


# NOVA LUNA

⚙ Uwe Rosenberg ⚙  
Corné van Moorsel

  
Lukas Siegmon



Умная игра на выставление тайлов от Уве Розенберга на 1-4 игроков. Игра основана на идее Корне Ван Морсел.

# NOVA LUNA



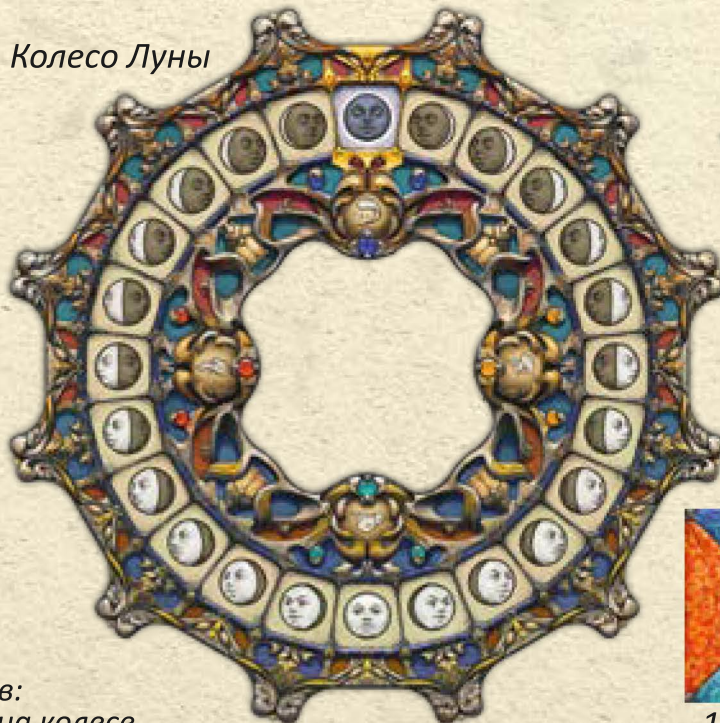
**NOVA LUNA** - это игра на построение соединений. В каждом раунде в этой игре на выставление тайлов вы должны оптимизировать свой выбор и планировать будущие ходы с учётом уменьшающегося запаса тайлов на Колесе Луны. И с наступлением каждого новолуния вам нужно перестраивать свою стратегию под условия, предоставленное Луной. Найдите свой путь построения синергии между тайлами и вы одержите победу.

Решайте мудро!

## КОМПОНЕНТЫ

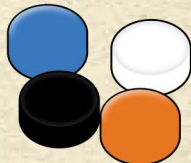


1 Колесо Луны



1 Маркер Луны

68 тайлов  
4 цветов  
(17 каждого)



84 диска  
(21 диск 4 цветов:

1 как маркер игрока на колесе  
и 20 дисков как маркеры целей)



1 правила  
игры

## CREDITS

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



**STRONGHOLD  
GAMES®**

**Stronghold Games**

7964 Emerald Winds Circle  
Boynton Beach, FL 33473 USA  
Email: info@StrongholdGames.com  
Visit our website at: StrongholdGames.com  
© 2019 Stronghold Games, All Rights Reserved  
Under license from Edition Spielwiese

Правила игры для 2-4 игроков на странице 2-6. Правила для соло игры на 7.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый раз, когда вы выполняете цель на одном из ваших тайлов, накрывайте ее своим диском. Выигрывает тот, кто первым размещает все свои диски.

© 2019  
**Edition Spielwiese**  
Simon-Dach-Str. 21  
10245 Berlin, Germany  
www.edition-spielwiese.de





## ПОДГОТОВКА

- 1 Разместите Лунное Колесо в центре стола.
- 2 Положите маркер Луны в выемке над золотым участком трека (над Новолунием).
- 3 Перемешайте все тайлы рубашкой вверх и заполните все оставшиеся 11 выемок случайными тайлами.
- 4 Сформируйте из оставшихся тайлов колоду и положите ее рядом с Колесом рубашкой вверх.
- 5 Выберите цвет и раздайте каждому игроку 21 диск выбранного цвета.

