

NOVA
LUNA

⚙ Uwe Rosenberg ⚙
Corné van Moorsel


Lukas Siegmon

Egy ravasz lapkalerakó játék
Uwe Rosenbergtől
1-4 játékos számára.
A játék Corné van Moorsel
ötletén alapul.

NOVA LUNA



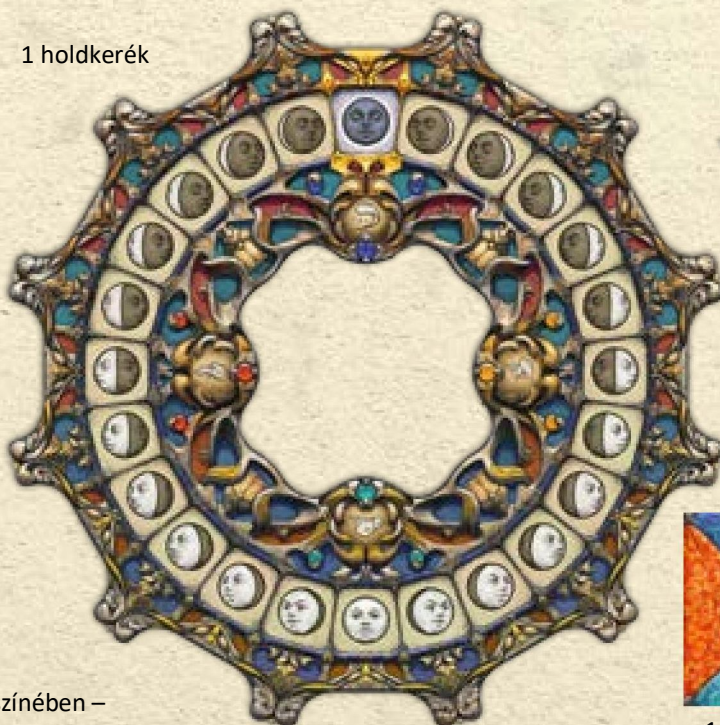
A **NOVA LUNA** egy kapcsolatépítő játék. A lapkalerakó játék minden körében a holdkeréken rendelkezésre álló és egyre fogyó készlet alapján optimalizálnod kell a választásod, a jövőre vonatkozó terved. Minden újhold, egy új stratégiát vár tőled azzal a kínálattal, amit a holdkerék ajánl. Találd meg az utat a lapkák közötti együttműködés összehangolásában és megnyered a játékot.

Dönts okosan!

JÁTÉKTARTOZÉKOK

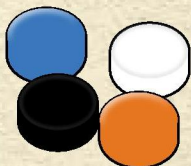


1 holdkerék



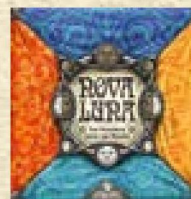
1 holdjelző

68 lapka 4 színben
(mindegyikből 17)



84 korong

(21 korong mind a 4 játékos színében –
1 a játékos korongja, 20 a célkorong)



1 játékszabály

A játék 2-4 játékosra vonatkozó szabályait a 2-6 oldalakon olvashatjátok, míg a szóló játékváltozat leírását a 7. oldalán találjátok.

A JÁTÉK CÉLJA

Minden alkalommal, amikor teljesül egy cél az egyik lapkádön, tegyél egy célkorongot rá. Ahhoz, hogy megnyerd a játékot, elsőként kell lehelyezned az összes célkorongod.

