

# SUNRISE LANE

## Приготування

Розташуйте **ігрове поле** і **плитку-пам'ятку** на столі в досяжності всіх гравців. Далі зробіть наступне:

- 1 Залежно від кількості гравців роздайте кожному гравцеві відповідну кількість **будинків** однакового кольору: по 28 у грі на **2 або 3 осіб** і по 22 у грі на **4 особи**. Поверніть усі незадіяні будинки у коробку, їх не буде використано.
- 2 Розмістіть **жетон підрахунку очок** кожного гравця на початковій ділянці треку очок навколо ігрового поля. Відкладіть **жетони 50+ / 100+**: ви використаєте їх, якщо досягнете кінця треку й здобудете більше очок. Решту жетонів підрахунку очок поверніть у коробку, вони не знадобляться.
- 3 Розмістіть всі **жетони парків** біля ігрового поля в досяжності всіх гравців, створивши загальний запас.
- 4 **Перетасуйте картки**, потім покладіть їх долілиць поруч з ігровим полем, створивши колоду добору. Зробіть це у такий спосіб, щоб кожен мав до неї доступ. **Роздайте по 3 картки** з колоди добору долілиць кожному гравцеві. Тримайте свої картки в руці і зберігайте в таємниці, доки їх не буде розіграно.
- 5 Дайте жетон першого гравця наймолодшому з-поміж вас. Він або вона протягом гри буде першим гравцем.

За кожен міський район, навіть найспокійніший і найромантичніший, насправді точиться жорстока конкурентна боротьба між компаніями-забудовниками.

Захоплюйте найпрестижніші земельні ділянки та зводьте красиві будинки, тільки не порушуйте вимог плану міста. Саме так ви зможете накопичити переможні очки та дістати першість!



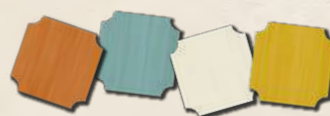
1 ігрове поле



55 карток



1 жетон  
першого гравця



4 жетони підрахунку очок  
(по 1 кожного кольору)



4 жетони 50+ / 100+  
(по 1 кожного кольору)



20 жетонів  
парків



112 будинків  
(по 28 кожного кольору)



1 плитка-пам'ятка



# Перебіг гри



Партія в «Санрайз-Лейн» триває низку раундів. Ви ходитимете по черзі, починаючи з **першого гравця** і передаючи хід далі за **годинниковою стрілкою**. Коли настане ваша черга, виконайте **1 з таких двох дій**:

## Побудуйте

### будинок і/або парк

Виберіть **порожню ділянку**, суміжну із **центрального місцем** на ігровому полі або **прилеглу до будинків чи жетонів парків**, які вже розташовано на полі вами або іншими гравцями.

#### БУДИНКИ

Щоб звести будинок на вибраній ділянці, ви мусите **розіграти 1 або більше карток**, що **відповідають цій ділянці за кольором**. Кожна картка, яку ви розіграєте, дає вам змогу **розмістити 1 зі своїх будинків** у вибраному місці — **ставте будинки один на одного**, утворюючи **поверхи**.

За кожен поверх, який побудували, ви **одразу отримуєте очки**, кількість яких дорівнює **кількості крапок**, зображених на відповідній ділянці (так за будинок з двох поверхів, зведений на ділянці з 2 крапками, ви отримаєте  $2 \times 2 = 4$  очки). Відразу ж **посуньте свій жетон підрахунку очок** на треку на таку кількість ділянок, а потім **покладіть щойно розіграні картки горілиць поруч із колодою**, формуючи **стос скидання**.

Звівши будинок, ви **можете негайно побудувати інший будинок** на ділянці, **прилеглий до тієї, де ви щойно будували**, за умови, що маєте на руці **одну чи більше карток**, колір яких **збігається з кольором вибраної ділянки**. Ви **можете продовжувати зводити будинки** у такий спосіб, **доки маєте на руці картки необхідні для цього**.

#### ПАРКИ

Раз на раунд замість будівництва одного з будинків, ви можете натомість **побудувати парк**. Щоб зробити це, ви мусите **скинути з руки 1 картку будь-якого кольору** — **тепер візьміть 1 жетон парку** із запасу й **розташуйте на ділянці**. Парки розміщують за тими самими правилами будування, що й будинки, але ви не отримуєте за них жодних очок, незалежно від того, скільки точок містить вибрана ділянка. Якщо в запасі більше немає доступних жетонів парків, ви **вже не можете додавати їх на поле протягом цієї партії**.

Якщо ви більше не хочете або не маєте змоги будувати будинки чи парки, **доберіть 1 картку з колоди добору** та **завершіть свій хід**.

## Доберіть

### картки

Якщо під час цього ходу ви не хочете будувати будинки чи парки, тоді можете **взяти 2 картки з колоди добору**.



Якщо тепер ви маєте на руці **понад 5 карток**, мусите **скинути зайві (до 5)**, перш ніж завершити свій хід.

У разі, коли колода добору **раптом скінчилася**, **перетасуйте стос скидання**, створивши нову.