**Важно:** Для первой игры в Нова Луна мы рекомендуем уменьшить количество дисков. На 3 игроков - 18, на 4 игроков - 16 дисков.

- 6 Определите предварительный порядок игры. Для этого каждый игрок кладет один свой диск из запаса в центр стола. Игрок, который проснулся позднее всех, вслепую вытягивает диски по очереди. Из них формируется стопка в порядке вытягивания: вниз кладётся самый первый, а самый последний будет сверху. Поставьте эту стопку на Новолуние (золотой участок) на треке Луны.

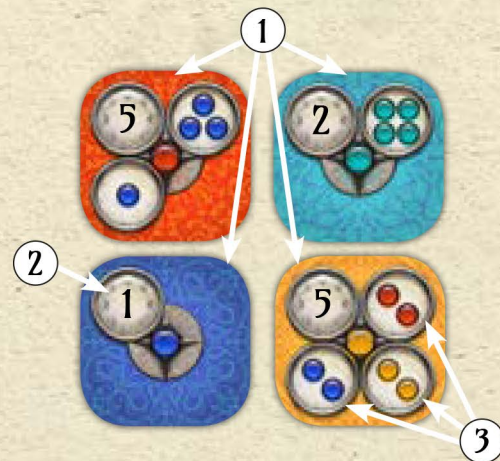


## ОПИСАНИЕ ТАЙЛА

На тайлах три элемента: цвет, стоимость и цели.

- 1 Цвет - тайлы бывают 4 разных цветов: синий, красный, бирюзовый и жёлтый.
- 2 Стоимость времени - в верхнем левом углу тайла число (1-7), показывающее «время», которое вам нужно потратить, чтобы выбрать файл и разместить его.
- 3 Цели - в нижнем левом углу от 0 до 3 цели, которые вы можете выполнить, разместив соседние тайлы. Чтобы выполнить цель, цвет соседнего тайла должен совпадать с цветами цели. Для дополнительной информации по выполнению целей смотрите 5 страницу.

**Важно:** Вам можно размещать тайлы, цвет которого не совпадает с цветом любой из целей соседнего тайла. Это обычно не рекомендуется, но не всегда можно избежать такой ситуации.





## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В течение игры игроки будут совершать ходы, выбирая тайл с Колеса Луны и размещая их перед собой в порядке, необходимом для выполнения целей. Очередность хода будет задаваться расположением дисков на треке Луны. **Всегда первым будет ходить тот игрок, чей диск дальше всех на треке Луны.** Если несколько игроков на одной позиции, то первым из них будет ходить тот, чей диск сверху.

Во время хода игрок будет делать 5 шагов по в следующем порядке:

1. Заполнить трек выбора (по желанию).
2. Выбрать тайл и передвинуть маркер Луны.
3. Продвинуть свой диск.
4. Разместить выбранный тайл.
5. Выполнить цели.

### 1. Заполнить трек выбора.

Если в начале вашего хода на треке выбора остался только один или два тайла, вы можете заполнить его. Для этого заполните трек из стопки тайлов тайлами лицом вверх. Всегда начинайте с пустого места, ближайшего к маркеру Луны по часовой стрелке и далее, так же по часовой стрелке продолжайте заполнять.

Если же на треке не осталось ни одного тайла, вы обязаны заполнить пустые места.

Если стопка заканчивается, заполните трек максимально возможно.

### 2. Выбрать тайл и передвинуть маркер Луны.

Начиная с маркера Луны и далее по часовой стрелке, выберите один из следующих трёх тайлов. Игнорируйте пустые места. Как только выбрали, передвиньте маркер Луны на место, с которого вы забрали тайл.

#### Важно:

- Чем больше цифровое значение тайла, тем проще выполнить его цели.
- Вы **должны** выбирать и размещать тайлы каждый ход. Нельзя пропустить выбор тайла.

