

Тактическая игра на
выкладывание тайлов
от Уве Розенберга
для 1 - 4 игроков.
Игра основана на идее
Corné van Moorsel.

NOVA LUNA



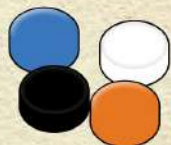
Перевёл
Степан Бобошко (с)
при поддержке
интернет-магазина
Domigr.com.ua

Луна оказывает влияние на нашу жизнь на земле целую вечность. Она влияет на приливы и не дает людям спать по ночам. Особенно новолуние является символом нового начала; это идеальное время, чтобы начать что-то новое и планировать свое будущее. И это то, о чём игра Nova Luna (лат. «Для новолуния»). В каждом раунде этой абстрактной игры по укладке тайлов вы должны планировать свое будущее заново. Разработайте новую стратегию, чтобы справиться с тем, что может предложить вам лунный диск. Решайте с умом!

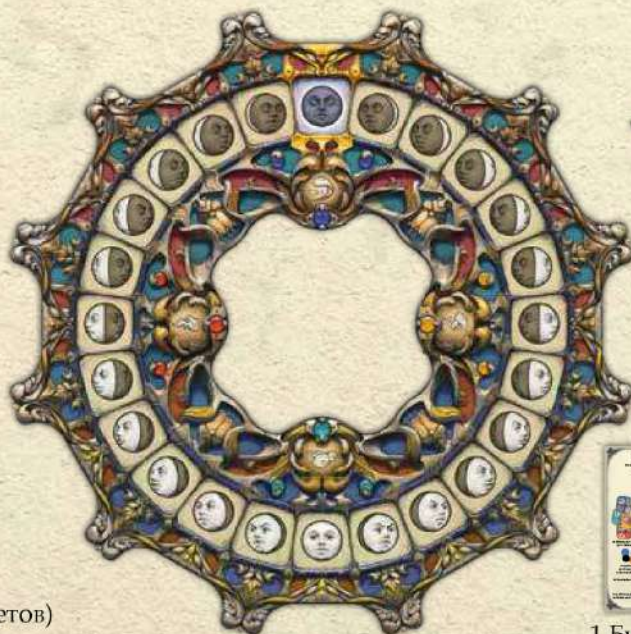
МАТЕРИАЛЫ ИГРЫ



68 тайлов 4 цветов
(по 17 штук каждого)



84 токена
(по 21 токену 4 цветов)



1 Мипл



1 Буклет правил

АВТОРЫ

Author: Uwe Rosenberg
Co-author: Corné van Moorsel
Illustration: Lukas Siegmon
Layout: Klemens Franz | atelier198
Realisation: Lars Frauenrath
Editing and Support: Michael Schmitt
Localization: T.R. Knight

© 2019

Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21

10245 Berlin, Germany

www.edition-spielwiese.de

Distribution:

Pegasus Spiele GmbH,

Am Straßbach 3,

61169 Friedberg, Germany

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Nachdruck oder
Veröffentlichung
der Anleitung, des
Spielmaterials oder
der Illustrationen ist
nur mit vorheriger
Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

[f](https://www.facebook.com/pegasusspiele) [i](https://www.instagram.com/pegasusspiele) [y](https://www.youtube.com/pegasusspiele) /pegasusspiele

В первую очередь будут описаны правила игры для 2-4 игроков. Правила соло игры можно найти на странице 6.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель - первым разместить все свои токены. Каждый раз, когда вы выполняете задачу на одном из ваших тайлов, вы можете положить на него токен.

Еrsatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:
<https://www.pegasus.de/verlag/service/ersatzteile/> Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

СТРУКТУРА ИГРЫ

Поместите Лунный Диск в центр стола, чтобы каждый мог легко достать до него.

Поместите Мипла (полумесяц) в место над золотым полем внешнего трека выбора (над клеткой новолуния).

Перемешайте все тайлы лицевой стороной вниз и поместите по 1 случайно взятому тайлу лицевой стороной вверх на каждое из оставшихся 11 мест.

Сформируйте любое количество стопок из оставшихся тайлов и поместите их лицом вниз возле Лунного Диска.

Выберите себе цвет игрока. Возьмите 21 токен своего цвета.

Важно! Если это ваша первая игра в Нова Луну, мы рекомендуем уменьшить количество жетонов. С 3 игроками брать 18 токенов вместо 21, а с 4 игроками - 16 токенов вместо 21.

