

Занимательная игра
на выкладывание жетонов
для 1-4 человек
от Уве Розенберга,
основанная на идеях
Корне ван Морсела.

NOVA LUNA НОВОЛУНИЕ



Испокон веков Луна сопровождает нашу планету и оказывает на неё влияние. Она порождает приливы и отливы, светит по ночам и украшает небосвод. Новолуние (лат. nova luna) — это символ обновления, идеальное время для новых начинаний и планов. Игра «Новолуние» — именно об этом. Каждый раунд этой абстрактной игры на выкладывание жетонов вы заново планируете своё будущее. Дары лунного колеса непредсказуемы, поэтому каждый ход ваша стратегия будет меняться. Принимайте решения мудро!

СОСТАВ ИГРЫ



Лунное колесо



Полумесяц

68 жетонов 4 цветов
(по 17 каждого цвета)



84 диска 4 цветов
(по 21 каждого цвета)



Правила

Далее описаны правила для 2-4 игроков. Правила одиночной игры можно найти на с. 6.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — раньше других положить все диски своего цвета на свои жетоны. Каждый раз, когда вы выполняете задание на одном из своих жетонов, вы можете положить на него диск.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Уве Розенберг
Соавтор: Корне ван Морсел
Иллюстратор: Лукас Зигмон
Оформление: Клеменс Франц | atelier198
Производство: Ларс Фрауэнрат
Редактура и поддержка проекта: Кэдди Арендт, Михаэль Шмитт

© 2020

Издательство Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Берлин, Германия
www.edition-spielwiese.de



РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ».
Редакция выражает благодарность Даниилу Яковенко, Денису Карпенко, Игорю Трескунову, Филиппу Иванову, Дарье Акамсиной, Андрею Багрикову, Никите Баранову, Максиму Книшевицкому, Андрею Королёву, Лайле Сатириной, Ксении Ивановой и Андрею Черепанову.

Замена компонентов:
Вы купили качественный товар. Если какой-либо компонент отсутствует или есть другая причина для рекламации, свяжитесь с нами: support@lavkaigr.ru
Мы желаем вам провести много весёлых часов с этой игрой. Ваша команда «Лавка Геймз».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите лунное колесо на середину стола так, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

Поставьте полумесяц в ячейку над золотым полем *шкалы выбора* снаружи лунного колеса (над символом новолуния). Инструкция по сборке полумесяца изображена на боковой (жёлтой) стороне нижней части коробки.

Перемешайте жетоны (лицевой стороной вниз), затем положите по 1 случайному жетону в каждую из 11 пустых ячеек лицевой стороной вверх.

Сложите остальные жетоны лицевой стороной вниз в одну или несколько стопок и поместите их возле лунного колеса — это запас. Выберите себе 1 из 4 цветов и возьмите все диски этого цвета (21 шт.).

Важно: если вы играете впервые, рекомендуем брать меньшее количество дисков. В партии на троих возьмите по 18 дисков, а в партии на четверых — по 16 вместо 21.

Теперь определите начальную очерёдность ходов. Каждый игрок кладёт диск своего цвета на середину стола. Игрок, который сегодня проснулся позже всех, зажимает в кулак все эти диски и не глядя выкладывает их по одному, друг на друга, формируя стопку. Положите эту стопку на символ новолуния на *шкале Луны*.



ОЧЕРЁДНОСТЬ ХОДА

Важно: в этой игре очерёдность хода игроков НЕ передаётся по часовой стрелке!

Очерёдность хода определяется положением дисков игроков на *шкале Луны*. **Ходит всегда тот игрок, чей диск находится**

позади других на *шкале Луны*. Если позади в одной ячейке находится сразу несколько дисков, то ходит игрок, чей диск лежит сверху.



ЖЕТОНЫ

Все жетоны устроены одинаково. Они бывают четырёх цветов: красные, синие, бирюзовые и жёлтые.

В левом верхнем углу всех жетонов есть цифра от 1 до 7. Эта цифра обозначает, сколько «времени» нужно потратить, чтобы взять этот жетон и выложить перед собой.

Также на жетонах изображены задания (от 0 до 3). Эти задания можно выполнить, размещая другие жетоны рядом с этим. Чтобы **выполнить задание**, цвет соседних жетонов должен совпадать с цветами, указанными в задании.

Важно: вы можете размещать жетоны, цвет которых не совпадает с цветами, указанными в заданиях на соседних жетонах. Чаще всего это не принесёт вам пользы, но иногда этого нельзя избежать.