### Пример

#### 1. Заполнение трека выбора

Оранжевый игрок выбрал в свой ход заполнить трек. Игрок размещает 9 новых тайлов (смотри пример ниже, 1-9) по часовой стрелке, начиная с первого пустого тайла после маркера Луны.



### Пример

#### 2. Выбор тайла и передвижение маркера Луны

Синий игрок выбирает жёлтый тайл с цифрой 4. Затем он передвигает маркер Луны на место этого тайла.





## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

### 3. Продвинуть свой диск.

Какой бы тайл вы не выбрали, число в левом верхнем углу тайла показывает количество участков, на которое вы **должны** продвинуть свой диск по треку Луны. Если вы попали на уже занятый участок, разместите свой диск поверх диска (дисков) другого игрока.

**Помните:** Всегда первым ходит игрок, чей диск дальше всех. Если несколько игроков делят самое дальнее место, то первым из них ходит тот, чей диск **сверху**.

### 4. Разместить свой тайл

В этом шаге вы добавляете тайл к остальным своим тайлам. Когда вы берёте свой первый тайл, просто положите его перед собой. В последующих ходах добавляйте новые тайлы только по соседству с уже выложенным (у них должна быть хотя бы одна общая сторона). Все тайлы должны выкладываться лицом вверх и ориентированы так, чтобы стоимость времени была в левом верхнем углу.

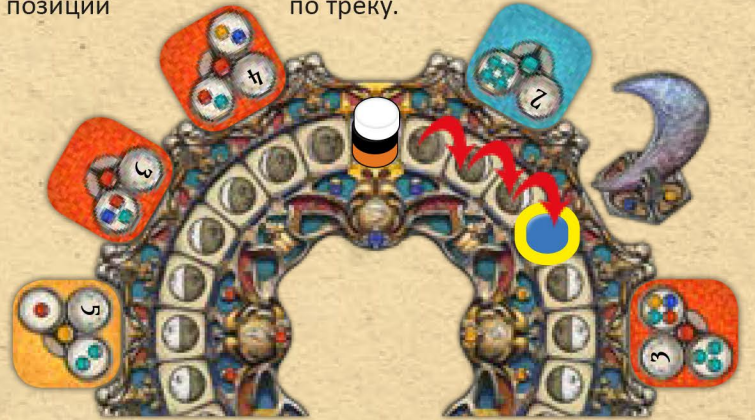
#### Важно:

- Каждый строит свою систему тайлов. Убедитесь, что всем хватит места.
- Вы должны выбирать и размещать тайлы каждый ход. Нельзя пропустить выбор тайла.

#### Пример

### 3. Продвижение своего диска

После того, как Синий игрок взял жёлтый тайл с цифрой 4 (см. предыдущий пример), он обязан передвинуть свой диск на 4 позиции по треку.





## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

### 5. Выполнить цель

Тайлы могут содержать от 0 до 3 целей. Цели должны быть выполнены отдельно друг от друга. Каждая цель включает от 1 до 4 цветов. Цель выполнена, если цвета на ней совпадают с цветами 4 тайлов, расположенных по соседству **горизонтально или вертикально** - с той же частотой, которая представлена на цели. **Есть одна особая возможность** - цепочка тайлов **одного цвета** суммируется. Считаются все горизонтальные или вертикальные соседние тайлы одного цвета. Все связанные таким образом тайлы помогут вам выполнить цель, если хотя бы один из них соседствует с тайлом цели. Но помните: цвет тайла, на котором цель, никогда не считается!

Когда вы выполнили цель как описано выше - накройте её вашим диском из запаса. На одном тайле вы можете выполнить до трех целей. За один ход вы можете выполнить любое количество целей на любом количестве тайлов.

Если у текущего игрока остались диски целей, вернитесь к шагу 1. Если нет - игра заканчивается. Для детальной информации о конце игры смотрите страницу 6.