Теперь определите предварительный порядок хода. Для этого каждый игрок кладет 1 токен из своего личного запаса в центр стола; самый большой лентяй из вас тянет токены вслепую, пока все они не будут вытянуты. Сформируйте из них стопку в том порядке, в котором они были взяты: первый вытянутый токен помещается внизу, следующий токен помещается на него и так далее. Установите эту стопку на клетку новолуния Лунного Диска.



ПОРЯДОК ХОДА

Важно! Ход игры НЕ передаётся по часовой стрелке.

Жетоны на лунном треке будут постоянно указывать вам на порядок хода. *Всегда ходит тот игрок, чей токен находится*

сзади остальных на лунном треке. Если несколько жетонов разделяют самую последнюю позицию, то ходит тот игрок, чей токен находится выше.



ТАЙЛЫ

Все тайлы имеют одинаковую структуру.

Они доступны в 4 различных цветах: красный, синий, бирюзовый и желтый.

В верхнем левом углу тайла находится число (от 1 до 7), обозначающее «время», которое стоит вам, чтобы взять тайл и поместить его перед собой.



В других углах тайла есть задачи (от 0 до 3 задач в зависимости от тайла), которые вы можете выполнить, разместив дополнительные тайлы. Для **выполнения задачи** цвет смежных тайлов должен соответствовать цветам задачи.

Важно! Можно размещать тайлы, цвет которых не соответствует ни одной задаче соседних тайлов. Обычно это не рекомендуется, но этого не всегда можно избежать.

ХОД ИГРЫ

По ходу игры вы берете тайлы с Лунного Диска и размещаете их на своём планшете, пытаясь выполнить свои задачи.

Как брать тайлы?

Вы берете тайлы с трека выбора Лунного Диска. У вас всегда есть доступ только к следующим трем тайлам по часовой стрелке, которые идут после Мипла (полумесяц). Места, в которых нет тайлов, игнорируются. Затем поместите Мипла в место, из которого вы взяли тайл.

Важно:

- Любые приобретенные вами тайлы должны быть размещены немедленно. Не разрешается брать тайл, чтобы позже разместить его перед собой (или вообще не использовать).
- Каждый раз, когда ход доходит до вас, вы обязаны взять тайл. Не допускается пропуск выбора тайла.

Заполнение трека выбора

Если в начале вашего хода на треке выбора остались только **один или два** тайла, вы можете заполнить все пустые места по одному случайно взятыми тайлами. Возьмите тайлы со стопок и положите их на трек выбора лицевой стороной вверх. Всегда сначала заполняйте пустые места ближе к Миплу (полумесяц) и следуйте по часовой стрелке пока не заполните весь *трек выбора*.

Если в начале вашего хода на треке выбора **не осталось тайлов**, вы **обязаны** заполнить все пустые места. В этом

случае также начинайте с мест ближайших к Миплу по часовой стрелке и продолжайте заполнять места по часовой стрелке от него.

Если тайлов в резерве недостаточно, заполните как можно больше мест трека выбора и остановитесь.

Как происходит движение токенов по лунному треку?

Всякий раз, когда вы берете тайл, вы должны двигать свой токен на Лунном треке на столько позиций, сколько указано на тайле. Всегда перемещайте свой токен **по часовой стрелке**. Если вы достигнете занятого места, поместите свой токен **поверх токена(ов) другого игрока**.

Не забывайте: всегда ходит тот игрок, чей токен находится сзади остальных. Если несколько игроков разделяют крайнюю заднюю позицию, ходит игрок, чей токен находится **сверху**.

Когда вы можете класть токены на свои тайлы?

Всякий раз, когда вы выполняете задачу, как описано выше, вы можете накрыть её токеном из вашего личного запаса. Поскольку тайлы имеют до трех задач, вы можете разместить на них столько токенов, сколько у них есть задач.

Важно:

- Каждый тайл можно использовать для любой задачи, если соблюдаются правила соседства (см. Примеры 4 и 8). Поэтому не имеет значения, если задачи больше не распознаются после того, как вы их накрыли токенами.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда одному из игроков удастся положить все свои токены на свои тайлы. Этот игрок выигрывает. Игра также заканчивается, когда игрок не может взять больше тайлов, так как все тайлы уже были размещены перед игроками. В этом случае выигрывает игрок с наименьшим количеством оставшихся в его запасе токенов.

Остальные призовые места будут зависеть от количества токенов, которые остались в личном запасе игроков. Чем меньше токенов, тем лучше.

Если количество токенов одинаково, игрок, который ходил бы पहले, если бы игра продолжалась, выигрывает ничью.

