

Het slimme tegellegspel van Uwe Rosenberg voor 1 tot 4 spelers.
Het spel is gebaseerd op een idee van Corné van Moorsel.

NOVA LUNA

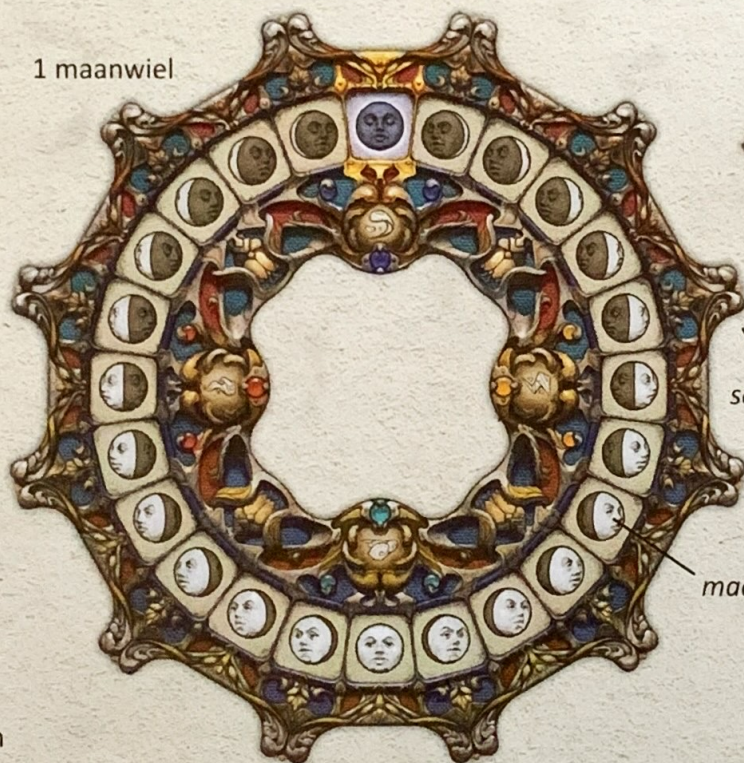


De maan heeft al eeuwen invloed op onze levens. Hij beïnvloedt de getijden en houdt mensen 's nachts wakker. De nieuwe maan is een symbool voor een nieuwe start; het is het ideale moment om aan iets nieuws te beginnen en om je toekomst te plannen. En daar draait alles om bij Nova Luna (Latijn voor nieuwe maan). In elke ronde van dit abstracte tegellegspel moet je opnieuw je toekomst plannen. Ontwikkel een nieuwe strategie om slim om te gaan met datgene wat het maanwiel je biedt. Kies verstandig!

INHOUD



1 maanwiel

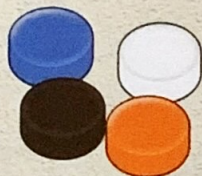


1 maan

selectiespoor

maanspoor

68 tegels
(17 tegels in elk van de 4 kleuren)



84 spelerschijven
(21 schijven in elk van de 4 spelerskleuren)

De basisregels voor een spel voor 2 tot 4 spelers worden eerst uitgelegd. Spelregels voor de solovariant worden beschreven op pagina 6.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om als eerste al je spelerschijven (vanaf nu schijven genoemd) op de voltooide opdrachten te plaatsen. Als je een opdracht op één van je tegels voltooid, dan mag je er een schijf op plaatsen.

COLOFON

Spelontwerp: Uwe Rosenberg & Corné van Moorsel
Illustraties: Lukas Siegmon & Klemens Franz | atelier198
Realisatie: Lars Frauenrath
Grafisch ontwerp: Marco Terpstra
Nederlandse vertaling: Marlies de Vries
Eindredactie: Elise Gielen
Projectmanager: Jonny de Vries



© 2020 Edition Spielwiese
www.edition-spielwiese.de

© 2020 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

Kopiëren of publiceren van spelregels, spelmateriaal of illustraties is alleen toegestaan met voorafgaande toestemming.