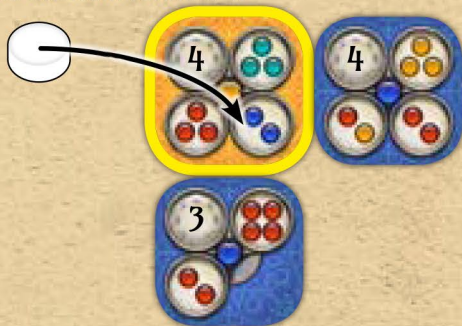
#### Важно:

- Последовательность цветов в одной цели неважна. Совпадение цветов и нужное количество цветов - вот что важно для выполнения цели.
- Каждый тайл может быть использован для любой цели до тех пор, пока правило соседства соблюдается.

#### Пример

##### Выполнение целей

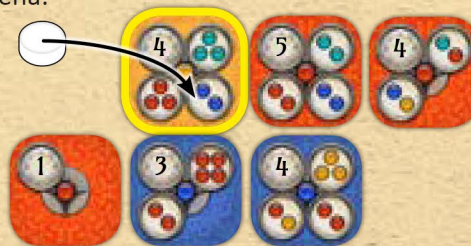
Синий игрок выбрал синий тайл с цифрой 4 и расположил его справа от жёлтого тайла с 4. В следующем ходу синий игрок выбирает и размещает синий тайл с 3 для выполнения цели «Синяя 2» на жёлтом тайле с 4.



#### Пример

##### Выполнение целей с последовательностью

Иной путь выполнить цель на жёлтом тайле «2 синяя» - это использовать соседние тайлы того же цвета. Эта цель выполняется синим тайлом по соседству с жёлтым и вторым синим тайлом, соседним уже с первым синим. Таким образом формируется цепочка синих тайлов. Этот пример также демонстрирует, что тайлы по диагонали не считаются соседними. Поэтому цель «3 красная» на жёлтом тайле ещё не выполнена.



Множественные цели могут быть выполнены одновременно на одном тайле. Например, жёлтый тайл выставлен как на рисунке. Он одновременно выполняет «3 красная» и «2 синяя». Каждая выполненная цель накрывается диском из запаса.



Если вы размещаете синий тайл как на примере, сразу выполняются обе цели - «2 красная» и «4 красная» - благодаря цепочке красных тайлов. Красный тайл с 3 соседствует по вертикали с синим тайлом с 4. Красный тайл с 5, красный с 2 и красный с 1 тайлы образуют цепочку по соседству с красным тайлом с 3 - поэтому они суммируются и считаются как 1, 2, 3 и 4 красных тайла для выполнения цели.





## КОНЕЦ ИГРЫ

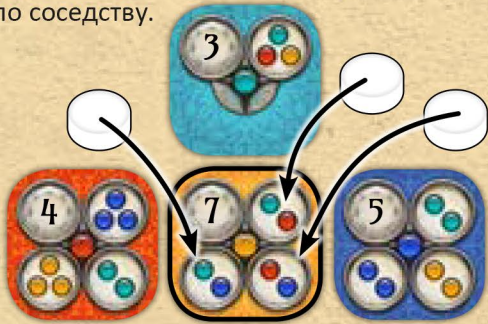
Игра заканчивается, когда текущий игрок выставляет все свои диски на цели. Этот игрок выигрывает. Игра также заканчивается, когда игрок не может выбрать тайл с Колеса, поскольку все тайлы уже забрали. В этом случае,

игрок, у которого осталось меньше всего дисков. В случае ничьей выигрывает игрок, который будет ходить следующим.

## СТРАТЕГИИ

### Стратегия 1 - Тайлы с высокой стоимостью для лёгких целей

На тайлах с высокой стоимостью цели несложные. Этот жёлтый тайл с 7 содержит цели, которые могут быть выполнены всего 3 тайлами по соседству.



### Стратегия 2 - Цели на тайлах выполняются мгновенно

В идеальном случае соседние тайлы выполняют цели друг друга. Этот пурпурный тайл и красный тайлы одновременно выполняют цели друг друга, когда окажутся размещены по соседству.



### Стратегия 3 - Выполнение целей на нескольких тайлах

Тайлы закрывают цели сразу на нескольких тайлах. Эти два жёлтых тайла на примере выполняют цель «2 жёлтая» сразу на пурпурном и на красном тайлах.



