SUNRISE AVENUE

Même le quartier résidentiel le plus paisible et le plus charmant peut en réalité être le théâtre d'une concurrence féroce de promoteurs immobiliers !

Emparez-vous des parcelles les plus prestigieuses pour y construire de magnifiques demeures, mais n'oubliez pas les critères du plan de la ville pour cumuler des points bonus et revendiquer la victoire !

Mise en place

Placez le **plateau** et la **tuile de référence** sur la table, à proximité des joueurs. Suivez ensuite ces étapes :

1. Distribuez à chacun 28 **Demeures** de la même couleur pour une partie à **2 ou 3 joueurs**, et distribuez-en 22 pour une partie à **4 joueurs**. Laissez les Demeures non distribuées dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin.

2. Placez les **marqueurs de score** des joueurs sur la case 00 de la piste de score entourant le plateau. Posez-les avec la face vierge visible, la **face « 60+ »** servira si vous atteignez la fin de la piste et gagnez plus de points. Laissez les marqueurs non utilisés dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin.

3. Formez une réserve commune à côté du plateau et à proximité des joueurs avec les **jetons Parc**.

4. **Mélangez les cartes**, puis placez-les face cachée à côté du plateau et à proximité des joueurs pour former la pioche. **Distribuez 3 cartes** de la pioche face cachée à chaque personne. Gardez vos cartes en main sans les montrer aux autres joueurs tant que vous ne les jouez pas.

5. Donnez le **jeton Premier joueur** à la personne la plus jeune. Celle-ci jouera en premier pendant la partie.



1 plateau



55 cartes



1 jeton
Premier joueur



4 marqueurs de score
(1 de chaque couleur)



20 jetons Parc



112 Demeures
(28 de chaque couleur)



1 tuile de référence

Déroulement du jeu

Une partie de *Sunrise Avenue* se joue par tour **dans le sens des aiguilles d'une montre** et en commençant par la personne qui détient le **jeton Premier joueur**. À votre tour, vous devez effectuer **1 des 2 actions** ci-dessous :

Construire des Demeures et/ou des Parcs

Choisissez une **parcelle libre** adjacente à l'**emplacement central** du plateau ou à une **parcelle du plateau sur laquelle vous ou une autre personne avez déjà placé des Demeures ou un jeton Parc**.

DEMEURES

Pour construire une Demeure sur la parcelle choisie, vous devez jouer **1 ou plusieurs cartes de la couleur correspondant à cette parcelle**.
Pour chaque carte que vous jouez, **posez 1 de vos Demeures** sur la parcelle choisie, **en les empilant les unes sur les autres**.

Pour chaque Demeure que vous posez, gagnez **immédiatement** un nombre de points égal au **nombre de ronds** figurant sur la parcelle. Par exemple, pour **2 Demeures** empilées sur une parcelle qui comporte 2 ronds, vous gagnez **2 x 2 = 4 points**. Faites avancer votre marqueur sur la piste de score en fonction des points gagnés, puis **défaussez** à côté de la pioche les cartes que vous avez jouées, face visible.

Après avoir construit une Demeure, vous **pouvez** immédiatement en construire une autre sur une parcelle **adjacente** à celle sur laquelle vous venez de construire, à condition d'avoir au moins 1 carte en main de la couleur correspondant à cette nouvelle parcelle. Vous pouvez continuer de construire ainsi d'autres Demeures tant que vos **cartes en main** vous le permettent.

PARCS



Une fois par tour, vous pouvez **décider de construire un Parc** au lieu d'une Demeure. Pour construire un Parc, **défaussez 1 de vos cartes en main de la couleur de votre choix** pour **prendre 1 jeton Parc de la réserve et le poser**. Les règles de construction des Demeures s'appliquent aussi aux Parcs, mais vous ne gagnez aucun point en construisant un Parc, peu importe le nombre de ronds figurant sur la parcelle choisie. Une fois la réserve de jetons Parc épuisée, vous ne pouvez plus construire de Parc.

Lorsque vous ne souhaitez plus rien construire d'autre, **piochez 1 carte** et votre tour se termine.



Piocher des cartes

Si vous ne souhaitez construire ni Demeure ni Parc ce tour, vous pouvez **piocher 2 cartes** à la place.



Si vous avez **plus de 5 cartes** en main après avoir pioché, **défaussez-en pour respecter la limite de 5 cartes en main** avant de terminer votre tour.

Lorsque la pioche est épuisée, formez-en une nouvelle **en mélangeant les cartes de la défausse**.

EXEMPLE DE PARTIE

1 *Chloé a les 4 cartes ci-dessous en main. Elle choisit une parcelle libre adjacente à l'une des Demeures de Jérôme et joue 1 carte rose pour marquer 2 points (A). Elle joue ensuite 1 carte bleue sur la parcelle à droite de la précédente pour marquer 1 point (B), puis 1 carte verte sur la parcelle suivante à droite pour marquer 3 autres points (C). Elle gagne donc 2 + 1 + 3 = 6 points et fait progresser son marqueur d'autant de cases sur la piste de score. Chloé termine enfin son tour en piochant 1 carte.*



2 *À son tour, Jérôme ne souhaite rien construire, il pioche donc 2 cartes.*

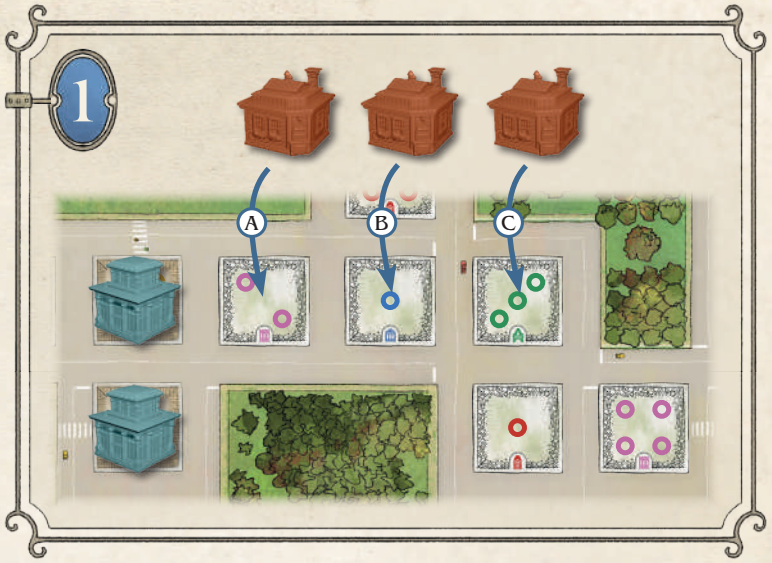
3 *Cédric choisit une parcelle à 4 ronds adjacente au jeton Parc précédemment posé par Chloé et joue 1 carte rouge pour marquer 4 points (A). Il joue ensuite 1 carte rose sur la parcelle juste au-dessus pour marquer 1 autre point (B). Il peut désormais choisir la parcelle jaune à gauche ou la parcelle bleue à droite, mais pas les deux car lors d'un même tour, la construction suivante doit toujours se faire sur une parcelle adjacente à la précédente construction. Cédric décide de jouer 1 carte jaune pour marquer 2 points (C), car cette parcelle lui permettra ensuite de jouer sa carte verte sur la parcelle suivante à gauche pour marquer 3 autres points (D). Au total, il gagne 10 points ! Il pioche ensuite 1 carte et termine son tour.*