ХОД ИГРЫ

В процессе игры вы берёте жетоны с лунного колеса и выкладываете их перед собой, стараясь выполнить как можно больше заданий.

Как брать жетоны?

Каждый ход вы берёте 1 жетон из ячеек со *шкалы выбора* снаружи лунного колеса. Ваш выбор всегда ограничен только **тремя жетонами, следующими** после полумесяца по часовой стрелке. Пустые ячейки при этом не учитываются (пропускаются). Взяв жетон из ячейки, передвиньте полумесяц на его место.

Важно: в свой ход вы обязаны взять ровно 1 жетон. Пропустить свой ход нельзя ни при каких условиях.

Важно: взяв жетон, вы обязаны сразу выложить его перед собой. Вы не можете взять жетон и выложить его позднее (или не выложить вовсе).

Заполнение шкалы выбора

Если в начале вашего хода на *шкале выбора* только **1 или 2** жетона, вы можете заполнить все пустые ячейки. Выложите по часовой стрелке в каждую пустую ячейку на *шкале выбора*, начиная с ближайшей к полумесяцу, по одному случайному жетону из запаса. Жетоны выкладываются лицевой стороной вверх.

Если в начале вашего хода на *шкале выбора* **нет ни одного жетона**, вы **обязаны** заполнить все пустые ячейки. Выкладывайте жетоны по такому же принципу: по часовой стрелке от полумесяца. Если в запасе недостаточно жетонов,

чтобы заполнить *шкалу выбора* целиком, выложите все оставшиеся жетоны.

Как двигаются диски на шкале Луны?

Взяв жетон, вы обязаны передвинуть диск своего цвета по *шкале Луны* на количество делений, равное цифре на взятом жетоне. Диски всегда двигаются **по часовой стрелке**. Если на делении, где остановился ваш диск, уже есть диски других игроков, положите свой диск **поверх них**.

Помните: ходит всегда тот игрок, чей диск находится позади всех других на шкале Луны. Если позади в одной ячейке находится сразу несколько дисков, то ходит игрок, чей диск лежит **сверху**.

Когда можно класть диски на жетоны?

Выполнив задание на жетоне, сразу выложите на него диск своего цвета из личного запаса и закройте им это задание. Заданий может быть несколько, поэтому вы можете положить на один жетон такое же количество дисков, но не больше.

Важно: каждый жетон можно использовать для выполнения любого задания, если выполняются правила соседства жетонов (см. примеры 4 и 8). Не имеет значения, закрыты дисками (выполнены) задания на соседних жетонах или нет.

Важно: не забывайте закрывать дисками выполненные задания. Однако, если вы обнаружили ранее выполненные, но не закрытые задания у себя или соперников, сделайте это или подскажите им.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только любой из игроков выкладывает последний диск из своего запаса на жетон перед собой. Этот игрок побеждает. Игра заканчивается и в том случае, если игрок в свой ход не может взять жетон со *шкалы выбора* и в запасе не осталось жетонов — тогда побеждает игрок, у которого осталось меньше всех дисков.

Остальные места распределяются по количеству дисков, оставшихся в личном запасе. В случае ничьей побеждает претендент, диск которого на шкале Луны находится позади дисков других претендентов (то есть в случае продолжения игры этот игрок ходил бы раньше).

Как выкладывать жетоны?

Взяв свой первый в игре жетон, просто выложите его перед собой, как вам удобно. Каждый последующий жетон прикладывайте к любому из жетонов перед вами сверху, снизу, слева или справа от него (класть жетоны поверх друг друга нельзя). Все жетоны выкладываются лицевой стороной вверх.

Важно: убедитесь, что на столе достаточно места, чтобы жетоны разных игроков не соприкасались.

Важно: лучше всего выкладывать жетоны так, чтобы по отношению к вам цифры были в левой верхней части, но вы можете их вращать.

Цифра на жетоне

Взяв жетон, передвиньте свой диск по шкале Луны вперёд по часовой стрелке на столько делений, сколько указывает цифра на этом жетоне. Чем меньше эти цифры, тем потенциально больше ходов у вас получится сделать. Если на делении, где остановился ваш диск, уже есть диски других игроков, положите свой диск **поверх них**.

Задания на жетоне

На жетоне может быть от 0 до 3 заданий (на некоторых жетонах заданий нет), которые занимают оставшиеся части жетона. Каждое задание выполняется независимо от других. В каждом задании может быть изображено от 1 до 4 цветов. Задание считается выполненным, если к жетону с заданием прилегают (по **горизонтали** или **вертикали**) жетоны таких цветов и в таком количестве, какие указаны в задании.