KÉSZÍTŐK

Szerző: Uwe Rosenberg
Társzerző: Corné van Moorsel
Illusztráció: Lukas Siegmon
Elrendezés: Klemens Franz | atelier198
Megvalósítás: Lars Frauenrath
Szerkesztés és támogatás: Michael Schmitt
Lokalizáció: T.R. Knight
Kiegészítő elrendezés: 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

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



Nem hivatalos fordítás és szerkesztés:
Holl Márta

ELŐKÉSZÍTÉS

- 1 Helyezd a holdkereket az asztal közepére.
- 2 Tedd a holdjelzőt a külső választósáv aranymezője fölé (az újhold felett).
- 3 Keverd össze képpel lefelé az összes lapkát, és véletlenszerűen választva, tegyél képpel felfelé a maradék 11 mezőre egyet-egyet.
- 4 A maradék lapkákból alkoss képpel lefelé fordított húzókupacokat és ezeket helyezd a holdkerék közelébe.
- 5 Válassz ki a játékos színed és vedd el a hozzá tartozó 21 korongot.

Fontos: Ha ez az első NOVA LUNA játékotok, akkor azt javasoljuk, hogy csökkentett korongszámmal kezdjétek. Három játékos esetében a 21 korong helyett, 18 korongot, míg 4 játékosnál 16 korongot használjatok.

- 6 Határozzátok meg az előzetes játéksorrendet. Ehhez minden játékos helyezzen a készletéből 1 korongot az asztal közepére, és az, aki legkésőbb ébredt ma fel, becsukott szemmel húzza fel az összes korongot. Készítsen ebből úgy egy kupacot a húzás sorrendjében, hogy amit elsőnek húzott, az kerül az aljára, a második erre a korongra kerül és így tovább. Helyezd ezt a korongkupacot a holdsáv újholdjára.

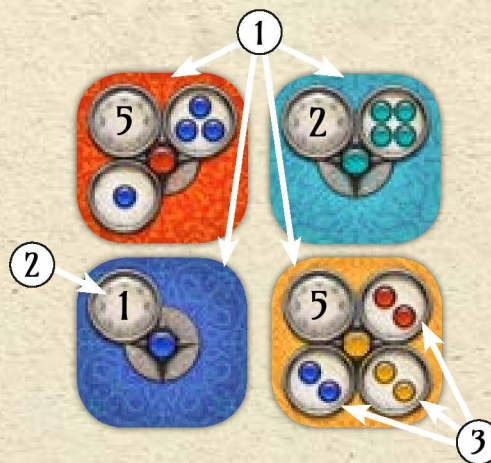


A LAPKÁK FELÉPÍTÉSE

A lapkáknak három eleme van: szín, időköltés és célok.

- 1 **Szín** - A lapkák négyféle színben érkeznek: kék, piros, türkiz és sárga.
- 2 **Időköltés** - A lapka bal felső sarkában lévő szám (1-7) az „időt” jelzi, ami annak a költségére, hogy kiválaszd és lehelyezd azt a lapkát.
- 3 **Célok** - A többi lapkasarokban 0-3 cél látható, amit további lapkák lehelyezésével teljesítesz. **Egy cél elérése** érdekében, a szomszédos lapkák színének egyeznie kell a cél színével. A célok teljesítéséről bővebben az 5. oldalon olvashatsz.

Fontos: Lehelyezhetsz olyan lapkákat is, amelyek a színe nem egyezik a szomszédos lapka egyik céljával sem. Ezt azért nem ajánljuk, de nem lehet mindig megakadályozni.



A célotok teljesítése érdekében, egymást felváltva veszitek fel a választott lapkákat a holdkerékről, amit magatok előtt, a saját játékos területeken helyeztek le. A játékosok sorrendjét a *holdsávon* lévő pozíciók határozza meg. **Tehát mindig az a játékos végzi a fordulóját, akinek a korongja a leghátul áll a holdsávon.** Amennyiben több játékos osztozik egy ilyen utolsó pozíción, akkor a fordulóját az végzi, akinek a korongja a korongkupac tetején van.

Minden játékos a fordulójában az alábbi öt lépést végezze el sorrendben:

1. Töltsd fel a választósávot (opcionális).
2. Válassz egy lapkát és mozgasd a holdjelzőt.
3. Haladj a korongoddal.
4. Helyezz le egy lapkát.
5. Teljesítsd a célokat.

A választósáv feltöltése

Ha a fordulód elején **egy vagy két** lapka maradt a *választósávon*, **dönt-hetsz** úgy, hogy feltöltöd ezt a *sávot*. A rendelkezésre álló húzókupacokból húzd fel a lapkákat és rakd azokat képpel felfelé a *választósáv* üres mezőire. A feltöltést mindig az óramutató járásával egyező irányba haladva végezd el, kezdve a holdjelzőhöz eső legközelebbi mezővel.

Ha a fordulód elején egyáltalán **nincs lapka** a *választósávon*, akkor minden üres mezőt fel **kell** töltened.

Amennyiben elfogynának a kupacok lapkái, töltsd fel a *sávot* a maradékból annyira, amennyire csak tudod.

Válassz egy lapkát és mozgasd a holdjelzőt

A holdjelzőtől kezdve, az óramutató járásával egyező irányba haladva, válassz ki a soron következő három lapka egyikét. Az üres mezőket hagyd figyelmen kívül.

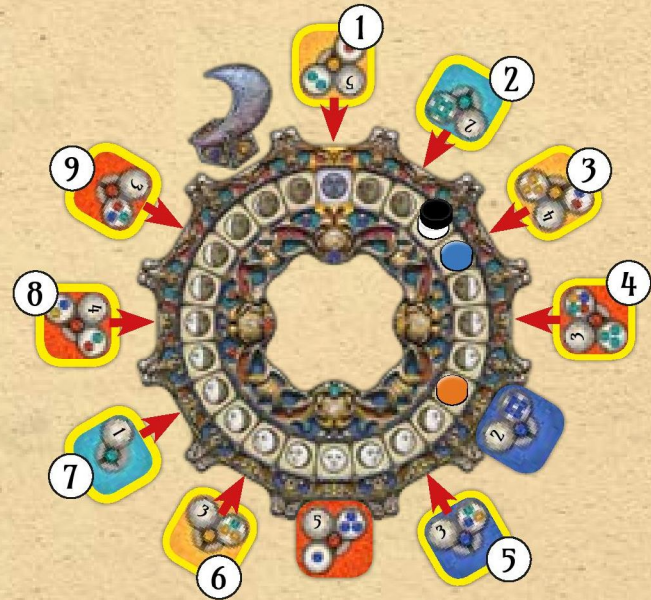
Miután választottál egy lapkát, a holdjelzőt tedd annak a helyére.

Fontos:

- Minél magasabb egy lapka értéke, annál könnyebb teljesíteni a lapka céljait.
- Minden fordulóban **kell** lapkát választanod, nem ugorhatod át ezt a lépést.

PÉLDA A VÁLASZTÓSÁV FELTÖLTÉSÉRE

A narancsszínű játékos úgy dönt, hogy a fordulója alatt feltölti a választósávot. Kilenc új lapkát helyez le (lásd az alábbi példát, 1-9) az óramutató járásával egyező irányba haladva, kezdve a holdjelzőtől.



PÉLDA A LAPKAVÁLASZTÁSRA ÉS HOLDJELZŐ MOZGATÁSÁRA

A kék játékos kiválasztja a sárga színű, 4-es értékű lapkát, majd lehelyezi az eltávolított lapka helyére a holdjelzőt.



JÁTÉKMENET

Haladj a koronggal

A kiválasztott lapka bal felső sarkában lévő szám azt jelzi, hogy a *holdsávon* hány mezőt **kell** haladnod a játékos korongoddal. Ha azon a mezőn már áll egy másik játékos korongja, egyszerűen csak tedd ennek a korongnak a tetejére a sajátod.

Emlékeztető: Mindig annak a játékosnak a fordulója következik, akinek a korongja leghátul áll a *holdsávon*. Amennyiben több játékos osztozik egy ilyen utolsó pozíción, akkor a fordulóját az végzi, akinek a korongja a **korongkupac tetején** van.

Helyezz le egy lapkát

Ebben a lépésben a választott lapkádat tedd le a játékos területedre. Az első lapka nyitja a játékos területed, ezért csak egyszerűen helyezd magad elé. A következő forduló lapkáit, illeszd mindig élszomszédosan a játékos területeden lévő egyik lapkához. Minden lapkát, amit lehelyezel, képpel felé tedd le és az időköltés bal felső sarokban legyen látható.

Fontos:

- Mindenki a saját játékos területének a lapkáit építi fel. Tehát, győződjetek meg, hogy mindenkinek van-e elegendő tér ennek elvégzésére.
- Mindenkinek le kell helyeznie az adott fordulója lapkáját, senki nem vihet át lapkát a következő fordulójára.

PÉLDA A JÁTÉKOSKORONG HALADÁSÁRA

Miután a kék játékos kiválasztotta a 4-es értékű sárga lapkát (lásd az előző példában), négy mezővel kell előretolnia a korongját a *holdsávon*.



Célok teljesítése

A kiválasztott lapka 0-3 célt tartalmazhat. Minden egyes célt egymástól külön kell megvizsgálni. Minden egyes cél 1 és 4 közötti színnel rendelkezik. A cél akkor teljesül, ha az ábrázolt színek megfelelnek a négy vízszintesen vagy függőlegesen lehelyezett szomszédos lapkák színével – azzal a gyakorisággal, ahogyan a célban vannak ábrázolva. **Van egy különleges tulajdonság: az azonos színű lapkák** összeadódnak, láncolatot hoznak létre. Egy cél teljesítése érdekében, számold össze az összes vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos, azonos színű lapkákat, hogy meghatározd a láncértéküket. Ezek a láncolatot alkotó lapkák segítenek a célt elérni, ha legalább az egyikük szomszédos a céllal rendelkező lapkával. De figyelj oda: Annak a lapkának a színe soha nem számít, amire a cél van jegyezve!

Amikor a fent leírtak szerint teljesítesz egy célt, fedd azt le a készletedből egy célkoronggal. Egy lapkának legfeljebb három célja lehet, amit teljesíthetsz. Egy fordulón belül, tetszőleges számú lapkán több célt is teljesíthetsz.

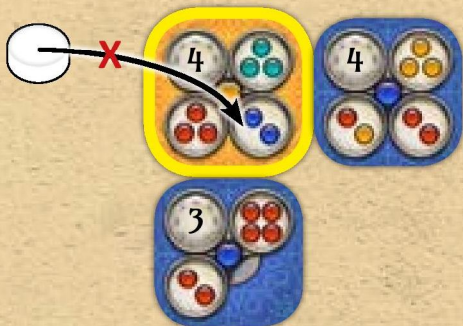
Ha az aktuális játékosnak még maradtak célkorongjai, menjen vissza az 1-ső lépésre. Ha pedig nem maradtak célkorongjai, akkor a **játék vége** következik. A játék befejezéséről a 6. oldalon olvashattok több információt.

Fontos:

- A célon belül a színek elrendezésének nincs jelentősége. Egy cél teljesítése érdekében, a megfelelő színek megfelelő mennyiségben való egyezése számít.
- A lapkákat bármennyi célhoz fel lehet használni mindaddig, míg a szomszédságra vonatkozó szabályokat betartjátok.

PÉLDA A CÉLOK TELJESÍTÉSÉRE

A kék kiválasztotta a 4-es kék lapkát és azt letette a 4-es sárga lapka jobb oldalára. Egy későbbi fordulójában a kék kiválasztja és elhelyezi a 3-as kék lapkát, hogy befejezze a „2 kék” célt a 4-es sárga lapkán.



