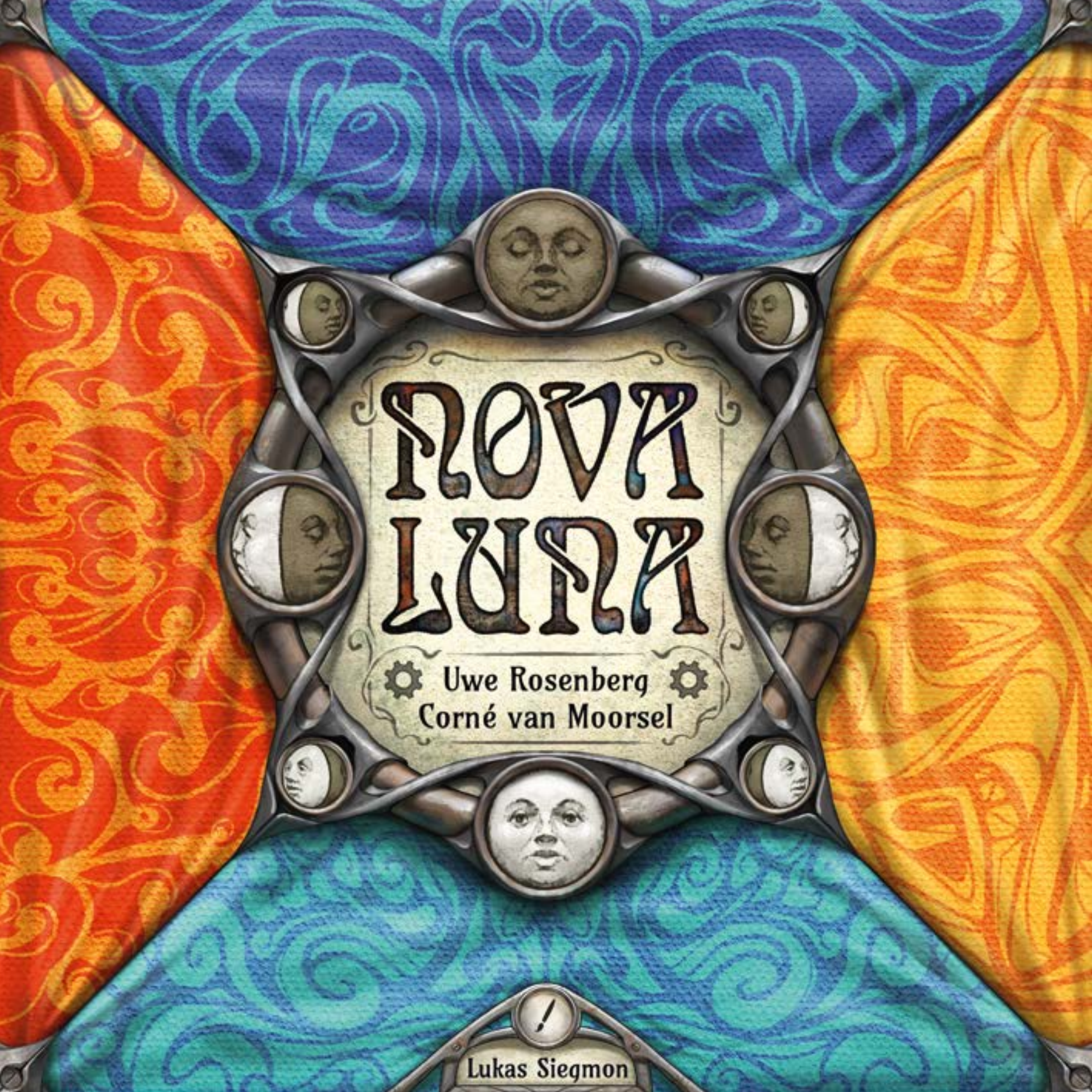

NOVA
LUNA
Uwe Rosenberg
Corné van Moorsel
Lukas Siegmon

Pametna igra postavljanja pločica od dizajnera Uvea Rozenberga za 1 do 4 igrača. Igra je bazirana na ideji Kornea van Morsela.