Как можно располагать тайлы?

Поместите первый тайл, который вы приобрели в этой игре, перед собой. По мере прохождения игры всегда размещайте ровно 1 тайл горизонтально или вертикально рядом с тайлом, который уже есть перед вами. Тайлы всегда располагаются лицом вверх.

Важно:

- Каждый строит своё собственное игровое поле. Поэтому убедитесь, что у каждого из вас есть достаточно места.
- Неважно, в какую сторону повернуты ваши тайлы. Рекомендуем всегда размещать их таким образом, чтобы число было вверху слева.

Число

Всякий раз, когда вы берете тайл, число в его левом верхнем углу указывает на то, на сколько клеток вам нужно продвинуть свой жетон на Лунном треке (меньшие значения потенциально позволяют вам выполнять больше действий).

Если место, на котором вы должны разместить свой токен, занято, поместите его поверх лежащих там токенов.

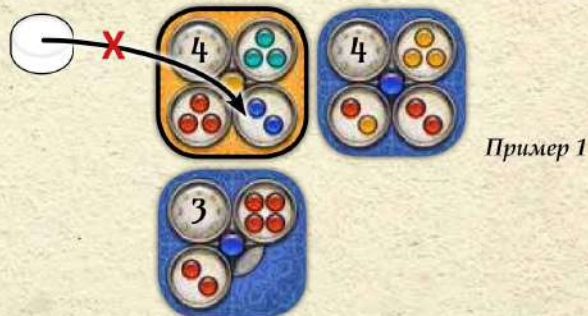
Задачи

В зависимости от тайла, он может содержать от 0 до 3 задач. Задачи расположены в трех оставшихся пространствах тайла и рассматриваются отдельно друг от друга. Каждая задача включает от 1 до 4 цветов. Задача выполняется, если изображённые цвета соответствуют цветам четырёх горизонтально или вертикально смежных тайлов - по количеству, которое указано в задаче. Есть одна особенность: соседний цвет считается двойным, если у этого тайла есть соседний тайл того же цвета. Это можно продолжить по желанию: сосчитайте все горизонтально или вертикально смежные тайлы одного и того же цвета. Все эти тайлы помогут вам выполнить задачу, если хотя бы один из них находится рядом с взятым. Но будьте внимательны: собственный цвет тайла, задание которого вы выполняете, никогда не считается!

Важно: расположение цветов в задаче не имеет значения. Соответствие цветов в нужном количестве, изображённом на тайле - это все, что имеет значение для выполнения задачи.

Примеры того, как выполнять задачи.

На желтом тайле изображена задача «2 синих» среди других. Эта задача может быть выполнена с помощью 2 синих тайлов, расположенных рядом с желтым стартовым тайлом (пример 1), но также с 2 смежными синими тайлами, только один из которых смежный с желтым стартовым тайлом (пример 2). Пример 2 также показывает, что в игре **диагональные тайлы не учитываются**. Поэтому задача «3 красных» еще не выполнена.



Пример 1



Пример 2

В примере 3 показано, как две задачи могут быть выполнены одновременно на одном тайле: каждая выполненная задача покрывается токеном из личного запаса. Чем выше числовое значение тайла, тем легче выполнять задачи на нём.



Пример 3

В примере 4 показан тайл с цифрой «7», три задачи которого могут быть выполнены за счёт всего 3-х других тайлов.



Пример 4

В идеальном случае тайлы помогают друг другу выполнять задачи. В примере 5 показано, как двум тайлам вообще не нужны другие тайлы для выполнения задачи на каждом из них. В примере 6 еще два тайла помогают этим двум тайлам также выполнить задачу «2 желтых».



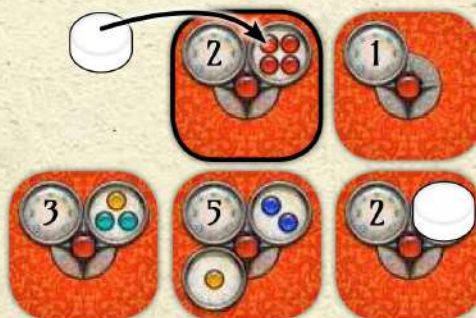
Пример 5



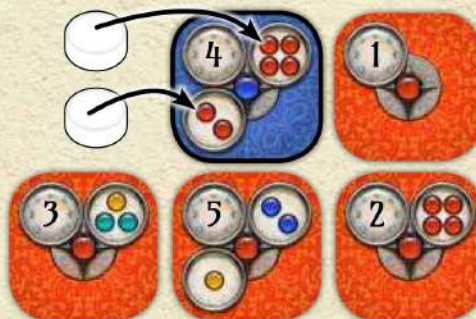
Пример 6

Важно: помните, что цвет самого исходного тайла никогда не учитывается. Чтобы выполнить задачу для красного тайла «2» в примере 7, требуется как минимум 4 дополнительных красных тайла. Идеально, если вам удастся разместить два тайла «2» образом, показаном в примере 7, потому что они поддерживают друг друга.