Есть одна важная особенность: если задание требует нескольких соседних жетонов одного цвета, учитываются также и все соседние (прилегающие по горизонтали или вертикали) жетоны того же цвета. Таким образом, формируется группа жетонов одного цвета. Для выполнения задания учитываются все жетоны **одного цвета** в этой группе, главное, чтобы хотя бы 1 из них прилегал к жетону с заданием. Но помните, что цвет жетона, задание которого вы выполняете, не учитывается для выполнения этого задания!

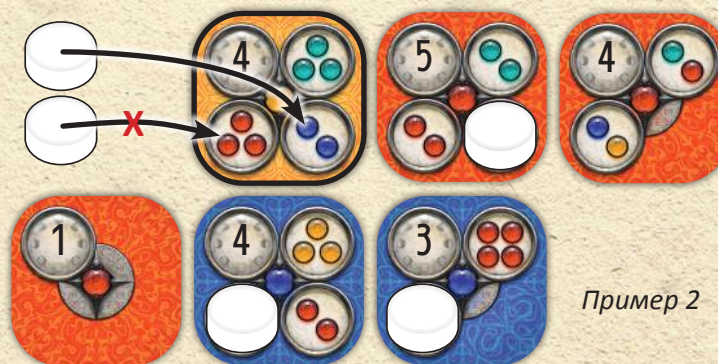
Важно: порядок цветов в задании не имеет значения. Главное, чтобы к жетону с заданием прилегли жетоны нужных цветов и в нужном количестве.

Примеры выполнения заданий

Одно из заданий на жёлтом жетоне — «2 синих». Это задание можно выполнить двумя способами: либо приложить к жёлтому жетону 2 синих жетона с двух сторон (пример 1), либо приложить с одной стороны синий жетон, а к нему — ещё один синий жетон (пример 2). Пример 2 также демонстрирует, что жетоны **не считаются соседними по диагонали**. Поэтому задание «3 красных» пока не выполнено.



Пример 1



Пример 2

Пример 3 демонстрирует, как несколько заданий на одном жетоне могут быть выполнены одновременно. В таком случае сразу закройте дисками все выполненные в этот ход задания. Чем больше цифра, тем процент задания.



Пример 3

Пример 4 демонстрирует, как можно выполнить все 3 задания на жетоне с цифрой 7, приложив всего лишь 3 жетона.



Пример 4

Желательно выкладывать жетоны так, чтобы они взаимно способствовали выполнению заданий. Пример 5 демонстрирует, как на 2 жетонах взаимно выполняется по одному заданию. В примере 6 показано, как 2 нижних жёлтых жетона образуют группу, которая выполняет задание «2 жёлтых» на обоих верхних жетонах.



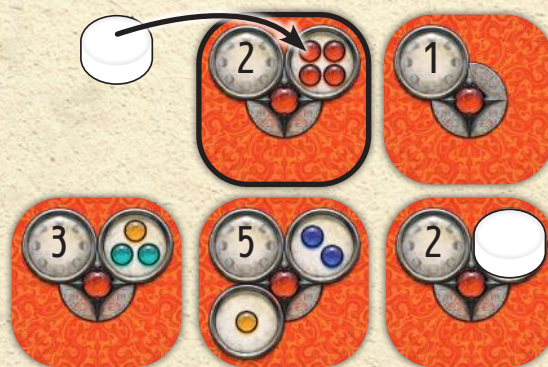
Пример 5



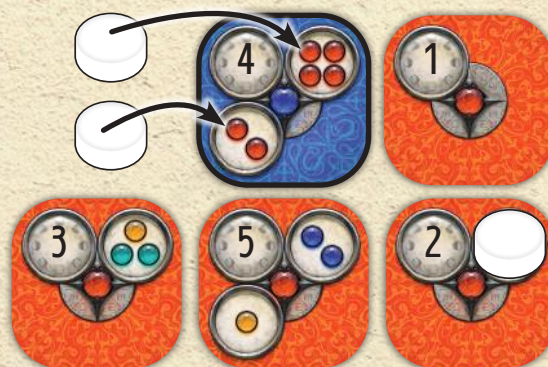
Пример 6

Важно: помните, что цвет жетона, задание на котором вы хотите выполнить, не учитывается для выполнения этого задания. Чтобы выполнить задание «4 красных» на красном жетоне с цифрой 2, нужно ещё как минимум 4 красных жетона. Большая удача, что в этой группе выложен ещё 1 красный жетон с цифрой 2, поскольку они взаимно способствуют выполнению заданий друг друга (см. пример 7).

