

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

NOVA LUNA

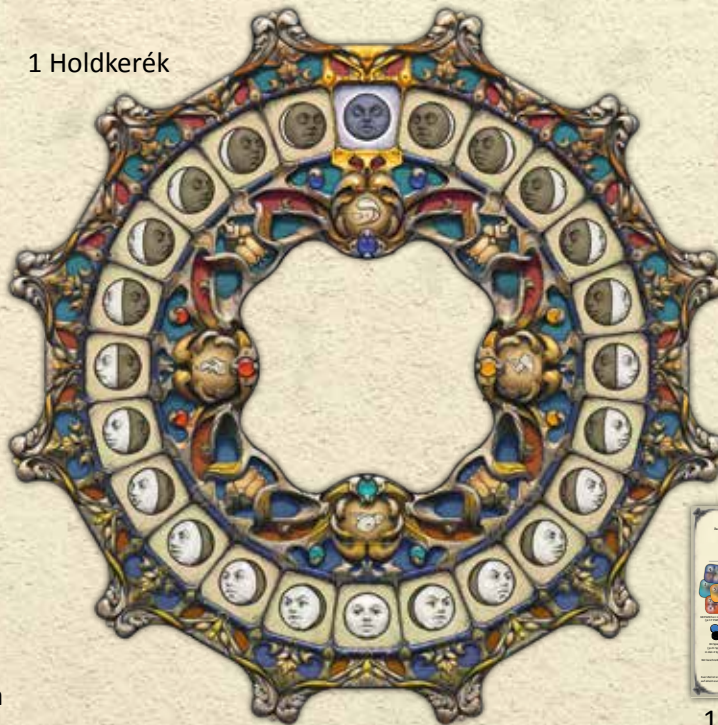


A Hold évezredek óta hatással van az emberiségre a Földön. A Hold okozza az árapályokat, és éjszaka ébren tartja az embereket. Az újhold az újrakezdés szimbóluma: ez a tökéletes alkalom valami újba kezdeni, és megtervezni a jövőt. A NOVA LUNA (latinul újhold), egy absztrakt lapkalehelyezős játék, amelynek minden fordulójában újra meg kell terveznetek a jövőt. Készítsetek új stratégiát, hogy meg tudjatok birkózni azzal, amit a holdkerék kínál nektek. Döntsetek okosan!

A JÁTÉKELEMELK

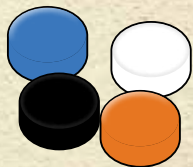


1 Holdkerék



1 Holdjelző

68 lapka 4 színben
(17-17 mindből)



84 korong
(21-21 korong mind a
4 játékos színében)



1 szabályfüzet

Először a játék 2-4 játékosra vonatkozó szabályait írjuk le részletesen. A szólójáték leírása a 6. oldalon található.

A JÁTÉK CÉLJA

A célotok elsőként letenni az összes korongotokat. Minden alkalommal, amikor teljesítitek egyik lapkátok egyik feladatát, rátehettek a teljesített feladatra egy korongot.

STÁBLISTA

Szerző: Uwe Rosenberg
Társszerző: Corné van Moorsel
Illusztráció: Lukas Siegmon
Tördelés: Klemens Franz | atelier198
Megvalósítás: Lars Frauenrath
Szerkesztés és támogatás: Kaddy Arndt, Michael Schmitt
Fordítás: Dunda

© 2020

Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21

10245 Berlin, Germany

www.edition-spielwiese.de

Importálja és forgalmazza:

Gamer Café Kft.

2030 Érd, Budai út 28.

www.compaya.hu



A játékszabály, a játékelemek vagy az illusztrációk újrayomása vagy közzététele csak előzetes jóváhagyással engedélyezett.

Alkatrész-szolgáltatás:

Minőségi terméket vásárolt! Ha valamelyik alkatrész hiányzik, vagy más oka van panaszra, kérjük, lépjen kapcsolatba velünk:
email: info@compaya.hu
Sok szórakoztató órát kívánunk ehhez a játékhoz. ComPaYa csapata

A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

Tegyétek a holdkereket úgy az asztal közepére, hogy mindenki könnyen elérje.

