

SUNRISE LANE

Costruiamo villette e palazzi in un quartiere residenziale.



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 24/07/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Con [Sunrise Lane](#) il “famigerato” (e geniale) Dr. Reiner Knizia colpisce ancora il mercato con un gioco divertente e semplice da imparare; questa volta si avvale della complicità di due ditte italiane: [Horrible Guild](#), che ha sviluppato l’idea originale, e [Cranio Creations](#), che ne cura la distribuzione in Italia. Il gioco è da inserire nell’area cosiddetta “familiare” e può essere praticato da 2-4 giocatori (da 8 anni in su) per un tempo massimo di 45 minuti (in quattro).

Dopo i primi test lo abbiamo portato con noi alla manifestazione di Board on Dice a San Lazzaro di Savena e in due giorni è stato spiegato almeno una trentina di volte, perché le sue casette 3D in miniatura (in stile cottage “britannico”) attiravano particolarmente i visitatori, i quali poi ci chiedevano di provarlo.

Soddisfatto l’occhio vediamo insieme, nella recensione che segue, se il gioco ha anche una sua valenza “ludica”.

Unboxing

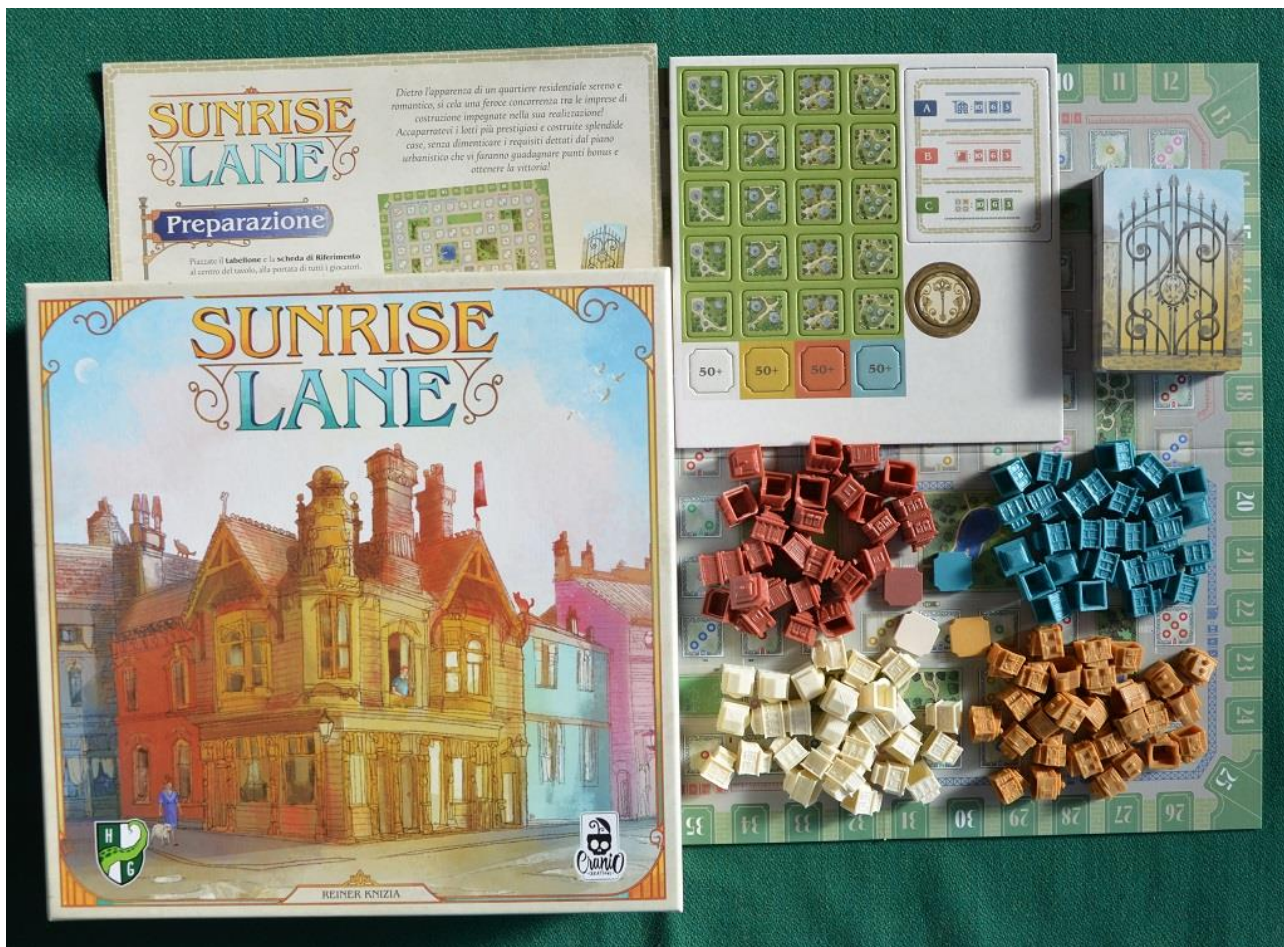


Foto 1 – I componenti di Sunrise Lane.