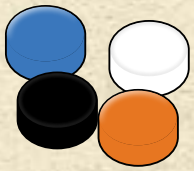
NOVA LUNA

NOVA LUNA je igra pravljenja veza. U svakoj rundi ove igre postavljanja pločica, morate optimizovati izbore i planirati za buduće poteze pazeći na sve manju zalihu pločica oko Mesečevog kotura. I sa svakim novim mesecom, moraćete da razvijate novu strategiju sa onim što vam Mesečev kotur nudi. Pronađite put kako bi stvorili sinergiju između pločica, i pobedićete.

Birajte pažljivo!

KOMPONENTE

68 pločica u 4 boje (17 pločica od svake)



84 diska (21 disk u svakoj od 4 boje igrača - 1 se koristi kao disk igrača, a 20 se koriste kao diskovi zadataka)

1 Mesečev kotur

1 marker

1 pravila

Pravila za 2 do 4 igrača se nalaze na stranama 2-6. Pravila za solo igru se nalaze na strani 7.

CILJ IGRE

Svaki put kada ispunite zadatak na jednoj od vaših pločica stavite vaš disk preko zadatka. Budite prvi koji će postaviti sve diskove zadataka kako bi pobedili u igri.

ZASLUGE

Dizajner: Uve Rozenberg
Kodizajner: Korne van Morsel
Ilustrator: Lukas Zigmon
Grafička obrada: Klemens Franc | atelier198
Realizacija: Lars Froenrat
Editor i podrška: Mihael Šmit

Uvoznik za Srbiju: MIPL,
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad,
www.drustveneigre.rs
Prevod na srpski: Danko Petrović

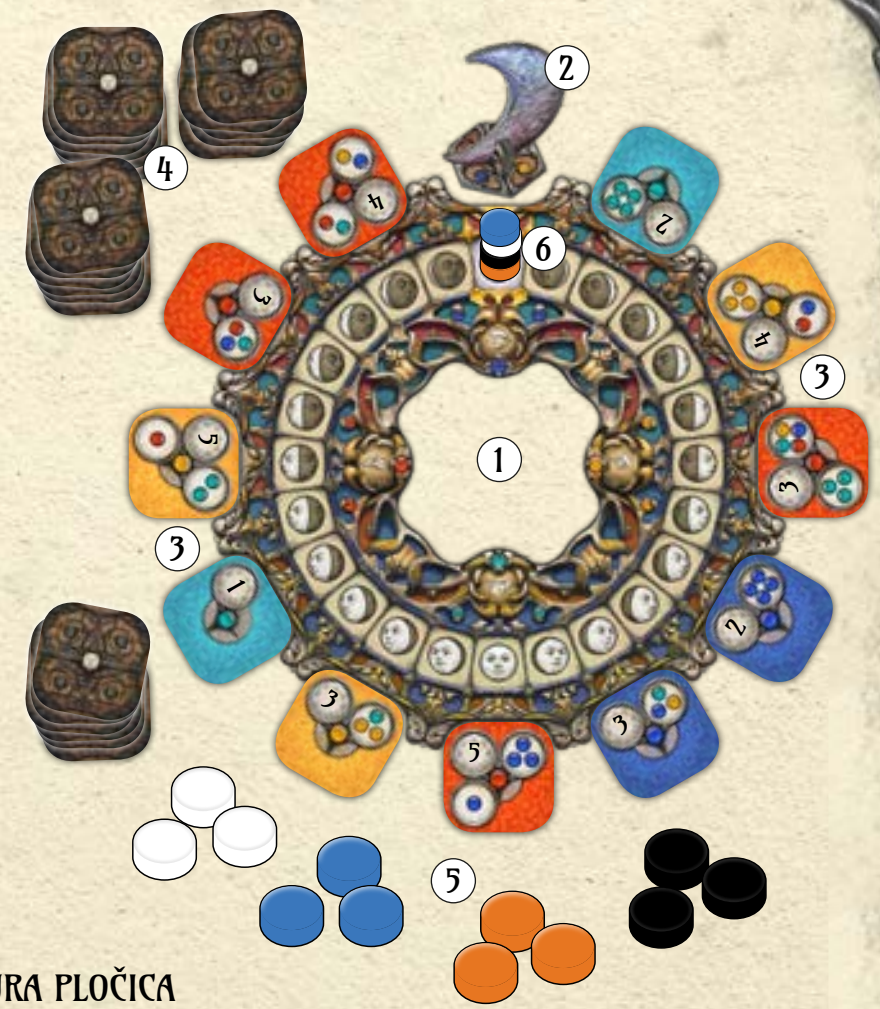
© 2019
Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de