Tegyétek a Holdjelzőt a külső választósáv aranymezője fölé (az újhold fölé). A Holdjelző összeállításához leírást, a játékdoboz aljának sárga oldalán találtok.

Keverjétek össze képpel felfelé az összes lapkát, és tegyék képpel felfelé 1-1 véletlenszerűen húzott lapkát a maradék 11 mezőre.

A maradék lapkákból alkossatok képpel lefelé fordított húzópaklikat, és tegyétek ezeket a holdkerék köré.

Válasszátok ki a játékoszínéteket. Vegyétek el a színétekhez tartozó 21 korongot.

Fontos: Ha ez az első játszmatok a NOVA LUNA játékkal, akkor azt javasoljuk, hogy csökkentsétek a korongok számát. 3 játékos esetén 18 korongot, míg 4 játékos esetén 16 korongot vegyetek el a 21 helyett.

Határozzátok meg a kezdő játékos sorrendet úgy, hogy minden játékos tegyen a saját készletéből 1-1 korongot az asztal közepére, és az, aki legkésőbb ébredt ma fel, becsukott szemmel húzza fel a korongokat. Készítsen ezekből a húzás sorrendjében egy tornyot: az elsőnek húzottat tegye alulra, a következőt erre a korongra tegye, és így tovább. Végül tegye ezt a korongpaklit a holdsáv újholdjára.



A JÁTÉKOS SORREND

Fontos: Nem az óramutató járása szerint kerültek sorra!

A *holdsávon* lévő korongok mutatják mindig a körsorrendet. **Min-dig azon a játékoson a sor, akinek a korongja a leghátrább van a**

holdsávon. Ha több korong osztozik a leghátsó pozíci-
ón, akkor az a játékos van soron, akinek legfelül van a
korongja.



A LAPKÁK

Minden lapkának azonos a felépítése: van színe, van rajta egy szám, és 0-3 feladat.

A lapkák 4 különböző színben érhetőek el:
piros, kék, türkiz és sárga.

A lapka bal felső sarkában lévő szám (1-7) az „időt” jelzi, ez a lapka elvételének és lerakásának a költsége.

A többi sarokban feladatok vannak (0-3 feladat, a lapkától függő-
en), amit további lapkák lerakásával teljesíthettek. **Egy feladat tel-
jesítéséhez** a szomszédos lapkák színének egyeznie kell a feladat
színeivel.

Fontos: Le lehet úgy is tenni lapkákat, hogy a színe nem egyezik
a szomszédos lapka egyik feladatával sem. Ezt alapvetően nem
javasoljuk, de nem lehet mindig elkerülni.



A JÁTÉK MENETE

A játék folyamán lapkákat vesztek el a holdkerékről, leteszitek azokat magatok elé, és megpróbáljátok velük teljesíteni a feladataitokat.

Hogy veszitek el a lapkákat?

A holdkerék *választósávjáról* veszitek el a lapkákat. A Holdjelzőtől kezdve, az óramutató járásával egyező irányba haladva, a **szoron következő három lapkából** kell egyet választanod. Az üres mezőket (ahol nincs már lapka) hagyd figyelmen kívül, azok nem számitanak. Ezt követően a Holdjelzőt tedd arra a mezőre, ahonnan elvetted a lapkát.

Fontos:

- Az elvett lapkákat azonnal le kell tenni. Nem lehet elvenni egy lapkát, és félre tenni, hogy majd később (vagy soha) ne használja fel a játékos.
- A játékosnak a körében mindig el kell vennie lapkát. Nem lehet kihagyni a lapkaválasztást.

A választósáv feltöltése

Ha a köröd kezdetén csak **egy vagy két** lapka van a választósávon, akkor feltöltheted az összes üres mezőt véletlenszerűen húzott lapkákkal. A húzópaklikból húzd fel a lapkákat, és tedd azokat képpel felfelé a *választósávra*. A feltöltést mindig az óramutató járásával egyező irányba haladva végezd el, kezdve a Holdjelzőhöz legközelebb eső mezővel.