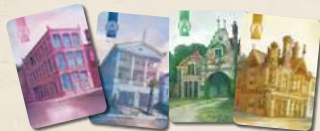




## ПРИКЛАД ГРИ

1

Ліна має на руці 4 картки, зображені нижче. Вона вибирає порожню ділянку поруч із одним з Матвієвих будинків і розіграє 1 фіолетову картку на 2 очки (А). Потім вона розіграє 1 блакитну картку на ділянці праворуч на одне очко (Б), а потім — 1 зелену картку на наступній праворуч ділянці, яка дає їй три очки (В). Разом вона отримує  $2 + 1 + 3 = 6$  очок і відповідно просуває треком свій жетон підрахунку очок на 6 чарунок. Насамкінець Ліна бере 1 картку з колоди добору, завершуючи свій хід.



2

Цього ходу Матвій не хоче будувати будинки, тому він бере 2 картки з колоди добору.

3

Лук'ян вибирає чотириочкову ділянку поруч із жетоном парку, який раніше поклати Ліна, і розіграє 1 червону картку на 4 очки (А), а потім 1 фіолетову картку на одне очко ділянкою вище (Б). Тепер він міг би вибирати з-поміж двох ділянок: жовтої ліворуч і блакитної праворуч, але він не може вибрати обидві ці ділянки, оскільки кожен наступний споруду під час ходу можна розташовувати тільки поруч зі щойно побудованою. Лук'ян вирішує розіграти 1 жовту картку на 2 очки (В), бо це місце дасть йому змогу розіграти свою зелену картку на ділянку ліворуч, яка принесе йому 3 очки (Г). Разом він здобуває аж 10 очок! Наостанок Лук'ян бере картку з колоди, щоб завершити свій хід.



4

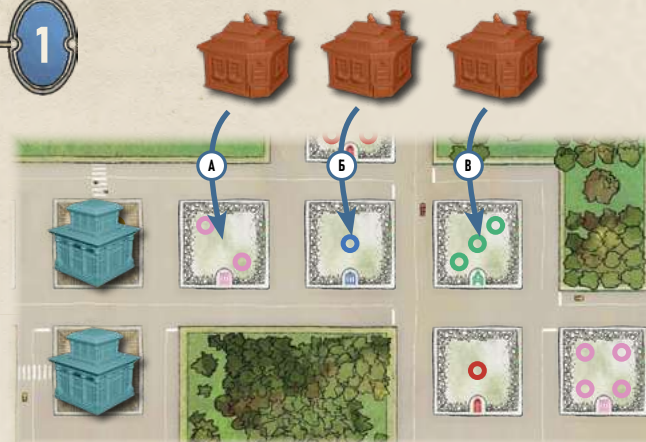
Знову настає черга Ліни. Не маючи корисних для гри карток, вона вирішує взяти 2 картки з колоди.

5

Матвій розіграє 1 фіолетову картку, щоб побудувати будинок поруч з однією зі споруд Лук'яна на три очки (А). Єдина ділянка, прилегла до цього новозбудованого будинку, жовта, але Матвій не має жовтих карток, тож він скидає з руки 1 блакитну, щоб помістити 1 жетон парку на це жовте поле (Б). Хоч це й не принесе йому жодних очок, проте покладений жетон тепер дає змогу Матвієві розіграти свої позосталі 3 зелені картки й розмістити 3 будинки (у 3 поверхи) на ділянці ліворуч, щоб дістати за це приголомшливі 15 очок (В). По цьому Матвій завершує свій хід, беручи картку з колоди добору.



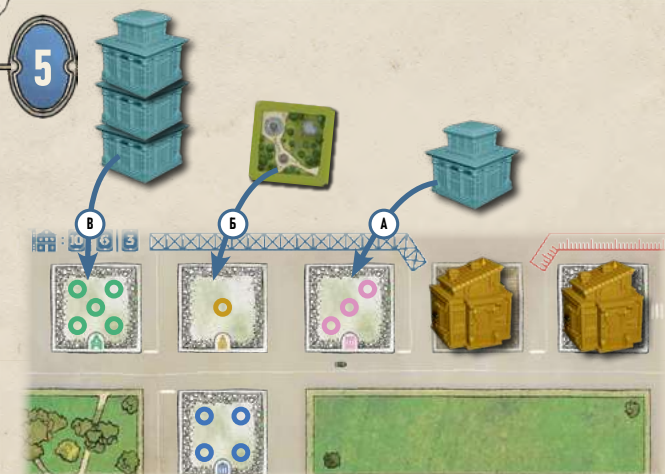
1



3



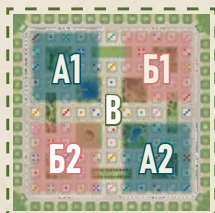
5





# Завершення гри

Гра добігає кінця, коли в будь-кого з гравців залишається **2 або менше будинків**. Після того, як цей гравець здійснить свій хід, ви мусите **дограти поточний раунд до кінця**, щоб усі в підсумку мали однакову кількість зіграних ходів. Завершення гри також спрацьовує **негайно**, якщо в зонах А і Б не лишилося вільних ділянок (див. нижче). Перш ніж визначити переможця, ви маєте нарахувати усім **додаткові очки** залежно від позиції ваших будинків на полі.



