1 + 3 = 6$ Punti Vittoria e avanza di conseguenza il suo Segnapunti sul tracciato Punti Vittoria. Infine, Linda conclude il suo turno pescando 1 carta dal mazzo.



2

Mattia (azzurro) non vuole costruire alcuna Casa in questo turno, perciò pesca 2 carte dal mazzo.

3

Luca (giallo) costruisce, giocando 1 carta rossa, un Piano di Casa su uno spazio con 4 puntini adiacente ad un segnalino Parco, precedentemente piazzato da Linda, e ottiene 4 Punti Vittoria (A). Poi gioca 1 carta viola per costruire un Piano di Casa nello spazio immediatamente sopra e ottenere 1 Punto Vittoria (B). Ora può scegliere di costruire nello spazio giallo a sinistra o nello spazio blu a destra; non può costruire in entrambi gli spazi, perché durante il suo turno può costruire un nuovo Piano di Casa solo adiacente al suo ultimo Piano di Casa costruito. Luca sceglie di giocare 1 carta gialla per costruire nello spazio a sinistra e ottenere 2 Punti Vittoria (C). In questo modo, può poi giocare la carta verde e costruire nello spazio adiacente a sinistra e ottenere 3 Punti Vittoria (D). In totale ottiene 10 Punti Vittoria! Infine pesca una carta per concludere il suo turno.



4

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

5

Mattia (azzurro) gioca 1 carta viola per costruire 1 Piano di Casa accanto a quella di Luca e ottenere 3 Punti Vittoria (A). L'unico spazio adiacente al Piano di Casa appena costruito è giallo, ma Mattia non ha carte gialle in mano, quindi scarta 1 carta blu per piazzare 1 segnalino Parco sullo spazio giallo (B). Anche se non ottiene Punti Vittoria, così facendo Mattia può adesso giocare le sue ultime 3 carte verdi e piazzare 3 Piani di Casa nello spazio verde a sinistra e ottenere 15 Punti Vittoria (C). In totale ottiene 18 Punti Vittoria! Infine pesca una carta per concludere il suo turno.



1



3

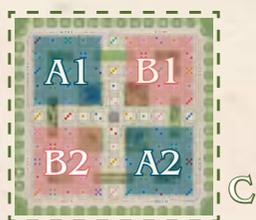


5



Fine della Partita

Quando un giocatore rimane con **2 o meno Piani di Casa** innesca la fine della partita. Dopo la conclusione del turno di quel giocatore, la partita prosegue fino alla **fine del round in corso**, in modo che tutti i giocatori abbiano giocato lo stesso numero di turni. La fine della partita viene innescata **immediatamente** anche se tutte e 4 le aree A e B non hanno più spazi vuoti (vedete sotto). Prima di determinare il vincitore, ottenete **Punti Vittoria Bonus** a seconda della posizione delle vostre Case sul tabellone.



Ci sono 5 aree Bonus: 4 aree più piccole (contrassegnate da linee rosse o blu nei loro angoli e separate tra loro dalla croce in mezzo al tabellone, formata dagli spazi bordati di beige intorno alla Fontana al centro), ciascuna con un punteggio proprio, e 1 area più grande che comprende l'intero tabellone.

Per ciascuna delle 5 aree Bonus stilate una classifica dei giocatori in base ai diversi criteri:

A



Case più alte (aree contrassegnate in blu): stilate una classifica dei giocatori in base a chi ha il **maggior numero di Case a 5 piani**. Se non ci sono Case a 5 piani, 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 1 solo piano.

B



Maggior numero di Case (aree contrassegnate in rosso): stilate una classifica dei giocatori in base a chi ha il **maggior numero di Case** (non importa quanto siano alte).

C



Maggior numero di spazi collegati (intero tabellone): stilate una classifica dei giocatori in base a chi ha il **gruppo più grande** di spazi adiacenti contenenti **Case** del proprio colore.

Per ogni area Bonus, il primo giocatore classificato ottiene **10 Punti Vittoria**, il secondo classificato ottiene **6 Punti Vittoria** e il terzo classificato ottiene **3 Punti Vittoria**. In caso di parità, i giocatori in parità ottengono entrambi i Punti Vittoria indicati per quella posizione. Il giocatore successivo in classifica otterrà i Punti Vittoria per la posizione successiva. Se non avete Case in un'area, non avete diritto a ottenere Punti Vittoria Bonus per le Case più alte e/o per il maggior numero di Case in quell'area.

Aggiungete i Punti Vittoria Bonus così ottenuti ai Punti Vittoria totalizzati durante la partita sul **tracciato dei Punti Vittoria**. Il giocatore con più Punti Vittoria è il vincitore!

In caso di parità, vince il giocatore in parità con **più carte rimaste in mano**. In caso di ulteriore parità, la **vittoria è condivisa**.



La partita è finita e ora è il momento di calcolare i Punti Vittoria Bonus. L'area piccola del tabellone contrassegnata sopra in blu dà punti per le Case più alte. Mattia (azzurro) con una Casa a 3 piani è il primo in classifica e ottiene 10 Punti Vittoria Bonus. Il secondo classificato è Luca (giallo) che ha due Case a 2 piani, una in più rispetto a Linda (rosso), e ottiene 6 Punti Vittoria. Linda, con una sola Casa a 2 piani, si classifica terza e ottiene 3 Punti Vittoria. Anche Mattia ha 2 Case con 2 piani ma, avendo già ottenuto Punti Vittoria per il 1° posto, non viene più considerato. Il bonus per il Maggiore numero di spazi collegati viene calcolato considerando l'intero tabellone. L'area visibile in figura mostra che Linda (rosso) ha 4 spazi collegati, mentre Luca (giallo) e Mattia (azzurro) hanno entrambi 3 spazi collegati.

CREDITI



HORRIBLE
GUILD

ALITORE: Reiner Knizia
SVILUPPO: Hjalmar Hach e Lorenzo Silva
ILLUSTRAZIONI: Francesco De Benedittis
GRAFICA: Fabio Frencl
REGOLAMENTO: Alessandro Pra',
Renato Sasdelli e William Niebling
CAPO PROGETTO: Renato Sasdelli
RESPONSABILE DI PRODUZIONE:
Ylenia D'Abundo

EDIZIONE ITALIANA: Davide Malvestuto
TRADUZIONE ITALIANA: Stefania
Nicolini
ADATTAMENTO GRAFICO: Mirko Treccani
REVISIONE: Simona Greco e Marco Rava

Distributore esclusivo per l'Italia:
Crano Creations s.r.l.
Via Ettore Romagnoli 1, 20146 Milano
www.craniocreations.it



In caso di problemi con questo prodotto, contattateci all'indirizzo: customservice@craniocreations.com

© Dr. Reiner Knizia, 2023. Tutti i diritti riservati