Ha a köröd elején **nincs egyetlen lapka sem** a *választósávon*, akkor fel **kell** töltened az összes üres mezőt. Ebben az esetben is a feltöl-

tést az óramutató járásával egyező irányba haladva végezd el, kezdve a Holdjelzőhöz legközelebb eső mezővel.

Amennyiben elfogynának a paklik lapkái, akkor annyira töltsd fel a *választósávot*, amennyire lehetséges.

Hogy haladnak előre a korongok a holdsávon?

Amikor elveszel egy lapkát, akkor annyi mezőt **kell** előre lépned a korongoddal a holdsávon, amennyit a lapka bal felső sarkában lévő szám mutat. Mindig az **óramutató járása** szerint kell haladnod. Ha egy foglalt mezőre érsz, egyszerűen tedd a **többi játékos korongjának a tetejére** a sajátod.

Emlékeztető: Mindig annak a játékosnak a köre következik, akinek a korongja leghátul áll a holdsávon. Ha több játékos osztozik a leghátsó pozíción, akkor annak a köre következik, akinek a korongja **legfelül van**.

Mikor tehetsz korongokat a lapkáidra?

Amikor a lentebb leírt módon befejezel egy feladatot, akkor lefedheted azt egy koronggal a készletedből. Mivel egy lapkán több feladat is lehet, minden feladat teljesítésért tehetsz a lapkára egy korongot.

Fontos:

- Minden lapkát bármennyi feladathoz fel lehet használni mindaddig, amíg a szomszédságra vonatkozó szabályokat betartjátok (lásd 4-es és 8-as példa). Ezért nem baj, ha a feladatok már nem felismerhetőek, mert le lettek fedve, hisz a hozzájuk felhasznált lapkák más feladatokhoz is felhasználhatóak.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amikor az első játékos minden korongját letette a lapkáira. Ez a játékos a győztes.

A játék akkor is véget ér, ha egy játékos már nem tud több lapkát elvenni, mert az összes lapka lekerült már a holdsávról. Ebben az esetben az a játékos nyer, akinek a legkevesebb korongja maradt.

A további helyezések a játékosok megmaradt korongjainak számá-

tól függenek. Az a játékos végzett előkelőbb helyen, akinek kevesebb korongja maradt.

Ha a megmaradt korongok számában holtverseny alakul ki, akkor közülük az a játékos végez előrébb, aki a körsorrendben előbb következett volna.

Hogy kell lerakni a lapkákat?

Az első lapkát, amit elveszel ebben a játékban, egyszerűen tedd magad elé. A játék folyamán mindig 1 lapkát teszel le vízszintesen vagy függőlegesen élszomszédosan a játékos területeden lévő egyik lapkához. A lerakott lapkákat mindig a feladatos felével felfelé tedd le.

Fontos:

- Mindenki a saját játékos területén épít. Ezért győződjetek meg arról, hogy mindenkinek van-e elegendő helye ehhez.
- Nem számít, hogy forgatjátok a lapkáitokat. A legjobb lerakási mód, ha úgy teszitek le, hogy a szám a bal felső sarokban látható.

A szám

Amikor elveszel egy lapkát, annyi mezőt kell előre lépned a holdsávon a korongoddal, amennyit a lapka bal felső részén látható szám mutat (a kisebb értékek könnyebben megoldható feladatokat tartalmaznak). Ha foglalt az a mező, ahova a korongod tennéd, akkor tedd az **ott lévő korong(ok) tetejére**.

