

# SUNRISE LANE

## Preparación

Coloca el **tablero de juego** y la **tarjeta de referencia** sobre la mesa, al alcance de todos los participantes. Luego completa este procedimiento:

1

Cada persona recibe un conjunto de **Casas** del mismo color según el número de participantes: 28 Casas para una partida de **2 o 3 participantes** y 22 Casas para una partida de **4 participantes**. Las Casas sobrantes no se usarán durante la partida, así que puedes guardarlas en la caja.

2

Coloca el **indicador de Puntuación de madera** de cada participante en la casilla inicial del Marcador que discurre alrededor del tablero. Sitúa a un lado las **fichas de 50+/100+**; se utilizarán en caso de que algún participante lleve su indicador hasta el final del Marcador y continúe sumando puntos. Los indicadores sobrantes pueden guardarse de nuevo en la caja del juego; no se usarán durante la partida.

3

Coloca todas las **fichas de Parque** junto al tablero, formando una reserva común al alcance de todo el mundo.

4

**Baraja las cartas** y colócalas bocabajo junto al tablero, al alcance de todo el mundo, formando un mazo de robo. **Reparte 3 cartas** de este mazo bocabajo a cada participante. Las cartas deben conservarse en la mano y ocultarse al resto hasta que llegue el momento de jugarlas.

5

El participante más joven recibe el **indicador de Participante inicial** y será quien empiece la partida.

¡Tras la apariencia del barrio residencial más tranquilo y acogedor se oculta una feroz competición entre empresas constructoras para edificarlo! Ocupa las parcelas más prestigiosas y construye hermosas viviendas en ellas, pero no olvides los requisitos de planificación urbana para acumular puntos extra y obtener la victoria.



1 tablero de juego



55 cartas



1 indicador de Participante inicial



4 indicadores de Puntuación  
(1 de cada color)



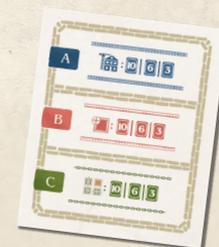
4 fichas de 50+/100+  
(1 de cada color)



20 fichas de Parque



112 Casas  
(28 de cada color)



1 tarjeta de referencia

# Cómo jugar



Una partida de *Sunrise Lane* consiste en una sucesión de turnos a lo largo de un número variable de rondas, empezando por el turno del **participante inicial** y procediendo **en sentido horario** alrededor de la mesa. En tu turno, debes realizar **1 de las 2 acciones** que se describen a continuación:

## Construir

### Casas o Parques

Elige una **casilla vacía** que esté adyacente a la **casilla central** del tablero o a **cualquier casilla que contenga Casas o fichas de Parque colocadas previamente** sobre el tablero, sean tuyas o de cualquier otro participante.

#### CASAS

Para construir una Casa en la casilla escogida, debes **jugar al menos 1 carta del mismo color que esa casilla**. Por cada carta que juegues, **coloca 1 de tus miniaturas de Casa** en la casilla escogida, **apilándolas unas encima de otras** para formar un único edificio.

Por cada miniatura de Casa que coloques, ganas **inmediatamente** tantos puntos como el **número de puntitos de colores** que haya en la casilla; por ejemplo, si has formado un edificio apilando **2 miniaturas de Casa** en una casilla con 2 puntitos, recibes  $2 \times 2 = 4$  puntos. Desplaza tu indicador de Puntuación ese mismo número de casillas hacia delante en el Marcador y luego deposita bocarriba las cartas que hayas jugado en una **pila de descartes** situada junto al mazo de robo.

Después de construir una Casa, **puedes** construir inmediatamente otra Casa en una casilla **adyacente** a la casilla en la que acabas de edificar, siempre y cuando tengas al menos 1 carta en tu mano del mismo color que esa nueva casilla. Puedes seguir construyendo Casas de esta manera mientras te queden **cartas en la mano** para hacerlo.

#### PARQUES

Una vez por ronda, cada vez que puedas construir una Casa, **puedes construir un Parque** en su lugar. Para construir un Parque, **debes descartar 1 carta de cualquier color** de tu mano para **colocar 1 ficha de Parque** tomada del suministro común. Los Parques se construyen siguiendo las mismas reglas que las Casas, pero no se consiguen puntos al construirlos, da igual el número de puntitos de colores que haya en la casilla. Si no quedan fichas de Parque disponibles, no se pueden construir más Parques.

Cuando ya no quieras construir más Casas ni Parques, **roba 1 carta** del mazo para finalizar tu turno.



## Robar

### Cartas

Si no quieres construir Casas ni Parques en tu turno, puedes **robar 2 cartas** del mazo.