POSTAVKA

1. Postavite Mesečev kotur na sredinu stola.
2. Postavite marker iznad zlatnog polja na *izbornoj traci* (iznad novog meseca).
3. Promešajte sve pločice licem na dole i stavite po jednu nasumično licem na gore na svako od preostalih 11 polja.
4. Napravite nekoliko gomila za izvlačenje od preostalih pločica i stavite ih blizu Mesečevog kotura.
5. Izaberite boju. Uzmite 21 disk te boje.

> **Važno:** Ako vam je ovo prva partija Nova Lune, preporučujemo da igrate sa smanjenim brojem diskova. Za 3 igrača koristite 18 diskova, a za 4 igrača koristite 16 diskova umesto 21.

6. Odredite početni redosled igranja. Kako bi uradili ovo, svaki igrač stavlja jedan od svojih diskova na sredinu stola; osoba koja je najduže spavala izvlači nasumično po jedan disk dok nisu svi izvučeni. Napravite stub od diskova redom kojim su izvlačeni: prvi disk se stavlja na dno, sledeći preko njega, i tako dalje. Postavite ovaj stub na polje novog meseca na *mesečevoj traci.*



STRUKTURA PLOČICA

Pločice imaju tri elementa: boju, vremensku vrednost i zadatke.

1. **Boja** - Pločice dolaze u 4 različite boje: plava, crvena, tirkizna i žuta.
2. **Vremenska vrednost** - U gornjem levom uglu pločice se nalazi broj (1-7) koji pokazuje koliko će vas "vremenski" koštati da odaberete i postavite tu pločicu.
3. **Zadaci** - U ostalim uglovima se nalaze 0 do 3 zadatka koje možete da rešite postavljanjem dodatnih pločica. Da bi ispunili zadatak, boja okolnih pločica mora da se podudara sa bojama na zadatku. Za više informacija o rešavanju zadataka pogledajte stranu 5.

> **Važno:** Dozvoljeno je da postavljate pločice koje se ne nalaze ni na jednom zadatku susedne pločice. Ovo se uglavnom ne preporučuje, ali je ponekad neizbežno.

TOK IGRE

Tokom igre, igrači će odigravati poteze tako što će birati pločice sa Mesečevog kotura i postavljati ih u izlog ispred sebe kako bi završavali zadatke. Red igranja je baziran na lokaciji diskova igrača na *mesečevoj traci*. **Uvek je potez igrača čiji disk se nalazi najdalje na *mesečevoj traci*.** Ako više diskova deli poslednje mesto, igrač čiji je disk na vrhu gomile je aktivni igrač.

Svaki igrač na svom potezu će redom izvršiti sledećih 5 koraka:

1. Popunjavanje *izborne trake* (opciono)
2. Biranje pločice i pomeranje markera
3. Pomeranje diska igrača
4. Postavljanje pločice
5. Završavanje zadataka

1. Popunjavanje *izborne trake*

Ako na početku vašeg poteza na *izbornoj traci* postoje samo **jedna ili dve** pločice, **možete** da popunite *izbornu traku*. Ako odlučite da to uradite, izvlačite pločice nasumično i postavljajte ih licem na gore na *izbornu traku*. Uvek prvo popunite polje koje je najbliže markeru, a zatim redom u smeru kretanja kazaljke na satu i ostala prazna polja.

Ako **nema** pločica na *izbornoj traci* na početku vašeg poteza, **morate** da popunite sva prazna polja.

Ako ostanete bez pločica, popunite *izbornu traku* koliko god možete.