Apriamo la scatola e posiamo il tabellone sul tavolo, così scopriamo un mazzo di 55 carte, una fustella con alcune tessere e 112 casette in miniatura (in quattro forme e colori diversi) una più carina dell'altra. Con questi semplicissimi materiali il Prof. Knizia ci ha messo a disposizione un gioco divertente e veloce, ma con una buona profondità, soprattutto se decidiamo di affrontarlo in maniera competitiva. Le casette dovranno essere posizionate sul tabellone in modo da guadagnare immediatamente dei Punti Vittoria (PV) e, a fine partita, ottenerne altri in base a certe disposizioni e/o maggioranze.



Foto 2 – Le miniature delle casette in gioco.

Come vedete nella foto ogni casetta ha un diverso “tetto” e durante la partita spesso dovremo sovrapporne 2-3-4 per formare un palazzo: vi segnaliamo allora un piccolissimo “neo” del gioco perché se non “incastrate” le casette nello stesso verso (in modo che i tetti corrispondano perfettamente) i vostri palazzi saranno un po’ ... sbilenchi. L’altro “neo” è dato dal colore dei cerchietti sulle caselle del tabellone, che si confondono un po’, soprattutto per chi ha problemi di daltonismo: sarebbe stato meglio, per una migliore leggibilità, colorare l’intero cerchietto e non solo la circonferenza, e magari scegliere dei colori più forti oppure mettere simboli diversi per ogni colore.

Le carte (63x89 mm) mostrano cinque palazzi, ognuno con una diversa forma e un diverso colore (rosa, blu, verde, giallo e rosso), mentre a completamento della componentistica ci sono 20 tessere “Parco” (da defustellare), alcuni marcatori quadrati (per segnare i PV) e un gettone per il Primo Giocatore.

I materiali sono tutti di buona fattura, ma vi consigliamo di proteggere le carte perché se ne farà un uso intenso.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro giocatori.

La preparazione del tavolo di **Sunrise Lane** richiede pochissimi minuti: giusto il tempo di aprire il tabellone e posarvi sopra i marcatori segnapunti dei giocatori, di dare ad ognuno le cassette di un colore e di predisporre le tessere Parco a portata di mano.

Poi si mescola il mazzo di carte, distribuendone tre a ciascuno, e si sceglie il Primo Giocatore, il quale riceverà il relativo gettone (che non cambierà mai nel corso della partita).

Il Gioco

Al suo turno ognuno ha la scelta fra:

(A) – giocare una o più carte e posizionare sul tabellone una o più cassette, pescando alla fine una carta dal mazzo;

(B) – pescare due carte dal mazzo aggiungendole alla sua mano: in questo caso non potrà posare cassette. Notare che a fine turno si possono conservare al massimo 5 carte, quindi se il giocatore ne ha raccolte di più deve scartare quelle in eccesso.



Foto 4 – I cinque diversi tipi di carte Edificio.

Le carte, come avrete capito, sono il vero cuore di **Sunrise Lane**: la foto qui sopra ci mostra i cinque tipi, caratterizzati da un disegno e da un colore, ma è quest'ultimo che deve essere preso in considerazione dai giocatori (notare che per i daltonici è stato previsto anche un simbolino in alto a sinistra, peccato che non lo abbiano usato anche per le caselle sul tabellone).

Ognuno giocherà una o più carte in base alle caselle libere e "disponibili" sul tabellone: è importante capire fin dall'inizio quali sono quelle "disponibili" perché su di esse si baseranno tutte le strategie. Le regole dicono che si possono posare una o più casette su una casella vuota se è adiacente (ortogonalmente) alla fontana centrale del tabellone o a una qualsiasi casetta già piazzata.

Inoltre quando si vogliono fare costruzioni su più caselle, le casette successive devono essere adiacenti all'ultima posata: in altre parole non si possono costruire casette in diverse parti del tabellone nello stesso turno.