A CÉLOK TELJESÍTÉSÉNEK PÉLDÁJA LÁNCOLATOKKAL

Egy másik módja, hogy teljesítsd a sárga lapka „2 kék” célját, hogy használod a szomszédos azonos színű lapkákat. Ezt a célt egy kék lapkával lehet megvalósítani, ami a sárga lapka szomszédságában van, és egy második kék lapka az első kék mellett, ami a kék lapkák láncolatát alkotja. A példa azt is ábrázolja, hogy az átlósan lehelyezett lapkák nem számítanak szomszédosnak. A sárga lapkán lévő „3 piros” cél még ezért nem teljesült.



Egyetlen lapkán egyidejűleg több cél is teljesíthető. Például, a játékos a sárga lapkát az alábbi helyre tette. Egyidejűleg teljesíti a „3 piros” és „2 kék” célokat. Minden teljesített célt a játékos lefed a készletéből származó célkoronggal.



Ha a 4-es kék lapkát az alábbi helyre teszed, akkor a „2 piros” és „4 piros” célt a piros lapok láncja teljesíti. A 3-as piros lapka függőlegesen szomszédos a 4-es kék lapkával. Az 5-ös piros, a 2-es piros és az 1-es piros lapkák a 3-as piros lapkával vannak láncolatban, így azok összeadódnak és 1, 2, 3, 4 piros lapnak számítanak egy cél elérése érdekében!



JÁTÉK VÉGE

A játék befejeződik, amint az aktuális játékos mind a 20 célkorongját lehelyezte az előtte levő lapkákra (a kezdő játékban 17 vagy 15 korong), amivel megnyeri a játékot. A játék akkor is véget ér, amikor egy játékos már nem tud több lapkát választani, mert az összes kiválasztották már.

Ebben az esetben a legkevesebb célkoronggal rendelkező játékos nyer. Döntetlen helyzetben, az a játékos nyer, aki a következő körben a legkevesebb célkoronggal rendelkezett ahhoz, amivel megnyerte volna a játékot.

STRATÉGIAI LEHETŐSÉGEK

1. stratégia – Nagy értékű lapkák a könnyebb célokért

A nagyobb értékű lapkáknek könnyebben teljesíthető céljai vannak. Ennek a 7-es sárga lapkának három célja van, amit csak három lapka használatával lehet teljesíteni.



2. stratégia – Lapkák, amikkel azonnal teljesíthető a cél

Ideális esetben a szomszédos lapkák teljesíthetik egymás céljait. Ez a türkizkék és piros lapka egymás mellé helyezve azonnal teljesíti a másik célját.



3. stratégia – Célok teljesítése több lapkán

A lapkák egyszerre több lapkán teljesítik a célokat. Ez a két sárga lapka a „2 sárga” célt teljesíti a türkiz és piros lapkán.



4. stratégia – Egymást támogató lapkák

Ne feledd, hogy az eredeti lapka színe nem számít. Annak érdekében, hogy teljesítsd a 2-es piros lapkán a célt, legalább négy további piros lapra van szükséged.



5. stratégia – Független célok

A célok egymástól függetlenek és ugyanazokat a lapkákat használod a teljesítésükhöz. Ezért a négy piros lapka teljesíti a kék lapka mindkettő, a „2 piros” és a „4 piros” célját.



A SZÓLÓ JÁTÉKVÁLTOZAT

A szóló játékváltozat szabályaira is ugyanazok vonatkoznak, mint a többjátékos változatra, a következő módosításokkal:

ELŐKÉSZÍTÉS

Az **1-4 lépések** teljesen megegyeznek a többjátékos változat előkészítésével.

5. Válassz egy színt és készíts két kupacot ebből a választott színű korongokból. Az egyik kupac 8, míg a másik 13 korongot tartalmazzon.

Ne helyezz korongot a holdsávra.

6. Mivel ez szóló játék, így nincs játékos sorrend.

JÁTÉKMENET

A szóló játékváltozatot két fázison keresztül játszod. A játék célja, hogy a 21 korongot a legalacsonyabb időköltéssel helyezd le. Az 1-ső fázisban az időköltés duplán számolandó.