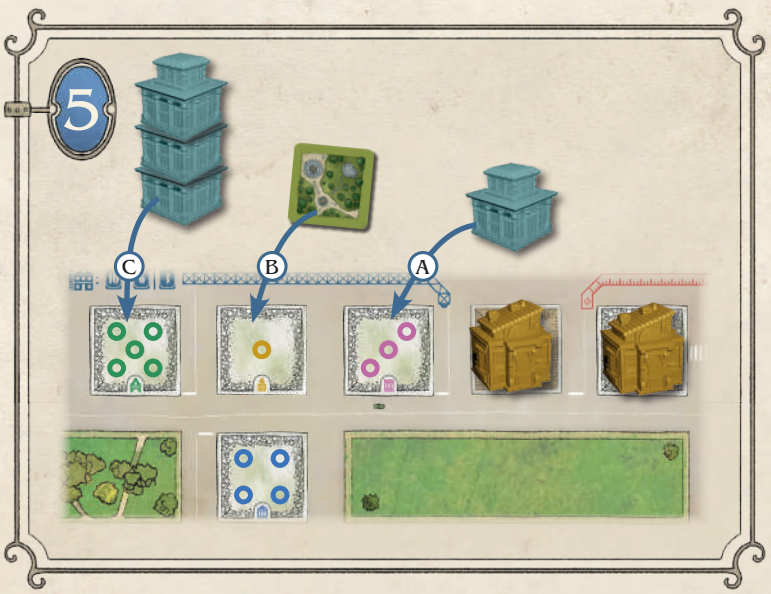
4 *C'est de nouveau à Chloé de jouer. Elle n'a aucune carte utile à jouer et décide de piocher 2 cartes.*

5 *Jérôme joue 1 carte rose pour construire une Demeure à côté d'une des Demeures de Cédric et marque 3 points (A). La seule parcelle libre adjacente à la Demeure qui vient d'être construite est jaune. Jérôme n'a aucune carte jaune en main et défausse donc 1 carte bleue pour poser un jeton Parc sur cette parcelle (B). Cette action ne rapporte aucun point à Jérôme, mais elle lui permet de jouer à présent ses 3 dernières cartes vertes et de poser une Demeure sur 3 niveaux sur la parcelle juste à gauche. Il marque alors 15 autres points ! Jérôme termine enfin son tour en piochant 1 carte.*



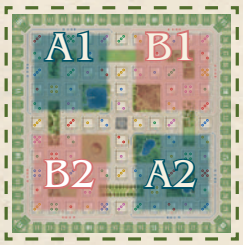






Fin de la partie

La partie passe dans sa phase finale lorsqu'il ne reste que **2 Demeures ou moins** à l'un des joueurs. À la fin du tour de cette personne, la partie se poursuit jusqu'à ce que **les joueurs aient tous joué le même nombre de tours**. La partie prend aussi **immédiatement** fin s'il n'y a plus aucune parcelle libre dans les zones bonus A et B (voir ci-dessous). Avant de déterminer qui gagne la partie, les joueurs reçoivent des **points bonus** selon la disposition de leurs Demeures sur le plateau.



Les 4 premières zones bonus (A1, B1, B2 et A2) incluent les parcelles de nuance grise et sont délimitées par des lignes bleues ou rouges. Elles rapportent chacune leurs propres points et sont séparées par les parcelles de nuance beige formant une croix au centre. La dernière zone bonus couvre l'ensemble du plateau (C).

Le classement des joueurs dans chaque zone bonus est déterminé selon différents critères :

A 10 | 6 | 3

Demeures les plus hautes (zones délimitées en bleu) : ces zones récompensent les joueurs qui ont placé le plus grand nombre de Demeures sur 5 niveaux. Si certains joueurs n'en ont pas ou s'il n'y en a aucune, comparez les Demeures sur 4 niveaux, et ainsi de suite jusqu'à 2 niveaux si besoin.
Les Demeures composées d'1 seul niveau ne sont pas prises en compte dans ce classement.