VOORBEREIDING

Leg het maanwiel in het midden van de tafel zodat iedereen er goed bij kan.

Plaats de maan in de ruimte boven het gouden veld van het buitenste *selectiespoor* (boven de nieuwe maan).

Schud alle tegels en maak een aantal gedekte trekstapels. Leg de verschillende stapels rondom het maanwiel.

Leg op alle 11 velden van het *selectiespoor* willekeurig 1 tegel. Op het *selectiespoor* liggen nu 11 tegels en de maan.

Kies een kleur en neem de 21 schijven in jouw spelerskleur. Leg de schijven voor je in een persoonlijke voorraad.

Belangrijk: Als dit de eerste keer is dat je Nova Luna speelt, raden we je aan om het aantal schijven per speler te verminderen. In een spel met 3 spelers neem je 18 schijven in plaats van 21 schijven en in spel met 4 spelers 16 schijven in plaats van 21 schijven.

Vervolgens bepaal je de spelersvolgorde. Iedere speler legt 1 van zijn schijven uit zijn persoonlijke voorraad in het midden op tafel. De speler die vandaag als laatst wakker is geworden, trekt blind de schijven. De schijven worden op elkaar gelegd met de eerst getrokken schijf onderaan, de tweede schijf hierboven op en zo door. Leg de schijven op de nieuwe maan op het *maanspoor*.



SPELERSVOLGORDE

Belangrijk: Het spel wordt niet met de wijzers van de klok mee gespeeld!

De schijven op het *maanspoor* laten je de spelersvolgorde zien.

De schijf van de speler die achteraan op het *maanspoor* ligt is altijd aan de beurt. Als meerdere schijven op het achterste veld liggen, dan is de speler van wie de schijf bovenop de stapel ligt aan de beurt.



TEGELS

Alle tegels hebben dezelfde opbouw. Er zijn vier verschillende kleuren tegels: rood, blauw, turquoise en geel.

Het getal in de linkerbovenhoek (1-7) geeft aan hoeveel "tijd" het kost om een tegel te nemen en in je speelgebied neer te leggen.

In de andere 3 hoeken staan 0 tot 3 opdrachten, afhankelijk



van de tegel, die je kunt voltooien door aangrenzende tegels te leggen. Om een **opdracht te voltooien** moeten de kleuren van de aangrenzende tegels overeenkomen met de opdracht.

Belangrijk: Je mag een tegel in een kleur leggen die met geen enkele opdracht van een aangrenzende tegel overeenkomt. Dit is meestal niet handig, maar je kunt dit niet altijd voorkomen.

SPELVERLOOP

Tijdens het spel neem je tegels van het maanwiel en leg je ze in je persoonlijk speelgebied om zo opdrachten te voltooien.

Hoe neem je tegels?

Je neemt de tegels van het *selectiespoor*. Je mag altijd kiezen uit de volgende drie tegels met de wijzers van de klok mee, gerekend vanuit de maan op het *selectiespoor*. Velden zonder tegels worden overgeslagen; ze tellen niet mee. Daarna zet je de maan op het veld van de zojuist gepakte tegel.

Belangrijk:

- Tegels leg je direct in je speelgebied neer. Je mag geen tegel nemen en deze later of helemaal niet neerleggen.
- Elke keer als je aan de beurt bent, moet je een tegel van het *selectiespoor* nemen.

Het *selectiespoor* vullen

Als er aan het begin van je beurt nog maar **1 of 2 tegels** op het *selectiespoor* liggen, dan mag je alle lege velden vullen door op elk leeg veld een willekeurig getrokken tegel van de gedekte trekstapels te leggen. Neem tegels van de trekstapels en leg ze open op het *selectiespoor*. Vul altijd als eerst het veld naast de maan (met de wijzers van de klok mee). Vul vervolgens met de wijzers van de klok mee alle lege velden van het *selectiespoor*.