Dentro ogni casella sono disegnati da 1 a 5 cerchietti colorati (stessi colori delle carte: rosa, blu, verde, giallo e rosso) e ognuno di essi è un vero e proprio "moltiplicatore": è venuto il momento di dare allora un'occhiata al tabellone.



Foto 5 – Il tabellone.

Come vedete nella foto il tabellone di **Sunrise Lane** è suddiviso in 11x11 caselle, ma non tutte sono disponibili: quella al centro (la fontana) e tutte quelle con un parco verde e/o un laghetto infatti non possono essere utilizzate per il piazzamento delle casette. Le altre hanno invece dei cerchietti, come anticipato, e più esattamente:

- 25 caselle hanno 1 cerchietto (5 per colore);
- 20 ne hanno due (4 x colore);
- 20 ne hanno tre;
- 10 ne hanno quattro;
- 5 ne hanno cinque.

Quando si posa UNA casetta in una delle caselle elencate sopra si guadagna un numero di PV pari a quello dei cerchietti; se invece ne posizioniamo più di una (sovrapposte) dovremo moltiplicare il numero delle casette per quello dei cerchietti.

Vediamo un esempio:



Foto 6: esempio di posa delle casette.

Il giocatore bianco ha in mano le cinque carte che vedete nella foto: per prima cosa posa la carta “blu” e mette una casetta sulla casella di fianco al suo palazzo di quattro piani, ottenendo 1 PV; poi gioca le tre carte gialle e impila 3 casette sulla casella gialla (ottenendo $3 \times 4 = 12$ PV); infine gioca la carta rossa per aggiungere 1 PV.

Notare che quest’ultima mossa potrebbe sembrare sbagliata perché permette a un avversario di posare casette sulla casella blu da 3 cerchietti: tuttavia il giocatore bianco desidera tenersi una strada di riserva (quella che inizia con il 2 verde) per allungare la sua sequenza in vista del punteggio finale.



Foto 7 – Le tessere “Parco”.

Ogni tanto capita che ci sia un buon punteggio a portata di mano (abbiamo 2-3 carte di un certo colore e vediamo una casella libera che ha 3-4 cerchietti dello stesso colore) ma ci manca una carta per avanzare verso l’obiettivo: in questi casi è possibile scartare una qualsiasi carta e mettere sul

tabellone una tessera “parco” sulla casella che ci ostacolava, costruendo subito dopo (e in adiacenza al parco) in quella che avevamo individuato.

La partita a **Sunrise Lane** prosegue in questo modo fino a che un giocatore non resta con sole 0-1-2 casette nella sua riserva, innescando la procedura di fine partita (un po’ come succede giocando a *Ticket to Ride*).



Foto 8 – Il tabellone alla fine di una partita.

A questo punto verranno aggiunti dei PV extra a quelli collezionati fino a quel momento:

(A) sui due quartieri circondati da una cornice “blu” si verifica chi ha il palazzo più alto, il cui possessore guadagna 10 PV (6 al secondo e 3 al terzo);

(B) sugli altri due quartieri (rossi) si assegnano 10-6-3 PV ai primi tre che hanno più case (indipendentemente dal numero dei piani);

(C) infine sull’intero tabellone si assegnano 10-6-3 PV ai primi tre con i più estesi gruppi di casette collegate e adiacenti.

Vince il giocatore col punteggio finale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento

I lettori di questa recensione avranno già compreso che il modo migliore per fare punti a **Sunrise Lane** è quello di posare 2-4 casette sulle caselle con 4-5 cerchietti perché si possono guadagnare abbastanza facilmente 12-20 PV a casella: naturalmente queste mosse vanno “preparate” per tempo (sarebbe un disastro avere una di quelle caselle a disposizione e nessuna carta del colore giusto...) e bisogna sperare che nessuno degli avversari stia puntando allo stesso obiettivo.

Dopo qualche turno è però necessario riflettere sulla strategia generale da adottare, non soltanto per fare punti posando le casette, ma anche pensando a come ottenere i bonus da 10 PV a fine partita: solitamente chi punta a costruire palazzi di 3-4 piani si concentra anche sul bonus dei due quartieri “blu” (dove può ottenere fino a 20 PV extra) mentre chi si è concentrato sulla posa del maggior numero di casette poi cercherà di prendere almeno uno dei bonus “rossi” e quello sull’intero tabellone.



Foto 9 – All’inizio della partita è bene cercare di uscire dalle caselle che non danno punti per i quartieri rossi e blu.