### Стратегия 4 - Тайлы образуют цепочки

Помните, что цвет исходного тайла не учитывается. Для выполнения цели на красном с 2 как минимум четыре дополнительных соседних тайла должны быть.



### Стратегия 5 - Цели дополняют друг друга

Цели не зависят друг от друга и можно использовать одни и те же тайлы для их выполнения. Поэтому, четыре красных тайла закрывают сразу обе цели - одну на красном с 2 и одну на синем с 4.





## СОЛО ИГРА

Действуют все правила базовой игры, за исключением:

### ПОДГОТОВКА

Шаги от 1 до 4 совпадают с базовыми.

Шаг 5. Выберите цвет и сформируйте 2 стопки дисков этого цвета: в одной стопке 8 дисков, в другой 13 дисков. Не кладите диск на трек Луны.

Шаг 6. Поскольку это соло игра, нет очередности хода.

### ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В соло игре две фазы. Ваша цель разместить ваш 21 диск за минимальное время. Время на тайлах, выставленных в фазе 1, будет считаться дважды.

#### Фаза 1

Так же, как и в базовой игре, вы можете выбрать 1 из 3 тайлов, расположенных после маркера Луны (по часовой стрелке), затем передвиньте маркер Луны на место выбранного тайла. Добирайте тайлы, но не продвигайтесь по треку Луны. Ваша цель - максимально быстро выставить все 8 дисков из меньшей стопки. Как только выставляете свой восьмой диск, вы можете перейти к фазе 2. Или можете подождать с этим, если хотите собрать больше тайлов. Не сбрасывайте оставшиеся на Колесе тайлы. Если вы забрали все 11 тайлов с Колеса, вы обязаны закончить фазу 1, даже если вы не успели выставить все 8 дисков из меньшей стопки. Как только вы выбрали перейти к фазе 2, просуммируйте все цифры на тайлах из своей системы и зафиксируйте цифру. За каждый невыставленный диск добавьте 10 к этой цифре.

**Важно:** Зачем же вам брать больше тайлов, чем нужно для выставления 8 дисков, ведь это увеличит ваш счёт? Вы увеличиваете свой шанс выставить все свои диски в фазе 2. Это же стоит риска?

#### Авторские заметки

Вдохновение на эту игру я получил от **Habitats** от датского издания *Cwali* (издана 2016). В отличие от *Nova Luna*, тайлы в игре Корне содержат только одну цель, и количество победных очков зависит от уровня сложности. **Nova Luna** сопоставляет сложность целей со сложностью «приобретения». Я выражаю благодарность за это вдохновение, называя Корне ван Морсел соавтором. Также благодарю *Lukas Siegmon* за прекрасные иллюстрации. *Lars Frauenrath* отвечал за реализацию. За тестирование отдельная благодарность *Timon Rosenberg*, *Marei Zylka*, *Malte Fried*, и множество отличных посетителей на *BerlinCon 2019*.

#### Фаза 2

После вы обновляете трек выбора и переходите к фазе 2. В этой фазе вы продолжите выбирать тайлы как обычно. Как только цель выполняется, закрывайте её диском из второй стопки (13 дисков + оставшиеся диски с фазы 1). Игра заканчивается, когда вы либо выставите все свои диски, либо не останется ни одного тайла на Колесе Луны.

### КОНЕЦ СОЛО ИГРЫ

В конце игры добавьте все цифры с тайлов перед собой. Если у вас остались диски - добавьте по 10 очков за каждый. Просуммируйте все и выясните финальный счёт: чем меньше результат, тем лучше.

Комментарии:

- Любой результат ниже 100 превосходен! Ибо довольно сложно выставить все диски целей.
- Вы не сможете обменять тайлы с трека выбора. И будет непросто, если какой-то цвет будет редко попадаться или вообще отсутствовать. Относитесь к этому как к дополнительному испытанию.

На нашей странице вы сможете найти и скачать блокнот для результатов:  
<http://edition-spielwiese.berlin.de/edition/nova-luna/>