Als er aan het begin van je beurt **geen tegel** op het *selectiespoor* ligt, dan **moet** je alle lege velden vullen. Vul als eerst het veld naast

de maan en vul vervolgens met de wijzers van de klok mee alle lege velden van het *selectiespoor*.

Als er niet voldoende tegels in de voorraad liggen, dan vul je het *selectiespoor* voor zover mogelijk aan.

Hoe verplaatsen de schijven op het *maanspoor*?

Na het nemen van een tegel verplaats je jouw schijf het aantal velden vooruit op het *maanspoor* gelijk aan het getal dat in de linkerbovenhoek op je tegel staat. Verplaats je schijf altijd met de **wijzers van de klok** mee. Als je op een bezet veld terechtkomt, dan plaats je jouw schijf **bovenop de schijf van de andere speler**.

Niet vergeten: De speler van wie de schijf achteraan op het *maanspoor* staat, is altijd aan de beurt. Als meerdere spelers het achterste veld delen, dan is de speler wiens schijf **bovenop** ligt aan de beurt.

Wanneer plaats je een schijf op een tegel?

Zodra een opdracht van een tegel is voltooid, mag je er een schijf uit je persoonlijke voorraad op plaatsen. Tegels bestaan uit maximaal 3 opdrachten. Het aantal schijven dat je kunt plaatsen hangt samen met het aantal opdrachten.

Belangrijk: Tegels kunnen voor meerdere opdrachten gebruikt worden, zolang voldaan wordt aan de regels om een opdracht te voltooien (zie pagina 5, voorbeelden 4 en 8). Het maakt daarom ook niet uit dat de opdrachten niet langer te zien zijn nadat je ze hebt bedekt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra de eerste speler erin slaagt om al zijn schijven op de tegels in zijn speelgebied te plaatsen. Deze speler wint het spel. Het spel eindigt ook als een speler geen nieuwe tegel meer kan pakken omdat alle tegels al zijn gelegd. In dit geval wint de speler met de minst overgebleven schijven.

Tel het aantal schijven in je persoonlijke voorraad. Des te minder schijven, des te beter.

In het geval van een gelijke stand wint de gelijkspelende speler die als eerste aan de beurt zou zijn geweest. Als er dan nog steeds sprake is van een gelijke stand, dan delen de gelijkspelende spelers de overwinning.

Hoe leg je tegels?

Leg de eerste tegel die je in het spel neemt voor je neer in je persoonlijk speelgebied. Gedurende het spel leg je altijd exact 1 tegel horizontaal of verticaal aangrenzend aan een eerder gelegde tegel. Tegels leg je altijd open neer met de opdrachten naar boven.

Belangrijk:

- Iedereen heeft een eigen speelgebied. Zorg ervoor dat iedereen voldoende ruimte heeft.
- Het maakt niet uit hoe en of je jouw tegels draait. Het is het beste om de tegels zo neer te leggen dat het getal linksboven staat.

Het getal

Bij het nemen van een tegel bepaalt het getal in de linkerbovenhoek van de tegel hoeveel stappen je jouw schijf op het *maanspoor* vooruit moet verplaatsen (lagere getallen geven je de mogelijkheid om meer acties uit te voeren). Als het veld waarop je jouw schijf moet plaatsen bezet is, plaats dan **de schijf bovenop de schijf van de andere speler**.