1. Fázis

Ugyanúgy, mint a többjátékos változatban, a holdjelzőtől kezdve (az óramutató járásával egyező irányba haladva) válaszd ki a soron következő három lapka egyikét, majd mozgasd a holdjelzőt a választott lapka helyére. Válassz egy lapkát a másik után – de anélkül, hogy játékos korongot mozgatnál előre a *holdsávon*. A célod, hogy a kisebb kupacot, a 8 korongot gyorsan lehelyezd az előtted lévő lapkákra. A 8. korong lehelyezése után töltsd fel újra a holdkerék üres mezőit. Itt még eldöntheted, hogy vársz-e a mezők feltöltésével, ha lapkát szeretnél még innen választani. Ne dobd el e maradék lapkákat. Ha mind a 11 lapkát lehelyezted magad elé, de a 8 koronggal nem sikerül célt elérni, attól még fel kell töltened a holdkerék üres mezőit.

Miután úgy döntöttél, hogy újratöltöd a mezőket, add össze az előtted lévő lapkák időköltését és jegyezd fel az értéket. Ehhez az értékhez adj 10-et minden koronghoz, ami a 8-ból megmaradt.

Fontos: Miért választanál több lapkát a 8. célkorongod után, amikor az növeli a pontszámot? Ezzel növeled annak az esélyét, hogy a 2. fázisban le tud helyezni az összes célkorongod. Megéri kockáztatni a magasabb pontszámot?

2. Fázis

Miután ismét feltöltötted a *választósávot*, folytasd a játékot a 2. fázissal. Ebben a fázisban is a szokásos szabályok szerint választod ki a lapkákat. A célok teljesítésekor a korongokat a maradék kupacból vedd el (13 célkorong a 2. fázishoz és a maradék korongok az elsőből). A játék akkor fejeződik be, amikor már nincs lehelyezhető célkorongod, vagy elfogytak a lapkák a *választósávról*.

A SZÓLÓ JÁTÉK VÉGE

A játék végén add össze az előtted lévő lapkák időköltését. Ha a 21 korongból még maradt nálad, akkor minden egyes maradék korongért 10 pontot kapsz. Add össze ezeket a számokat, hogy meghatározd a végső pontszámot: minél alacsonyabb, annál jobb.

Megjegyzések:

- Bármely 100-nál alacsonyabb pontszám jó! Az összes célkorongot igen nehéz lehelyezni. Ennek az az oka, hogy a lapkákat véletlenül szerűen feded fel.
- A *választósáv* lapkáit nem cserélheted le! Ez nagyon bonyolult, ha egy szín ritka vagy hiányzik. Tekintsd ezt úgy, mint egy különleges kihívás.

A honlapunkon megtalálható és letölthető az eredmény rögzítéséhez egy pontozólap: <http://spielwiese-berlin.de/edition/nova-luna/>

Tervezői megjegyzés

A játék inspirációját a holland Cwali kiadó *Habitats* játéka adta (megjelent 2016-ban). A *Nova Lunatól* eltérően, Corné van Moorsel játékában a lapkák maximum egy célja van, és a teljesítési pontok száma függ a nehézségi szinttől. A *Nova Luna* ellentétes azzal, hogy a célok nehézségét bizonyos „beszerzési költségekkel” határozza meg. Hálámat szeretném kifejezni Corné van Moorselnek, hogy ihletet adott a játékhoz, ezért nevezem őt társszerzőnek és már önmagában a jogok megadásáért. Őszinte köszönettel tartozom Lukas Siegmonnak a csodálatos illusztrációkért. Lars Frauenrathnak a felelős megvalósításért. Különösen köszönöm a játékesztelőknek a segítségét, Timon Rosenberg, Marei Zylka, Malte Frieg és a rengeteg, csodálatos látogatónak a Berlin Con 2019-es eseményről.