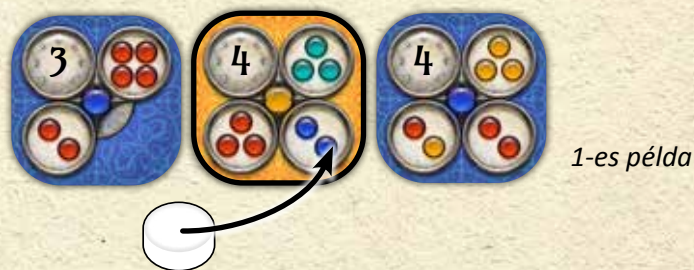
A feladatok

A lapkák 0-3 feladatot tartalmazhatnak. A feladatok a lapka fennmaradó három sarkában találhatóak, és egymástól függetlenül kell ezeket vizsgálni. Minden feladat 1-4 színből áll. Egy feladat akkor teljesül, ha a megadott színek megegyeznek a négy, **vízszintesen vagy függőlegesen** szomszédos lapka színével – azzal a gyakorisággal, ahogyan a feladatban meg van adva. Van azonban még egy speciális tulajdonság: az egymással élszomszédos, két azonos színű lapka összeadódik, azaz az adott színből kettőnek számít. Ezt tetszőlegesen lehet folytatni: számoljátok össze az összes vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos, azonos színű lapkákat. Ezek a lapkák együtt segítenek egy feladatot teljesíteni, ha legalább az egyikük szomszédos a feladat lapkájával. De figyeljetek arra, hogy a feladat lapkájának a színe soha nem számít!

Fontos: A feladaton belül a színek elrendezésének nincs jelentősége. Egy feladat teljesítésének egyetlen feltétele, hogy a megfelelő színek megfelelő mennyiségben legyenek jelen.

Néhány példa feladatok teljesítésére:

A sárga lapka egyik feladata a „2 kék”. Ez a feladat 2 kék lapkával teljesíthető, amik mindketten a sárga kezdőlapka szomszédjai (1-es példa), de teljesíthető 2 egymással szomszédos kék lapkával is, ahol csak az egyikük szomszédos a sárga kezdőlapkával (2-es példa). A 2-es példa azt is mutatja, hogy ebben a játékban **nincs átlós szomszédság**. Így a „3 piros” feladat **még nem készült el**.



A 3-as példa azt mutatja meg, hogy lehet két feladatot teljesíteni egyszerre egy lapkán: A sárga lapka lerakásakor azon 2 feladat is teljesül. Minden elkészült feladatot egy saját koronggal kell lefedni. **Minél magasabb egy lapka számértéke, annál könnyebb teljesíteni a lapkán lévő feladatokat.**



A 4-es példa egy 7-es értékű lapkát mutat, aminek a 3 feladatát 3 lapkával lehet teljesíteni.



4-es példa

Ideális esetben a lapkák segítik egymást a feladataik teljesítésében. Az 5-ös példában két lapkát láthattok, amiknek nincs szüksége újabb lapkákra ahhoz, hogy mindkettőn egy-egy feladat teljesüljön. A 6-os példában pedig két újabb lapka segítségével mindkét lapkán teljesül a „2 sárga” feladat.



5-ös példa



6-os példa

Fontos: Ne felejtsetek el, hogy a feladat lapkájának színe soha nem számít! Ahhoz, hogy a 7-es példa piros 2-es lapkájának a feladata teljesüljön, még legalább 4 piros lapkára lesz szükség. Az az ideális, ha sikerül két 2-es lapkát letenned magad elé, ahogy az a 7-es példában látható, mert akkor azok támogatják egymást.

Fontos: A feladatok függetlenek egymástól (lásd még a 4-es példát)! Így a négy piros lapka a 8-as példában mind a „2 piros”, mind a „4 piros” feladatot teljesíti a kék 4-es lapkán.



7-es példa



8-as példa

A SZÓLÓJÁTÉK

A szőlójáték nagyjából 15 percig tart. A többjátékos változat minden szabálya érvényes a következő módosításokkal:

Vedd el egy szín korongjait, és oszd két halomba őket. Az egyik halom 8, míg a másik 13 korongot tartalmazzon. Ne tegyél korongot a *holdsávra* – a szőlójátékban ezt nem használjuk.