Є 4 менші зони додаткових очок, позначені червоними й блакитними лініями в кутах відповідно та розділені перехрещеними лініями бежевих доріжок центрального парку. Очки за кожну з цих зон нараховують окремо. Й ще одну таку зону складає повне ігрове поле.

В кожній зоні додаткових очок гравці здобувають місця за певними критеріями:

**A**



**Найвищі будинки** (в зонах, позначених блакитним): гравці визначають хто має **найбільше 5-поверхових будинків**. Якщо в жодного гравця таких немає, ви мусите порівняти кількість 4-поверхових будинків тощо, поки не порівняєте **2-поверхові будинки**, якщо в цьому буде потреба. Одноповерхові будинки ніколи не враховують для цього рейтингу.

**B**



**Більшість будинків** (в зонах, позначених червоним): гравці посідають місця згідно із тим, хто побудував **найбільше будинків**, незалежно від їхньої висоти.

**B**

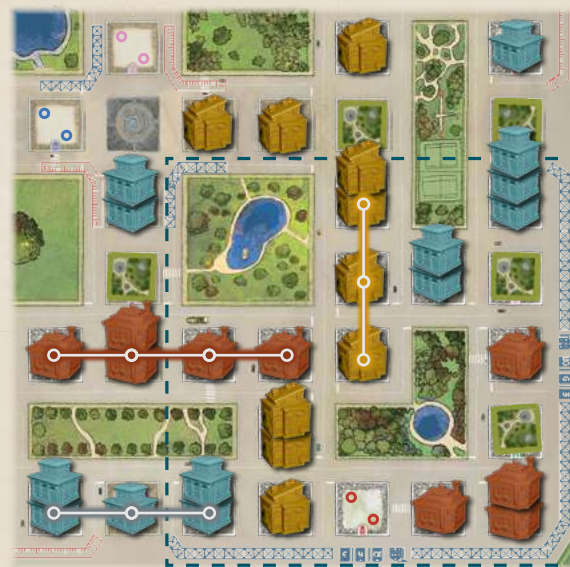


**Найбільша група** (на всьому полі): гравці дістають місця відповідно до того, хто має **найбільшу групу суміжних будинків** свого кольору.

Гравець, що посів 1-ше місце в будь-якій із цих трьох зон додаткових очок, отримує **10 очок**, той або та, хто посідає друге місце, **одержить 6**, і за 3-тє місце ви дістанете лише **3 переможні очки**. У разі нічиєї гравці розділяють позицію — кожен з них одержує здобуту кількість очок, а наступний гравець посідає наступне місце.

Якщо у певній зоні ви геть не маєте будинків, тоді й не маєте права отримувати додаткові очки за найвищі будинки та/або більшість будинків у цій зоні.

Додайте кількість здобутих додаткових очок до вашої поточної загальної суми **на треку очок**. Той, кому вдалося дістати **найбільше значення**, стає переможцем! Будь-які нічі розв'язують на користь гравця, в якого на руці **залишилося більше карток**. Якщо ж нічия і після цього зберігатиметься, **розділіть перемогу**.



Гру завершено, отже, час нараховувати додаткові очки. Зображена вище зона поля, позначена синьою переривчастою лінією, надає очки за найвищі будинки. Матвій (блакитний гравець) має 3-поверховий будинок, тому посідає 1-ше місце й отримує 10 додаткових очок. Лініні й Лук'янові найвищі будинки в цій зоні 2-поверхові, проте Лук'ян має 2 будинки такої висоти, тоді як Ліна — лише 1. Тож Лук'янові дістається 2-ге місце й 6 очок, а Ліні нараховують 3 переможні очки. Матвій також має 2 будинки з 2 частин, але він уже заробив 1-ше місце, тому він поза боротьбою за 2-ге. Додаткові очки за найбільшу групу нараховують зважаючи на все ігрове поле. Зображена зона показує, що Ліна (червоний гравець) має 4 будинки свого кольору поряд (здобуває 10 очок), тоді як Лук'ян (жовтий) і Матвій (блакитний) мають по три з'єднані будинки (дістають по 6 очок кожен).

## CREDITS



ДИЗАЙН ГРИ: Райнер Кніція  
РОЗРОБЛЕННЯ: Ялмар Гак і Лоренцо Сільва  
ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ: Франческо де Бенедіттіс  
ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Фабіо Френцель  
ПРАВИЛА: Алессандро Пра, Ренато Сасделлі та Вільям Ніблін  
КЕРІВНИК ПРОЕКТУ: Ренато Сасделлі  
КЕРІВНИК З ВИГОТОВЛЕННЯ: Еленія д'Абундо

### УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР: Володимир Янчарін  
ПЕРЕКЛАДАЧКА: Тетяна Рижикова

ВЕРСТАЛЬНИК: Влад Дімаков  
КОРЕКТОР: Андрій Наконечний



partner@games7days.com