Si después de robar tienes **más de 5 cartas** en la mano, debes **descartar el exceso hasta quedar te con 5 cartas** antes de finalizar tu turno.

Si en algún momento se acaban las cartas del mazo de robo, **baraja la pila de descartes** para formar un mazo nuevo.

## EJEMPLO DE JUEGO

1

Linda tiene en la mano las 4 cartas que se muestran abajo. Escoge una casilla vacía adyacente a una de las Casas de Matías y juega 1 carta morada para obtener 2 puntos (A). Luego juega 1 carta azul en la casilla de la derecha para ganar 1 punto (B), seguida de 1 carta verde en la casilla que está a la derecha de la anterior para ganar otros 3 puntos (C). En total ha obtenido  $2 + 1 + 3 = 6$  puntos, por lo que desplaza su indicador de Puntuación 6 casillas hacia delante en el Marcador. Por último, Linda da por concluido su turno robando 1 carta del mazo.



2

Matías no quiere construir ninguna Casa en su turno, así que se limita a robar 2 cartas del mazo.

3

Lucas escoge una casilla de 4 puntos adyacente a una ficha de Parque que ha colocado Linda en un turno anterior, y juega 1 carta roja para conseguir esos 4 puntos (A), seguida de 1 carta morada en la casilla de arriba por 1 punto más (B). Ahora podría elegir entre la casilla amarilla de la izquierda o la casilla azul de la derecha, pero no ambas, porque durante un mismo turno la próxima Casa debe construirse adyacente a la anterior. Lucas decide jugar 1 carta amarilla para sumar 2 puntos (C), porque esa casilla le permitirá jugar a continuación su carta verde en la casilla de la izquierda y anotarse otros 3 puntos (D). ¡Ha ganado un total de 10 puntos! Luego roba 1 carta para poner fin a su turno.



4

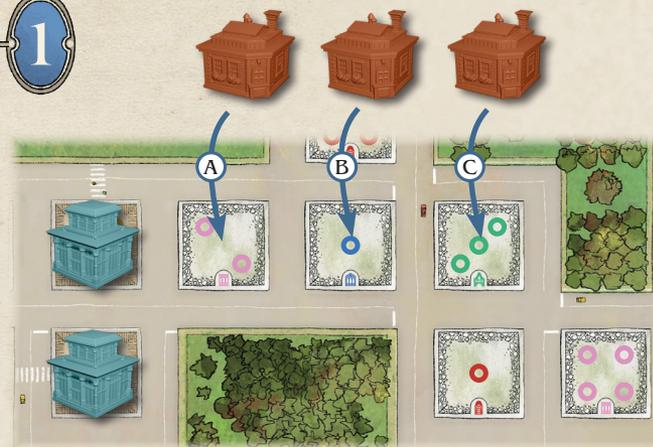
De nuevo, es el turno de Linda. Como no puede jugar ninguna carta de momento, decide robar 2 cartas del mazo.

5

Matías juega 1 carta morada para construir una Casa junto a una de las Casas de Lucas, lo que le proporciona 3 puntos (A). La única casilla adyacente a la Casa que acaba de construir es amarilla, pero Matías no tiene ninguna carta de ese color, de modo que descarta 1 carta azul para colocar 1 ficha de Parque en esa casilla amarilla (B). Aunque esto no le otorga ningún punto, el nuevo Parque le permite jugar sus 3 últimas cartas verdes para colocar 3 Casas en la casilla de la izquierda y ganar la friolera de 15 puntos (C). Después de esto, Matías concluye su turno robando 1 carta.