Важно: одно задание не мешает выполнять другие (см. пример 4). Таким образом, 4 красных жетона в примере 8 выполняют оба задания на синем жетоне — «2 красных» и «4 красных».



Пример 7



Пример 8

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Одиночная партия длится около 15 минут и проходит по тем же правилам, что и партия на несколько игроков, но с некоторыми отличиями. Ваша цель — набрать как можно меньше очков.

Возьмите все диски одного цвета и разделите их на 2 стопки: 8 в одной и 13 в другой. Не кладите диски на *шкалу Луны*: в одиночной игре это не требуется.

Поставьте полумесяц в ячейку над золотым полем *шкалы выбора* снаружи лунного колеса (над символом новолуния).

Как обычно, заполните все 11 пустых ячеек на *шкале выбора* случайными жетонами лицевой стороной вверх. Так же как в обычной игре, ваш выбор ограничен только тремя жетонами, следующими после полумесяца по часовой стрелке. Взяв жетон из ячейки, передвиньте полумесяц в эту ячейку.

Вы не кладёте диск на *шкалу Луны*, просто берите один жетон за другим и выполняйте задания на них. Ваша цель — как можно быстрее выложить все 8 дисков из малой стопки на жетоны. Когда сделали это, сложите цифры на выложенных перед вами жетонах и запишите эту сумму. Затем заполните пустые ячейки на *шкале выбора* (оставив на месте уже лежащие на ней жетоны).

На этом заканчивается 1-я фаза одиночной игры. Во 2-й фазе делайте всё то же самое, но на этот раз вам необходимо выложить все 13 дисков из большой стопки.

Важно: в 1-й фазе вы можете продолжать брать жетоны и после того, как положили все 8 дисков. С одной стороны, это увеличивает (ухудшает) ваш счёт в 1-й фазе. С другой стороны, во 2-й фазе игры вы сможете быстрее и эффективнее выложить оставшиеся 13 дисков, ведь и перед вами, и на *шкале выбора* будет больше разных жетонов.

Разместив на жетонах все диски (конец 2-й фазы), снова сложите цифры на всех выложенных перед вами жетонах и запишите эту сумму. Теперь сложите суммы, получившиеся у вас после 1-й и 2-й фазы игры: это и будет ваш итоговый результат. Стремитесь к тому, чтобы он был как можно меньше.

Игра заканчивается и в том случае, если во 2-й фазе закончились все жетоны на *шкале выбора*.

Комментарии:

- Старайтесь набрать меньше 100 очков. Это будет непросто, поскольку разнообразие жетонов в одиночной игре меньше, чем в обычной игре.
- В одиночной игре недоступно действие «Заполнение шкалы выбора»! Это сильно усложняет задачу, поскольку какой-то цвет может попадаться редко или не попадаться вовсе. Но чем сложнее задача, тем интереснее играть!

Важно: если в 1-й фазе вы взяли все 11 изначально выложенных жетонов, но не выложили все 8 дисков, добавьте к своему счёту 10 очков за каждый невыложенный диск (из первых 8). Затем заполните пустые ячейки на *шкале выбора* и начните 2-ю фазу.

Важно: если во 2-й фазе вы взяли все жетоны, но не положили все диски (21 шт.), добавьте к своему счёту 10 очков за каждый невыложенный диск. После этого игра завершается.

Здесь вы можете скачать специальный лист для подсчёта очков:
<https://www.lavkaigr.ru/media/uploads/Wertungsblatt.pdf>



От автора

Вдохновением для «Новолуния» послужила игра *Habitats*, созданная Корне ван Морселом и выпущенная в 2016 году голландским издательством Swali. Эта игра отличается от «Новолуния» тем, что в ней на жетонах есть только одно задание, а количество очков, получаемых за его выполнение, зависит от уровня сложности. В «Новолунии» же задания с разной сложностью требуют разного «времени» на выполнение, что влияет на порядок хода. За идею игры я выражаю свою признательность Корне ван Морселу, которого я по праву могу назвать соавтором. Также я благодарю Лукаса Зигмона за прекрасные иллюстрации, а Ларса Фрауэнрата за организацию производства. Тимон Розенберг, Марей Зилка, Мальте Фриг и потрясающие участники Berlin Con 2019 — спасибо вам за тестирование игры. Наконец, мы всей командой благодарим Кэдди Арендт за её неоценимый вклад в создание «Новолуния». Кстати, название придумала именно она!