Tedd a Holdjelzőt a *választósáv* aranymezője fölé (az újhold fölé).

Mint általában, töltsd fel a *választósáv* 11 üres mezőjét 1-1 véletlenszerűen húzott lapkával. Ugyanúgy, mint a többjátékos változatban, vedd el a Holdjelző utáni (az óramutató járásával egyező irányba haladva) három lapka egyikét, és lépj a helyére a Holdjelzővel. Vedd el az egyik lapkát a másik után – de anélkül, hogy a lapka számértékével előrelépnél a *holdsávon*. A célod, hogy a kisebb halom 8 korongját gyorsan letedd a választott lapkáidra. Amint ez sikerült, add össze az előtted lévő lapkák számértékét („időkölttségét”), és jegyezd fel ezt a számot. Ezt követően töltsd fel újra a *választósáv* üres mezőit. Az eddig el nem vett lapkák ott maradnak, ahol voltak.

A játék második fázisában próbáld lerakni a megmaradt korongjaidat a lapkáidra újabb lapkák elvételével.

Fontos:

- A játék első fázisában megengedett, hogy még elvegyél és letegyél lapkákat azután is, hogy már letetted a 8 korongodat. Ha így teszel, akkor az első fázis pontozását csak azután hajtsd végre, ha már nem teszel le több lapkát. Rövid távon ennek az a hátránya, hogy növeli a pontszámodat. Azonban megnöveli annak esélyét, hogy letehesd az összes korongodat, mert több lapkával tölti fel a második fázisra a választósávot.

A második fázis után is, amint letetted az összes korongodat, add össze az előtted lévő lapkák számértékét, és jegyezd fel ezt a számot. A két leírt számot add össze, ez a végeredményed: minél kisebb a szám, annál jobb. A játék akkor is véget ér, ha a választósávról minden lapkát elvettél.

Megjegyzések:

- Próbáld 100 pont alatt maradni! Elég nagy kihívás az összes korong lerakása. Ennek az az oka, hogy a lapkákat véletlenszerűen feded fel.
- A *választósáv* lapkait nem cserélheted le! Ez főleg akkor bonyolult, ha egy szín ritka vagy hiányzik. Tekints erre úgy, mint egy különleges kihívásra.

Fontos:

- Az első fázisban, ha mind a 11 kezdeti lapkát elvettél, és letetted magad elé, de nem sikerült mind a 8 korongodat rátenned ezekre, akkor minden megmaradt korong miatt 10-10 pontot adj hozzá az első fázis összértékéhez. Ez után töltsd fel a mezőket, és kezd el a második fázist.
- A második fázisban, ha minden lapkát elvettél, és magad elé tettél, de nem tudtad letenni mind a 21 korongod, akkor minden megmaradt korongodért adj 10-10 pontot a második fázisod eredményéhez. Ez után ér véget a játék.

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

Tervezői megjegyzés

E játék inspirációját a holland Cwali kiadó Habitats játéka adta (megjelent 2016-ban). A Nova Lunától eltérően, Corné van Moorsel játékában a lapkáknak maximum egy feladata van, és a teljesítési pontok száma függ a nehézségi szinttől. A Nova Luna játék a feladatok nehézségét különböző „beszerzési költségekkel” állítja párba. Hálámat szeretném kifejezni Corné van Moorselnek, hogy ihletet adott a játékhoz, ezért nevezem őt társszerzőnek és adom meg neki a jogokat. Őszinte köszönettel tartozom Lukas Siegmonnak a csodálatos illusztrációkért, Lars Frauenrathnak a felelős megvalósításért. Külön köszönetet szeretnék mondani Timon Rosenbergnak, Marei Zylkának, Malte Friegnek és a rengeteg, csodálatos látogatónak a Berlin Con 2019-es eseményről a játék teszteléséért. Az egész csapat külön köszönettel tartozik Kaddy Arendtnek, mivel ő találta ki a játék nevét, és nem ez volt az egyetlen értékes hozzájárulása a projekthez.