B 10 | 6 | 3

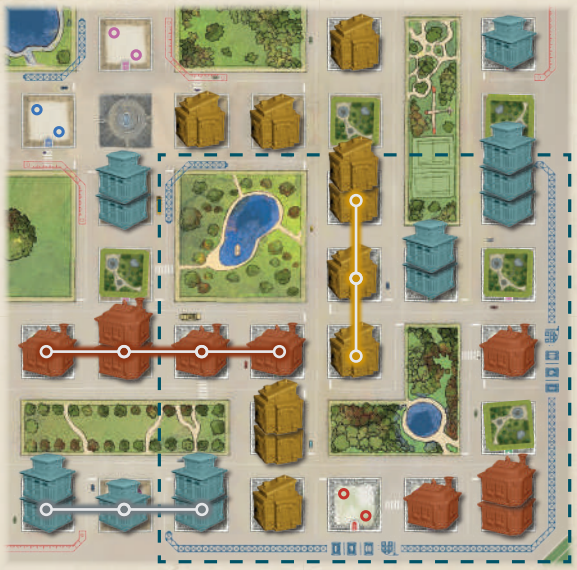
Demeures les plus nombreuses (zones délimitées en rouge) : ces zones récompensent les joueurs qui ont placé le plus grand nombre de Demeures, peu importe leur hauteur.

C 10 | 6 | 3

Suite de parcelles connectées la plus longue (ensemble du plateau) : ce classement récompense les joueurs qui ont le plus de Demeures de leur couleur connectées, c'est-à-dire construites adjacentes les unes aux autres.

Pour chaque bonus, la personne en 1re position gagne **10 points**, la personne en 2e position gagne **6 points** et celle en 3e position gagne **3 points**. En cas d'égalité, les joueurs gagneront tous deux les points indiqués (si égalité à la 1re position, les deux joueurs remportent 10 points, le joueur suivant 3 points, le dernier 0).
Si vous n'avez aucune Demeure dans une zone, vous n'êtes pas éligible au bonus **Demeures les plus hautes** ou **Demeures les plus nombreuses** de cette zone.

Additionnez vos points bonus à votre total obtenu sur la **piste de score**. La personne qui totalise **le plus de points** remporte la partie ! En cas d'égalité, la personne à qui **il reste le plus de cartes** en main gagne. S'il y a toujours une égalité, **la victoire est alors partagée**.



La partie est terminée et les points bonus doivent à présent être attribués. La zone du plateau délimitée par les lignes bleues ci-dessus donne des points pour les Demeures les plus hautes. Jérôme (Demeures bleues) a une Demeure sur 3 niveaux, il prend donc la 1re position du classement et marque 10 points. Les Demeures les plus hautes de Cédric (Demeures jaunes) et de Chloé (Demeures rouges) comptent 2 niveaux, mais Cédric a 2 Demeures de cette hauteur alors que Chloé n'en a qu'une. Cédric prend donc la 2e position du classement et marque 6 points. Chloé marque 3 points. Jérôme a également 2 Demeures sur 2 niveaux, mais puisqu'il occupe déjà la 1re position du classement, il ne peut pas aussi prétendre à la 2e. Le bonus pour la suite de parcelles connectées la plus longue se calcule en prenant en compte l'ensemble du plateau. Mais dans la zone actuelle, Chloé (Demeures rouges) a 4 parcelles connectées, tandis que Cédric (Demeures jaunes) et Jérôme (Demeures bleues) en ont chacun 3.

CRÉDITS

HORRIBLE GUILD

CONCEPTION DU JEU : Reiner Knizia
DÉVELOPPEMENT : Hjalmar Hach et Lorenzo Silva
ILLUSTRATIONS : Francesco De Benedittis
CHEF DE PROJET : Renato Sasdelli
TRADUCTION : Goulven Hecht Delbarre

Adaptation et distribution françaises :

GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com

0-3

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans, présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

CE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Données et adresse à conserver. 07-2023
© Dr. Reiner Knizia, 2023. Tous droits réservés