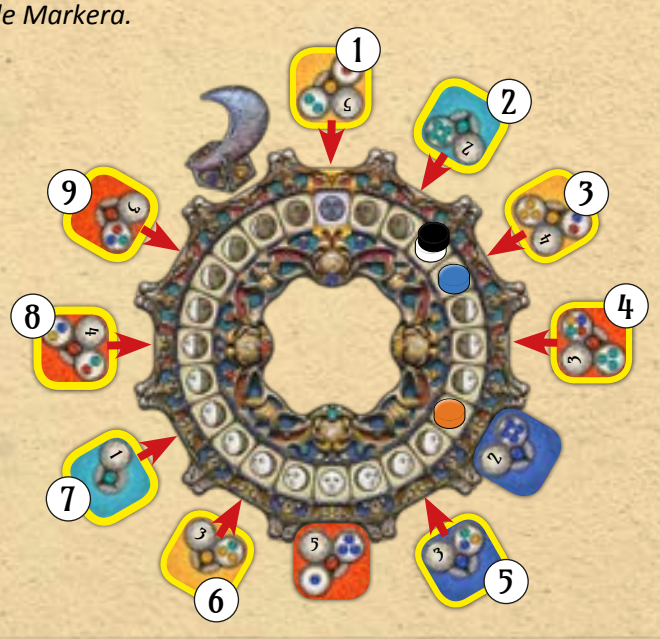
2. Biranje pločice i pomeranje markera

Počevši od markera, odaberite jednu od naredne tri pločice u smeru kretanja kazaljke na satu. Ignorišite polja bez pločica. Kada odaberete pločicu, postavite marker na polje na kojem se nalazi odabrana pločica.

Važno:
- Što je veća numerička vrednost pločice, lakše je da ispunite zadatke na toj pločici.
- **Morate** da odabrate i postavite pločicu u svakom potezu. Ne možete da odabrate da preskočite biranje pločice.

PRIMER ZA POPUNJAVANJE IZBORNE TRAKE

Narandžasti je odlučio da popuni izbornu traku tokom poteza. Igrač postavlja 9 novih pločica (pogledajte primer ispod, 1-9) u smeru kretanja kazaljke na satu, počevši od prvog praznog polja posle Markera.



PRIMER ODABIRA PLOČICE I POMERANJA MARKERA

Plavi bira žutu pločicu vrednosti 4. Igrač pomera marker na izbornoj traci na polje ispražnjeno sklanjanjem te žute pločice.

3. Pomeranje diska igrača

Svaki put kada odaberete pločicu, broj u gornjem levom uglu pločice označava koliko polja **morate** da pomerite vaš disk na *mesečevoj traci*. Ako je polje zauzeto, postavite vaš disk na vrh gomile.

Podsetnik: Uvek je potez igrača čiji se disk nalazi najdalje na *mesečevoj traci*. Ako više diskova deli poslednje mesto, igrač čiji je **disk na vrhu gomile** je aktivni igrač.

4. Postavljanje pločice

Tokom ovog koraka, dodajete pločicu koju ste odabrali u vaš izlog. Prva pločica koju odaberete će započeti vaš izlog, pa je postavite na sto ispred sebe. Svaku sledeću pločicu postavljate tako da bude ortogonalno pored već postavljene pločice u vašem izlogu. Svaka pločica koju postavljate ispred sebe mora da bude postavljena licem na gore sa vremenskom vrednošću u gornjem levom uglu.

Važno:

- Svako pravi svoj izlog pločica. Budite sigurni da svako ima dovoljno mesta ispred sebe
- Morate da postavite pločicu u svakom potezu. Ne možete da odabrate da sačuvate pločicu za kasniji potez.

PRIMER POMERANJA VAŠEG DISKA IGRAČA

Pošto je odabrao žutu pločicu vrednosti 4 (pogledajte primer na prethodnoj strani), plavi igrač sada mora da pomeri svoj disk igrača za četiri polja na mesečevoj traci.

5. Završavanje zadataka

U zavisnosti od odabrane pločice, ona može sadržati 0 do 3 zadatka. Zadaci se uvek računaju nezavisno jedan od drugog. Svaki zadatak prikazuje 1 do 4 boje. Zadatak je izvršen ako se boje poklapaju sa bojama **horizontalno i vertikalno** susednih pločica - u broju u kojem su prikazani na zadatku. **Uz jedno specijalno pravilo**: povezane pločice **iste boje** čine vezu. To znači da računate sve horizontalno i vertikalno susedne pločice iste boje kako bi im izračunali ukupan zbir za ispunjavanje zadatka. Sve ove spojene pločice će vam pomoći da ispunite zadatak ako se barem jedna od njih nalazi pored pločice sa zadatkom. Ali budite obazrivi: Boja pločice na kojoj se zadatak nalazi se nikada ne računa!