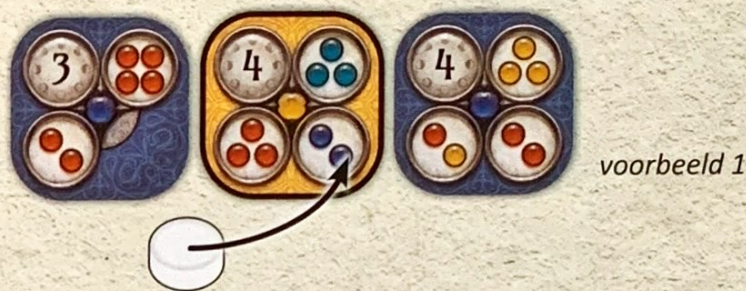
De opdrachten

Tegels bestaan uit 0 tot 3 opdrachten. De opdrachten staan op de overgebleven ruimtes van de tegel en hebben niets met elkaar te maken. Elke opdracht bestaat uit 1 tot 4 kleuren. Je voltooit een opdracht als de kleuren van de horizontaal en verticaal aangrenzende tegels overeenkomen met een opdracht. Er is één uitzondering: een kleur van een aangrenzende tegel telt dubbel als deze tegel een aangrenzende tegel in dezelfde kleur heeft. Hier zit geen limiet aan. Tel alle horizontale en verticale aangrenzende tegels **met dezelfde kleur** bij elkaar op. Deze tegels helpen je om een opdracht te voltooien als tenminste één van deze tegels grenst aan de tegel met de juiste opdracht. **Let op:** De kleur van de tegel waarop de opdracht staat telt **nooit** mee.

Belangrijk: De ligging van de kleuren bij een opdracht is niet relevant. Het matchen van de juiste kleuren in de juiste hoeveelheid is de enige voorwaarde om een opdracht te voltooien.

Enkele voorbeelden van het voltooien van opdrachten:

De gele tegel heeft onder andere als opdracht "2 blauw". Deze opdracht kan worden uitgevoerd met 2 blauwe tegels, beiden aangrenzend aan de gele starttegel (voorbeeld 1), maar ook met 2 aangrenzende blauwe tegels, waarvan slechts 1 grenst aan de gele starttegel (voorbeeld 2). Voorbeeld 2 laat ook zien dat **diagonaal aangrenzend** in dit spel niet telt. De opdracht "3 rood" is daarom ook **nog niet voltooid**.



Voorbeeld 3 laat zien hoe 2 opdrachten op 1 tegel voltooid kunnen worden. Elke voltooide opdracht wordt bedekt met een schijf uit je persoonlijke voorraad. **Des te hoger het getal op een tegel, des te gemakkelijker het is om de opdrachten op de tegel te voltooien.**



Voorbeeld 4 toont een tegel met het getal 7 waarbij de 3 opdrachten voltooid kunnen worden met slechts 3 tegels.



voorbeeld 4

In het ideale geval helpen de tegels elkaar om opdrachten te voltooien. Voorbeeld 5 laat zien hoe twee tegels geen andere tegels nodig hebben om op beide tegels een opdracht te voltooien. In voorbeeld 6 helpen 2 extra tegels om ook de opdracht "2 geel" op beide tegels te voltooien.



voorbeeld 5



voorbeeld 6

Belangrijk: Vergeet niet dat de kleur van de tegel zelf nooit telt. Om de opdracht op de rode 2-tegel in voorbeeld 7 te voltooien, zijn minimaal 4 extra rode tegels nodig. Het is mooi als het je lukt om twee 2-tegels zo neer te leggen zoals in voorbeeld 7, omdat ze elkaar ondersteunen.

Belangrijk: De opdrachten staan los van elkaar (zie ook voorbeeld 4)! Daarom voltooien de vier rode tegels in voorbeeld 8 de opdracht "2 rood" én de opdracht "4 rood" van de blauwe 4-tegel.



voorbeeld 7



voorbeeld 8

DE SOLOVARIANT

De solovariant duurt ongeveer 15 minuten. De solovariant speel je met de basisregels en de volgende aanpassingen:

Neem de schijven van 1 spelerskleur en maak 2 stapels. Eén stapel bestaat uit 8 schijven (fase 1) en de andere stapel uit 13 schijven (fase 2). Het *maanspoor* wordt in de solovariant niet gebruikt.