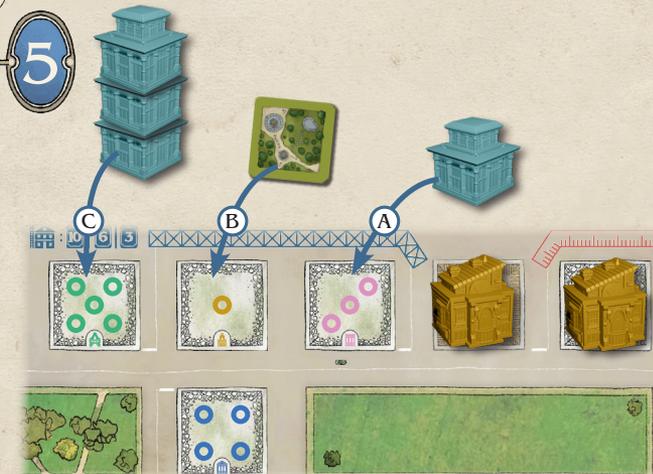
1



3

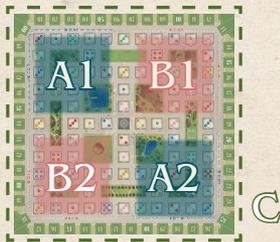


5



# Fin de la partida

La partida acaba cuando a un participante le quedan **2 miniaturas de Casa o menos**. Tras concluir su turno, la partida continúa hasta el **fin de la ronda actual** para que todos los participantes hayan tenido ocasión de jugar el mismo número de turnos. La partida termina también **inmediatamente** si no quedan casillas vacías en las zonas de bonificación A y B (ver más adelante). Antes de determinar quién ha ganado, los participantes se anotan **puntos extra** en función de las posiciones que ocupen sus Casas en el tablero.



Hay 4 zonas de bonificación más pequeñas (delimitadas por líneas de color rojo o azul en las esquinas) que proporcionan puntos de manera independiente y están separadas unas de otras por las hileras de casillas que conforman una cruz en el centro del tablero. También hay 1 zona de bonificación general que abarca la totalidad del tablero.

Los participantes reciben puntos en cada una de estas zonas de bonificación siguiendo estos criterios:

**A**



**Casas más altas** (en las zonas azules): los participantes se clasifican según el **número de Casas de 5 pisos** que tengan, de mayor a menor. Si no hay ninguna, se clasifican según las Casas de 4 pisos y así sucesivamente hasta llegar a comparar **Casas de 2 pisos** si fuese necesario. Las Casas de un solo piso no se tienen en cuenta para esta clasificación.

**B**



**Mayor número de Casas** (en las zonas rojas): los participantes se clasifican según el **número de Casas** sin importar su altura, de mayor a menor.

**C**



**Mayor número de casillas conectadas** (en todo el tablero): los participantes se clasifican según quien tenga el **grupo más numeroso** de casillas adyacentes ocupadas por **Casas** de su color.

En cada zona de bonificación, la persona que se haya clasificado en primer lugar según el criterio estipulado recibe **10 puntos**, la segunda recibe **6 puntos** y la tercera recibe **3 puntos**. En caso de empate, los participantes empatados comparten puesto y reciben los puntos indicados; el siguiente participante en la clasificación de esa zona ocupa el puesto siguiente y recibe los puntos correspondientes.

Si alguien no tiene ninguna Casa en una zona, no puede recibir puntos extra por tener las Casas más altas ni el mayor número de Casas en esa zona.

Los puntos extra obtenidos durante este paso se suman al total de cada participante en el **Marcador**. Una vez hecho esto, ¡el participante que tenga **más puntos** gana! Los posibles empates se resuelven a favor del participante al que le queden **más cartas** en la mano. Si el empate persiste, **se comparte la victoria**.



La partida acaba de terminar y ha llegado el momento de anotarse los puntos extra. La zona del tablero resaltada en azul en la ilustración de arriba proporciona puntos extra por tener las Casas más altas. Matías (azul) tiene 1 Casa de 3 pisos, por lo que se clasifica en primer puesto y se anota 10 puntos extra. Las Casas más altas de Lucas (amarillo) y Linda (rojo) tienen 2 pisos, pero Lucas ha construido 2 Casas a esa altura mientras que Linda solamente tiene 1; por lo tanto, Lucas se clasifica en segundo puesto y gana 6 puntos. Linda, en tercer puesto, recibe 3 puntos. Matías tiene 2 Casas con 2 pisos, pero como ya ha quedado primero según este criterio no puede aspirar también a los puntos del segundo puesto. La bonificación por mayor número de casillas conectadas se calcula teniendo en cuenta todo el tablero. La zona actual muestra que Linda (rojo) tiene 4 casillas conectadas, mientras que tanto Lucas (amarillo) como Matías (azul) han conectado 3 casillas.

## CRÉDITOS



HORRIBLE  
GUILD

DISEÑO DEL JUEGO: Reiner Knizia  
DESARROLLO: Hjalmar Hach y Lorenzo Silva  
ILUSTRACIONES: Francesco De Benedittis  
DISEÑO GRÁFICO: Fabio Frencl  
REGLAMENTO: Alessandro Pra', Renato Sasdelli, y William Niebling  
COORDINADOR DE PROYECTO: Renato Sasdelli  
COORDINADOR DE PRODUCCIÓN: Ylenia D'Abundo  
TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL: Juanma Coronil  
REVISIÓN: Natalia Delgado Mendoza

Si tienes cualquier problema con este producto, contáctanos en: [asmodee.es/contacto](mailto:asmodee.es/contacto)

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