Svaki put kada ispunite zadatak kako je objašnjeno iznad, pokrijte ga sa diskom zadatka iz vaših zaliha. Pločica može da ima do 3 zadatka koje možete da ispunite. Više zadataka može da bude ispunjeno na više različitih pločica u istom potezu.

Ako trenutno aktivni igrač ima još preostalih diskova zadataka, vratite se na prvi korak. Ako nema onda je to kraj igre. Za više informacija o kraju igre, pogledajte stranu 6.

Važno:

- Raspored boja u okviru zadatka je nebitan. Podudaranje boja u tačnom broju pločica je sve što vam treba kako bi ispunili zadatak.
- Svaka pločica može da se koristi za bilo koji zadatak dok god se prate pravila susedstva.

PRIMER ISPUNJAVANJA ZADATKA

Plavi je odabrao plavu pločicu vrednosti 4 i postavio je desno od žute pločice. U narednom potezu plavi je odabrao i postavio plavu pločicu vrednosti 2 kako bi ispunio zadatak "2 plave" na žutoj pločici.

PRIMER ISPUNJAVANJA ZADATAKA SA VEZAMA

Drugi način da se ispuni zadatak "2 plave" na žutoj pločici je da se koriste susedne pločice iste boje. Ovaj zadatak može da bude ispunjen sa plavom pločicom koja je pored žute pločice i još jedne plave pločice koja je pored prve plave pločice, kreirajući vezu plavih pločica. Ovaj primer, takođe, pokazuje da se pločice postavljene dijagonalno ne računaju kao susedne. Tako da zadatak "3 Crvene" na žutoj pločici ***nije još ispunjen.***

Više zadataka može da bude ispunjeno u isto vreme postavljanjem jedne pločice. Na primer, kada je postavljena žuta pločica, na primeru ispod, istovremeno su ispunjena dva zadatka - "3 crvene" i "2 plave". Svaki ispunjeni zadatak se prekriva diskom zadataka iz igračevih zaliha.

Ako postavite plavu pločicu vrednosti 4 kao što je prikazano na primeru dole zadaci "2 crvene" i "4 crvene" će biti ispunjeni vezama crvenih pločica. Crvena pločica vrednosti 3 je vertikalno susedna plavoj pločici. Ostale crvene pločice su u vezi sa crvenom pločicom vrednosti 3, pa se sve računaju zajedno i broje zajedno tako da imamo 4 crvene pločice za izvršavanje zadatka.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada aktivni igrač postavi svih 20 diskova zadataka na pločice u okviru svog izloga (17 ili 15 u početničkim igrama). Taj igrač je pobedio. Igra se takođe završava kada igrač nije u mogućnosti da odabere pločice, jer su već sve odabrane.

U ovom slučaju, igrač sa najmanje preostalih diskova zadataka je pobednik.
U slučaju nerešenog rezultata, igrač sa manje diskova zadataka koji bi prvi igrao sledeći potez je pobednik igre.

STRATEGIJE

Strategija 1 - Skupe pločice za lake zadatke

Pločice sa velikim vrednostima imaju zadatke koje je lakše ispuniti. Žuta pločica vrednosti 7 ima 3 zadatka koji mogu da se ispune sa samo 3 pločice.

Strategija 2 - Pločice koje odmah izvršavaju zadatke

U idealnom slučaju, susedne pločice će moći da ispune zadatke jedna drugoj. Ova tirkizna i crvena pločica odmah izvršavaju zadatke ako se stave jedna pored druge.

Strategija 3 - Ispunjavanje zadataka na više pločica

Pločice mogu da ispune zadatke na više pločica. Ove dve žute pločice ispunjavaju "2 žute" zadatke i na tirkiznoj i na crvenoj pločici.

Strategija 4 - Pločice koje podržavaju jedna drugu

Ne zaboravite da se boja originalne pločice nikada ne računa. Kako bi izvršili zadatak na crvenoj pločici vrednosti 2, morate da imate 4 dodatne crvene pločice.