Net als in het spel voor 2-4 spelers mag je 1 van de 3 volgende tegels na de maan (met de klok mee) van het *selectiespoor* nemen. In de solovariant verplaats je je schijf op het *maanspoor* niet en je hoeft niet te kijken naar het getal in de linkerbovenhoek van de tegels. De solovariant bestaat uit 2 fases. **Let op:** de tegels worden op het *selectiespoor* enkel tussen de fases aangevuld.

In fase 1 probeer je zo snel mogelijk de eerste 8 schijven op de tegels te plaatsen. Als het je lukt om alle 8 schijven in je speelgebied te plaatsen, tel je alle getallen in de linkerbovenhoek van je tegels bij elkaar op. Noteer je score. Fase 1 is afgelopen.

Belangrijk: Als je alle 11 de tegels, die in eerste instantie op het *selectiespoor* lagen hebt gepakt en gelegd, maar het is je niet gelukt om alle 8 schijven te plaatsen dan krijg je 10 extra punten voor elk niet geplaatste schijf. Vul daarna het speelbord aan en ga verder naar fase 2.

Opmerking: In fase 1 mag je na alle 8 schijven te hebben geplaatst, meer tegels pakken en in je speelgebied leggen. Deze tegels tellen ook mee in de score van fase 1. Door meer tegels te gebruiken vergroot je de kans om alle schijven in je speelgebied te plaatsen. Als voorbereiding op fase 2 zullen meer velden op het *selectiespoor* aangevuld worden.

Vul alle vrije velden van het *selectiespoor*. Nog aanwezige tegels blijven op het *selectiespoor* liggen. Fase 2 begint. Probeer alle andere 13 schijven in je speelgebied te plaatsen door voldoende opdrachten te voltooien.

Als het je gelukt is om alle schijven in je speelgebied te plaatsen, tel je alle getallen in de linkerbovenhoek van je tegels bij elkaar op (tegels van fase 1 en fase 2). Noteer je score.

Belangrijk: Als je alle tegels hebt gepakt en neergelegd maar niet alle 21 schijven hebt kunnen plaatsen, dan krijg je 10 extra punten voor elk niet geplaatste schijf.

Tel de scores van fase 1 en fase 2 bij elkaar op: dit is je eindscore. Hoe lager het getal, hoe beter je het gedaan hebt. Het spel eindigt direct als er geen tegels op het *selectiespoor* aanwezig zijn. Tel alle punten bij elkaar op.

Opmerkingen:

- Probeer onder de 100 punten te blijven. Het is moeilijk om alle schijven in je speelgebied te plaatsen, omdat je enkel gebruik mag maken van een aantal tegels.
- Tegels van het *selectiespoor* kunnen niet geruild worden! In de solovariant kan het voorkomen dat je een bepaalde kleur helemaal niet tegen komt. Dat maakt het spel alleen maar spannender!

Download een scoreformulier voor de solovariant via onze website: www.whitegoblingames.nl

Opmerking van de auteur

De inspiratie voor dit spel komt voort uit het spel Habitats van de Nederlandse uitgever Cwali (uitgegeven in 2016). In tegenstelling tot "NOVA LUNA" hebben de tegels in het spel van Corné van Moorsel een maximum van één opdracht per tegel en het aantal punten voor het voltooien is afhankelijk van de moeilijkheidsgraad. In Nova Luna wordt de moeilijkheid van de opdrachten in verhouding gebracht met de verschillende "aanschafkosten". Ik spreek mijn dank uit voor alle inspiratie door Corné van Moorsel als coauteur te benoemen en hem de rechten te geven. Mijn oprechte dank gaat ook naar Lukas Siegmon voor de wonderschone illustraties. Lars Frauenrath was verantwoordelijk voor de productie. We willen in het speciaal de testspelers Timon Rosenberg, Marie Zylka, Malte Frieg en veel geweldige bezoekers op Berlin Con 2019 bedanken.