Важно: задачи не зависят друг от друга (см. также пример 4)! Поэтому четыре красных тайла в примере 8 выполняют как задачу «2 красных», так и задачу «4 красных» синего тайла «4».



Пример 7



Пример 8

СОЛО ИГРА

Соло игра длится около 15 минут. Все правила многопользовательской игры применяются со следующими исключениями:

Возьмите токены одного цвета и сформируйте две стопки. Одна стопка из 8 токенов, другая - из 13. На *лунном треке* нет токена - он не играет никакой роли в одиночной игре.

Поместите Мипла (полумесяц) выше отмеченного золотым цветом поля *трека выбора* (над новолунием).

Как обычно, заполните 11 свободных мест *трека выбора* случайно взятыми тайлами. Как и в многопользовательской игре, вы можете взять 1 из 3 следующих после Мипла тайлов (по часовой стрелке). Берите один тайл за другим, но не увеличивая числовое значение тайла на *лунном треке*. Ваша цель - как можно быстрее положить 8 токенов небольшой стопки на выбранные вами тайлы. Как только вы добьетесь успеха, посчитайте суму числовых значений на выбранных тайлах и запишите это значение. После этого заполните свободные места *трека выбора* тайлами; Не взятые тайлы должны остаться на столе (они не убираются).

На втором этапе игры попытайтесь поместить оставшиеся токены на свои тайлы, взяв дополнительные тайлы.

Важно:

- На первом этапе игры разрешается брать и размещать больше тайлов, даже если вы уже разместили свои 8 токенов. В краткосрочной перспективе это может уменьшить ваши возможные баллы. В конце, однако, вы повышаете свой шанс по-настоящему разместить все свои токены, потому что вы заполняете *трек выбора* для второй фазы большим количеством тайлов.

Также в конце второго этапа, после того как вы разместите все свои токены, посчитайте сумму числовых значений на ваших тайлах и запишите это значение. Сумма двух чисел, которые вы записали, является вашим общим результатом: чем ниже, тем лучше.

Комментарии:

- Старайтесь получить результат ниже 100 баллов. Расставить все токены довольно сложно. Причина этого в том, что вам приходится иметь дело с тайлами, которые были вытянуты случайно.

- Вы не можете менять тайлы на *треке выбора*! Это особенно сложно, если один из цветов появляется редко или отсутствует вообще. Считайте это особым вызовом.

Важно:

- На первом этапе, если вы взяли и разложили все 11 тайлов, которые были изначально размещены, но не смогли разместить на них все 8 токенов, запишите дополнительные 10 баллов за каждый недостающий токен. Затем заполните игровое поле и начните вторую фазу игры.

- На втором этапе, если вы взяли все тайлы и разложили их, но не смогли разместить 21 оставшийся токен, добавьте 10 очков за каждый недостающий токен. После этого игра заканчивается.

На нашей веб-странице вы можете найти и скачать блокнот для ваших результатов: <http://edition-spielwiese.berlin>

Примечание переводчика правил (Бобошко Степан, domigr.com.ua)

Правила игры переведены на русский язык для некоммерческого использования исключительно для популяризации и продвижения настольных игр в русскоязычном сообществе.

Примечание автора

Вдохновением для этой игры стала игра **Habitats** от голландского издательства Swali (издана в 2016 году). В отличие от «NOVA LUNA», тайлы в игре Corné van Moorsel'a имеют максимум одно задание, а количество очков за их выполнение зависит от уровня сложности. Нова Луна противопоставляет трудности, с которыми сталкиваются задачи, с различными «затратами на приобретение». Я выражаю свою благодарность за это вдохновение, называя Corné van Moorsel'a соавтором и предоставляя ему соответствующие права. Я также искренне благодарю Лукаса Сигмона за прекрасные иллюстрации. Ларс Фрауэнрат был ответственным за реализацию. В качестве тестировщиков мы хотели бы поблагодарить, в частности, Тимона Розенберга, Мари Зилку, Малте Фрига и многих замечательных посетителей на выставке Berlin Con 2019.