Strategija 5 - Zadaci su nezavisni

Zadaci su nezavisni jedan od drugog i mogu da se koriste iste pločice kako bi bili ispunjeni. Tako 4 crvene pločice ispunjavaju i "2 crvene" i "4 crvene" zadatke na plavoj pločici vrednosti 4.

SOLO IGRA

Poštuju se sva pravila kao i u igri za više igrača sa sledećim izmenama:

POSTAVKA

Koraci **1 do 4 su isti** kao i u igri za više igrača.

5. Odaberite boju i formirajte dve gomile sa diskovima zadataka u toj boji. Jedna gomila se sastoji od 8 diskova, druga od 13 diskova. Ne postavljajte disk igrača na mesečevu traku.

6. S obzirom da je ovo solo igra, ne postoji redosled igranja.

TOK IGRE

Solo igra se igra u 2 faze. Vaš zadatak je da postavite 21 disk sa što manje potrošenog vremena. Vreme potrošeno u prvoj fazi se računa duplo.

Faza 1

Kao i u igri sa više igrača, možete da odabrete jednu od naredne 3 pločice posle markera (u smeru kretanja kazaljke na satu), a onda pomerite marker na mesto odabrane pločice. Odaberite jednu pločice posle druge, ali bez pomeranja diska igrača na *mesečevoj traci*. Vaš zadatak je da što brže postavite 8 diskova zadataka manje gomile na pločice u vašem izlogu. Kada postavite osmi disk, možete da dopunite traku. Možete da sačekate da dopunite traku, ako želite da odaberete još pločica. Nemojte da izbacujete preostale pločice. Ako ste postavili svih 11 pločica, morate da dopunite traku, čak i ako niste postavili svih 8 diskova.

Kada odlučite da dopunite traku, saberite vremensku vrednost svih pločica iz vašeg izloga i zapišite rezultat sa strane. Za svaki od 8 diskova koji vam je preostao, dodajte 10 na ovu vrednost.

Važno: Zašto bi odabrali više pločica posle vašeg osmog diska zadatka, s obzirom da to uvećava vaš rezultat? Povećavate šansu da postavite sve vaše diskove zadataka u drugoj fazi. Da li je ovaj rizik vredan uvećanog rezultata?

Faza 2

Pošto ste dopunili *izbornu traku*, započnite drugu fazu. Tokom ove faze, nastavićete da birate pločice kao do sada. Kako ispunjavate zadatke, postavljajte diskove zadataka sa preostale gomile (13 diskova zadataka za drugu fazu plus preostali diskovi iz prve faze). Igra se završava kada ste ili postavili sve diskove zadataka ili više nema pločica na *izbornoj traci*.

KRAJ SOLO IGRE

Na kraju igre, dodajte vremensku vrednost svih pločica iz vašeg izloga. Ako niste postavili sve diskove, dodajte 10 poena za svaki preostali disk. Saberite ovaj broj sa rezultatom iz prve faze i to je vaš konačni rezultat: što je manji, to je bolje.

Komentari:

- Bilo koji rezultat ispod 100 je odličan! Jako je teško postaviti sve diskove zadataka. Razlog tome je što raspolažete sa pločicama koje su nasumično izašle.
- Ne možete da menjate pločice na *izbornoj traci*! Ovo je posebno problematično ako je neka boja veoma retka ili u potpunosti odustna. Smatrajte to posebnim izazovom.

Na sajtu možete naći i preuzeti blok za beleženje vaših rezultata: http://edition-spielwiese.berlin

Komentari autora
Inspiraciju za ovu igru sam dobio igrajući ***Habitats*** holandskog izdavača Cwali (izdato 2016). Za razliku od Nova Lune, pločice u Korne van Morselovoj igri imaju maksimalno jedan zadatak, i broj poena zavisi od težine zadatka. Nova Luna sa druge strane težinu zadataka razdvaja drugačijom "cenom preuzimanja". Izražavam svoju zahvalnost za ovu inspiraciju tako što sam naveo Kornea van Morsela koautorom igre i dajući mu prava koja idu uz to. Moja iskrena zahvalnost ide i Lukasu Zigmonu za predivne ilustracije. Lars Fraunrat je odgovoran za realizaciju. Kao test igračima bih voleo posebno da zahvalim Timonu Rozenbergu, Marei Cilka, Malteu Frigu i mnogim divnim posetiocima Berlin Kona 2019.