In ogni caso non dimenticate che la casella centrale (fontana) e le due “strisce” di caselle che da essa partono non fanno parte dei quattro quartieri (rossi e blu) ma entrano in gioco solo quando si calcolano i gruppi più estesi sull’intero tabellone: quindi cercate di costruire al massimo 1-2 casette in queste caselle (oppure “attaccatevi” a quelle già posate dagli avversari) e di concentrarvi al più presto sulle altre.

I giocatori più... competitivi impareranno ben presto ad ostacolare gli avversari bloccando i loro gruppi di case (per impedire che ottengano i relativi bonus) e a puntare soprattutto alla costruzione di palazzi da 3-4 piani, ed è proprio quando è stata usata questa strategia che abbiamo assistito alle partite più accese ed interessanti.

Commento finale

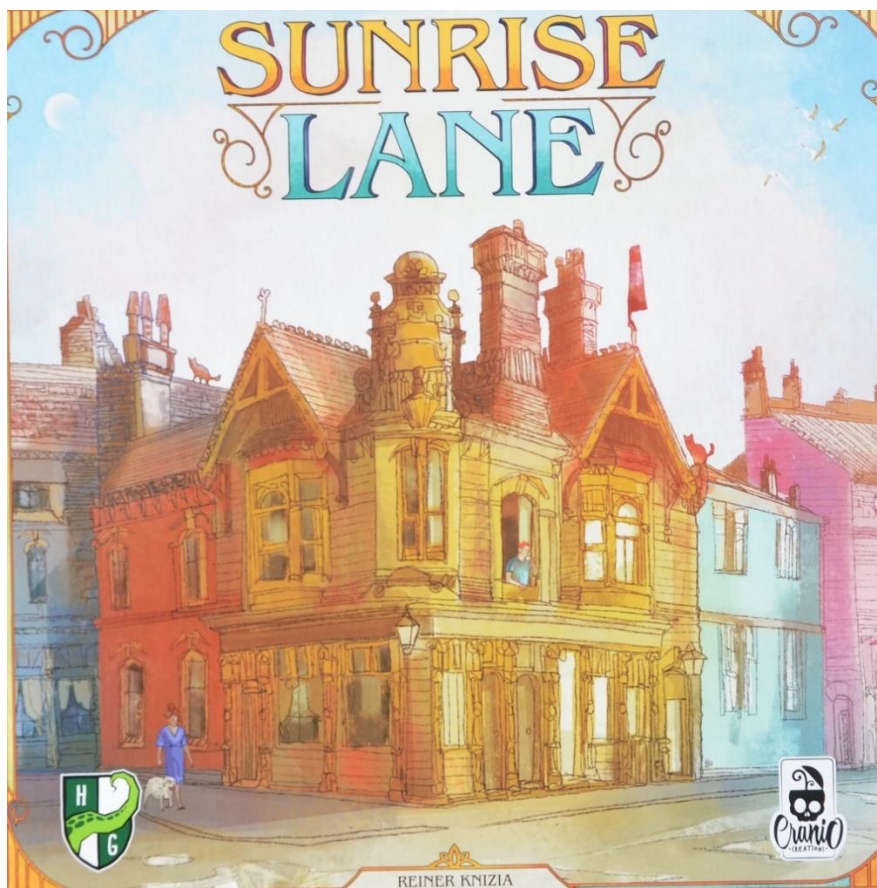


Foto 10 – La scatola di Sunrise Lane.

Sunrise Lane alla fine è piaciuto a tutti i giocatori che lo hanno provato, e con il “passa voce” il nostro tavolo è sempre completo: non si faceva in tempo a finire una partita che veniva rapidamente riempito.

Uno dei motivi che suscitava la curiosità dei visitatori era senza dubbio la vista di tutte quelle casette in miniatura che venivano costruite sul tabellone, ma una volta seduti al tavolo le persone si sono rese conto che era necessaria anche un po’ di buona strategia nella scelta degli “obiettivi”.

Ci siamo così convinti che effettivamente **Sunrise Lane** può essere insegnato e giocato un po’ da tutti: certamente con i più giovani bisognerà avere un po’ di pazienza e spiegare il perché la mossa che pensavano di fare non fosse così conveniente e che c’erano alternative più interessanti, ma abbiamo visto ragazzini di 12-13 anni battere regolarmente i genitori dopo una partita di prova e... senza alcun aiutino!

E poi il tempo di una partita è sempre piuttosto contenuto, così invita a una immediata rivincita!

Insomma, un buon gioco che possiamo tranquillamente consigliare.

"Si ringrazia la ditta [CRANIO CREATION](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione".