

Gra w układanie kafelków  
dla 1–4 graczy od Uwe Rosenberga,  
oparta na pomysśle  
Cornégo van Moorsela.

# NOVA LUNA



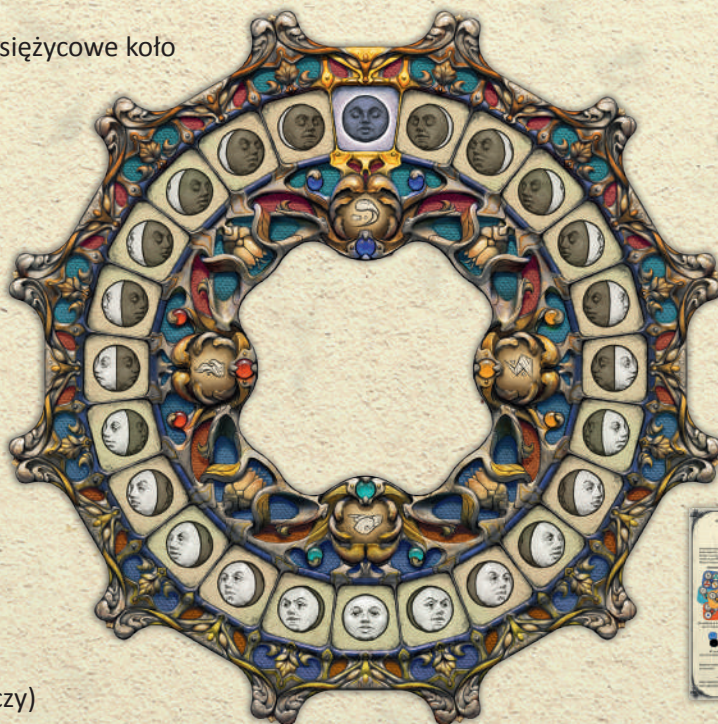
*Od wieków księżyc wpływa na nasze życie. Jest jednym z najlepiej zbadanych i opisanych ciał Układu Słonecznego, ale wciąż kryje przed nami wiele tajemnic...*

*Księżyc w nowiu jest symbolem nowego początku. To idealny moment, by zacząć coś nowego i zaplanować swoją przyszłość. O to właśnie chodzi w grze NOVA LUNA (łac. księżyc w nowiu). W każdej rundzie, w której ustawiasz kafelki, musisz od nowa zaplanować swoją przyszłość. Opracuj nową strategię tak, żeby stawić czoła wyzwaniom, które ma ci do zaoferowania księżycowe koło.*

## ELEMENTY GRY



1 księżycowe koło



1 figurka  
księżycy

68 kafelków w 4 kolorach  
(po 17 w każdym)



84 znaczniki  
(po 21 w 4 kolorach graczy)



1 Instrukcja

Najpierw zostaną opisane zasady gry dla 2–4 graczy. Zasady dla wariantu 1-osobowego znajdują się na stronie 6.

## CEL GRY

Twoim zadaniem jest jak najszybsze umieszczenie na kafelkach wszystkich swoich znaczników. Za każdym razem, gdy wykonasz zadanie przedstawione na jednym ze swoich kafelków możesz położyć na nim znacznik.

## TWÓRCY

**Autor:** Uwe Rosenberg  
**Współautor:** Corné van Moorsel  
**Ilustracje:** Lukas Siegmon  
**Grafika:** Klemens Franz | atelier198  
**Wykonanie:** Lars Frauenrath  
**Edycja i wsparcie:** Kaddy Arendt,  
Michael Schmitt

© 2020  
**Edition Spielwiese**  
Simon-Dach-Str. 21  
10245 Berlin, Germany  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)



© 2020  
**Lucky Duck Games:**  
**Wydawca:** Michał Herman  
**Tłumaczenie:** Marta Kania  
**Redakcja:** zespół Lucky Duck Games  
**Skład/DTP:** Przemysław Kasztelaniec  
**Koordinacja produkcji:** Przemysław Dołęgowski



Kopiowanie lub publikacja instrukcji, elementów lub ilustracji pochodzących z gry bez uprzedniej zgody jest zabronione.



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść księżycowe koło na środku stołu, tak żeby wszyscy mieli do niego swobodny dostęp.

Postaw figurkę księżyca nad złotym polem zewnętrznej ścieżki wyboru (nad księżycem w nowiu). Wskazówki, jak złożyć figurkę, znajdują się na żółtej bocznej ścianie spodu pudełka.

Przetasuj wszystkie zakryte kafelki i umieść 1 losowo wybrany kafelek na każdym z pozostałych 11 pól.

Z pozostałych płytek utwórz dowolną liczbę stosów i połóż je wokół księżycowego koła, tak żeby kafelki pozostały zakryte.

Wybierz kolor i dobierz 21 znaczników w swoim kolorze.

**Ważne:** Jeśli po raz pierwszy grasz w Nova Luna, polecamy zmniejszyć liczbę znaczników. W grze 3-osobowej zamiast 21 znaczników weź 18, a w grze 4-osobowej weź 16 znaczników.

Ustal początkową kolejność gry. Żeby to zrobić, każdy gracz kładzie jeden ze swoich znaczników na środku stołu. Osoba, która jako ostatnia się obudziła, bez patrzenia zabiera znaczniki jeden po drugim. Ułóż z nich stos w takiej kolejności, w jakiej były zebrane: pierwszy znacznik ląduje na spodzie, następny na nim i tak dalej. Umieść ten stos na księżycu w nowiu na ścieżce księżyca.



## KOLEJNOŚĆ GRY

**Ważne:** Gra nie przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara!

Znaczniki na ścieżce księżyca wskazują kolejność gry. **Swoją turę przeprowadza zawsze ten gracz, którego znacznik jest ostatni**

na ścieżce księżyca. Jeśli na ostatniej pozycji znajduje się kilka znaczników, turę rozgrywa ten gracz, którego znacznik jest na górze.



## KAFELKI

Wszystkie kafelki składają się z tych samych elementów.

Są w czterech różnych kolorach: czerwonym, niebieskim, turkusowym i żółtym.

W lewym górnym rogu znajduje się liczba (1–7) wskazująca „czas”, jaki musisz zapłacić za wzięcie kafełka i umieszczenie go przed sobą.

W pozostałych rogach znajdują się zadania (0–3 zadań w zależności od kafełka), które możesz wykonać przez dokładanie dodatkowych kafełków. **Żeby wykonać zadanie**, kolor przylegających kafełków musi pasować do kolorów z zadania.

**Ważne:** Można dokładać kafełki, których kolor nie spełnia żadnego zadania z przylegającego kafełka. Takie rozwiązanie nie jest zalecane, ale czasami może nie być innej możliwości.





## PRZEBIEG GRY

Z biegiem gry będziesz dobierać kafelki z księżycowego koła i umieszczać je przed sobą, próbując wykonać różne zadania.

### Jak dobierać kafelki?

Kafelek bierzesz ze *ścieżki wyboru* księżycowego koła. Masz zawsze dostęp do trzech kafelków, które znajdują się przed figurką księżycy (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Nie bierze się pod uwagę pól, na których nie leżą kafelki. Po wzięciu kafelka postaw figurkę księżycy tam, skąd wzięłeś kafelek.

#### Ważne:

- Musisz od razu położyć przed sobą wybrany kafelek. Nie wolno odłożyć go na bok i wstrzymać się z jego dołożeniem (albo nie dokładać wcale).
- Musisz dobrać kafelek w każdej swojej turze. Nie wolno pominać wzięcia kafelka.

### Uzupełnianie ścieżki wyboru

Jeśli na początku twojej tury na *ścieżce wyboru* znajduje się tylko jeden albo dwa kafelki, możesz uzupełnić wszystkie puste pola po jednym losowo dobranym kafelku. Weź kafelki ze stosów i umieść je odkryte na *ścieżce wyboru*. Zawsze zaczynaj uzupełnianie od pola tuż przed figurką księżycy (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), a następnie kładź kolejne kafelki zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli na początku twojej tury **nie ma żadnego kafelka** na *ścieżce wyboru*, **musisz** uzupełnić wszystkie puste pola. Również w takiej sytuacji zacznij od pola tuż przed figurką księżycy (zgodnie z ruchem

wskazówek zegara) i kładź kolejne kafelki zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli brakuje kafelków do dobrania, uzupełnij *ścieżkę wyboru* wszystkimi kafelkami, które zostały.

### Jak znaczniki poruszają się po ścieżce księżycy?

Za każdym razem, gdy dobierzesz kafelek, musisz przemieścić swój znacznik na ścieżce księżycy o tyle pól, ile wskazuje liczba na kafelku. Znacznik zawsze porusza się **zgodnie z ruchem wskazówek zegara**. Jeśli znacznik skończy ruch na zajęтым polu, kładziesz go **na znaczniku (znacznikach) innego gracza (graczy)**.

**Pamiętaj:** Swoją turę zawsze przeprowadza ten gracz, którego znacznik znajduje się najbardziej z tyłu. Jeśli na ostatnim polu swój znacznik ma kilku graczy, zaczyna ten, którego znacznik jest **na górze**.

### Kiedy możesz umieszczać znaczniki na kafelkach?

Za każdym razem, gdy wykonasz zadanie, możesz je zakryć znacznikiem ze swojej puli. Na kafelkach znajduje się do 3 zadań, dlatego możesz kłaść na nie tyle znaczników, ile mają zadań.

#### Ważne:

- Każdego kafelka można użyć do dowolnego zadania, póki są spełnione zasady przylegania (patrz przykłady 4 i 8). Z tego powodu po przykryciu zadań nie jest już ważne, co się tam znajdowało.

## KONIEC

Gra się kończy, kiedy któryś z graczy jako pierwszy umieści na kafelkach wszystkie swoje znaczniki. Osoba ta wygrywa. Gra kończy się również wtedy, kiedy nie możesz dobrać kafelka (wszystkie zostały zebrane). W takim przypadku wygrywa ten gracz, któremu w puli zostało najmniej znaczników.

Pozostałe miejsca zależą od tego, ile znaczników zostało graczom w ich pulach. Im mniej, tym lepiej.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma najmniej znaczników i którego tura miałyby właśnie nastąpić.



## Jak kłaść kafelki?

Położ pierwszy dobrany kafelek przed sobą. Z biegiem gry dokładaj zawsze kafelek tak, żeby przylegał bokiem, pionowo lub poziomo, do któregoś z Twoich wcześniej położonych kafelków. Kładź kafelki tak, żeby zawsze było widać stronę z zadaniami.

### Ważne:

- Każdy układa kafelki przed sobą, tworząc swoją własną układankę. Upewnij się, że wokół siebie masz odpowiednio dużo miejsca.
- Nie ma znaczenia, czy i jak obrócisz kafelki, jednak najlepiej tak je ustawiać, żeby liczba znalazła się w lewym górnym rogu.

## LICZBA

Kiedy dobierzesz kafelek, liczba w lewym górnym rogu wskazuje, o ile pól musisz przesunąć swój znacznik na ścieżce księżycy (mniejsze wartości mogą potencjalnie pozwolić na więcej akcji). Jeśli pole, na którym masz postawić znacznik, jest zajęte, umieść go **na górze znajdującego się tam znacznika (znaczników)**.

## ZADANIA

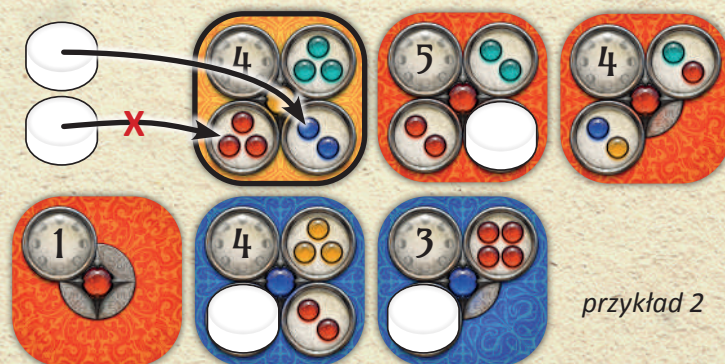
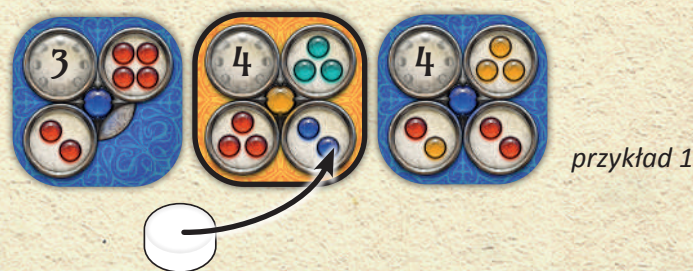
Kafelki mogą zawierać od 0 do 3 zadań. Znajdują się one na trzech pozostałych częściach kafelka i należy je rozpatrywać niezależnie od siebie. Każde zadanie zawiera od 1 do 4 kolorów. Zadanie zostaje uznane za wykonane, jeśli wskazane w nim kolory odpowiadają liczbie i kolorom przylegających pionowo lub poziomo kafelków (do czterech).

Istnieje specjalna zasada: przylegający do kafelka z zadaniem kolor może liczyć się więcej niż jeden raz, jeśli ten kafelek przylega do innego kafelka **o tym samym kolorze**. Takie układanie można kontynuować nieograniczoną ilość razy. Policz wszystkie poziome i/lub pionowe przylegające do siebie kafelki o tym samym kolorze. Wszystkie będą się liczyły do wypełnienia zadania, jeśli przynajmniej jeden z nich przylega do kafelka z tym zadaniem. Uważaj: Kolor kafelka na którym znajduje się dane zadanie nigdy nie wlicza się do jego spełnienia. Kafelki sąsiadujące na ukos, nie liczą się.

**Ważne:** Rozmieszczenie kolorów w zadaniu nie ma znaczenia. Do wykonania zadania liczy się jedynie odpowiednie dopasowanie kolorów.

## Kilka przykładów wykonania zadań:

Żółty kafelek ma między innymi zadanie „2 niebieskie”. Możesz wykonać to zadanie, dokładając 2 niebieskie kafelki, tak żeby przylegały do żółtego kafelka wyjściowego (przykład 1), ale też tak, żeby 2 niebieskie kafelki do siebie przylegały, ale tylko jeden z nich przylegał do żółtego kafelka wyjściowego (przykład 2). Przykład 2 pokazuje również, że kafelki **nie przylegają do siebie na skos**. Z tego powodu zadanie „3 czerwone” nie zostało jeszcze ukończone.



Przykład 3 pokazuje, jak jednocześnie można wykonać dwa zadania z tego samego kafelka. Każde wykonane zadanie zakrywasz znacznikiem ze swojej puli. Im wyższa liczba znajduje się na kafelku, tym łatwiej wykonać zadania z niego.





Przykład 4 pokazuje, jak trzy zadania z kafelka „7” mogą zostać wykonane przy użyciu jedynie 3 kafelków.



przykład 4

W idealnej sytuacji kafelki pomagają sobie nawzajem w wykonywaniu zadań. Przykład 5 pokazuje, jak dwa kafelki nie potrzebują już więcej kafelków do ukończenia jednego zadania na każdym z nich. W przykładzie 6 dwa dodatkowe kafelki pomagają wykonać zadanie „2 żółte” na obu kafelkach.



przykład 5



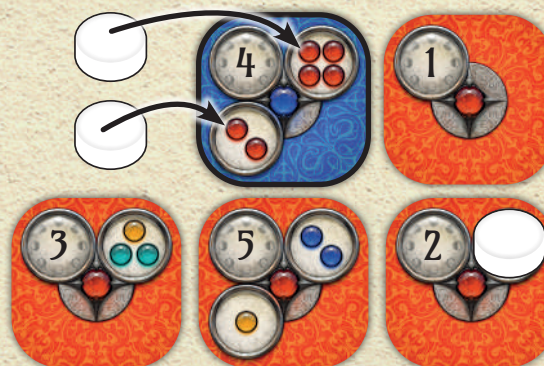
przykład 6

**Ważne:** Pamiętaj, że kolor wyjściowego kafelka nigdy się nie liczy. Żeby wykonać zadanie na czerwonym kafelku „2” w przykładzie 7, potrzeba co najmniej 4 dodatkowych czerwonych kafelków. Będzie najlepiej, jeśli położysz 2 kafelki „2” tak jak w przykładzie 7, ponieważ wzajemnie się wspierają.

**Ważne:** Zadania są od siebie niezależne (patrz także przykład 4)! Z tego powodu cztery czerwone kafelki z przykładu 8 spełniają warunki do wykonania zadań „2 czerwone” i „4 czerwone” z niebieskiego kafelka „4”.



przykład 7



przykład 8



## WARIANT 1-OSOBOWY

Rozgrywka 1-osobowa trwa około 15 minut. Obowiązują wszystkie zasady gry wieloosobowej z paroma wyjątkami:

Weź znaczniki w jednym kolorze i ułóż w dwóch stosach. W jednym jest 8 znaczników, w drugim 13. Na *ścieżce księżycy* nie umieszczaj znacznika (w tym wariantcie gry nie jest używany).

Umieść figurkę księżycy nad oznaczonym na złoto polem na *ścieżce wyboru* (nad księżycem w nowiu).

Tak jak wcześniej umieść na 11 wolnych polach *ścieżki wyboru* po 1 losowo wybranym kafelku. Możesz wziąć jeden z trzech kafelków, które znajdują się przed figurką księżycy (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Bierz jeden kafelek po drugim, ale bez przesuwania się o określoną przez kafelek liczbę pól na *ścieżce księżycy*. Twoim zadaniem jest jak najszybciej umieścić 8 znaczników z mniejszego stosu na wybranych kafelkach. Jak tylko to zrobisz, zsumuj wszystkie liczby ze swoich kafelków i zapisz wynik. Następnie uzupełnij puste pola *ścieżki wyboru* kafelkami. Te, których nie wzięłeś, zostają na swoim miejscu.

W drugiej fazie gry spróbuj umieścić na swoich kafelkach pozostałe znaczniki, dobierając dodatkowe kafelki.

### Ważne:

- W pierwszej fazie wolno dobrać i umieścić przed sobą więcej kafelków, nawet jeśli umieściłeś już 8 żetonów. Na krótką metę taka strategia może przynieść niekorzyść w postaci wyższego wyniku. Z drugiej strony w ten sposób zwiększasz faktyczne szanse na umieszczenie na kafelkach wszystkich znaczników, ponieważ w drugiej fazie wypełnisz ścieżkę wyboru większą liczbą kafelków.

Również w drugiej fazie, po umieszczeniu wszystkich znaczników, zsumuj liczby z kafelków i zapisz wynik. Suma obu tych wyników to twój końcowy wynik: im niższy, tym lepiej. Gra kończy się również wtedy, kiedy ze ścieżki wyboru zabierzesz wszystkie kafelki.

### Informacje dodatkowe:

- Spróbuj uzyskać wynik poniżej 100 punktów. Umieszczenie wszystkich znaczników jest dosyć trudne – musisz poradzić sobie z kafelkami, które zostały odkryte przypadkowo.
- Nie możesz wymieniać kafelków ze ścieżki wyboru! Rozgrywka okaże się bardzo trudna, jeśli kafelków w danym kolorze jest bardzo mało lub wcale. Uznaj to za specjalne wyzwanie.

### Ważne:

- Jeśli w pierwszej fazie wzięłeś i ułożyłeś wszystkie 11 początkowych kafelków, ale nie byłeś w stanie ułożyć na nich wszystkich 8 znaczników, dodaj 10 punktów za każdy nieumieszczony znacznik, a następnie uzupełnij planszę i przejdź do drugiej fazy.
- Jeśli w drugiej fazie wzięłeś i ułożyłeś wszystkie kafelki i nie umieściłeś wszystkich 21 znaczników, musisz dodać do wyniku 10 punktów za każdy brakujący znacznik. Następuje koniec gry i policzenie punktów.

### Notka autora

Do stworzenia tej gry zainspirowało mnie *Habitats* od holenderskiego wydawnictwa Cwali (wydane w 2016 roku). W przeciwieństwie do NOVA LUNA na kafelkach w grze Cornégo van Moorsela znajduje się maksymalnie jedno zadanie, a liczba punktów za jego wykonanie zależy od poziomu trudności. Nova Luna różnicuje trudność zadań różnymi „punktami nabycia”. Swoją wdzięczność za inspirację wyrażam poprzez nazwanie Cornégo van Moorsela współautorem tej gry i przyznanie mu do niej praw. Chcę również szczerze podziękować Lukasowi Siegmonowi za wspaniałe ilustracje. Lars Frauenrath był odpowiedzialny za realizację projektu. Jeśli chodzi o testerów, chcemy w szczególności podziękować Timonowi Rosenbergowi, Marei Zylce, Malte Frieg i wielu wspaniałym ludziom na Berlin Brettspiel Con 2019. Cały zespół jest nad wyraz wdzięczny Kaddy Arendt, ponieważ to ona wymyśliła tytuł gry, a nie był to jej jedyny cenny wkład w ten projekt.