

Das clevere Anlegespiel
von Uwe Rosenberg
für 1 – 4 Spieler.
Das Spiel basiert auf einer Idee
von Corné van Moorsel.

NOVA LUNA



Der Mond übt schon seit vielen Jahrtausenden Einfluss auf die Menschheit aus. Schon immer steht der Neumond im Glauben der Menschen für einen neuen Anfang; die ideale Zeit, ein Vorhaben in die Tat umzusetzen. Eine Zeit, um über die Zukunft nachzudenken und in der es besonders leicht fällt, die ersten Schritte zu tun. Nova Luna ist ein abstraktes Legespiel, bei dem es in jeder Partie genau darum geht: Eine neue Strategie zu entwickeln, um mit der Auslage, die die Monduhr bietet, möglichst effektiv umzugehen. Dabei bringt jede Entscheidung Konsequenzen mit sich, die weit in die Zukunft reichen ...

DAS SPIELMATERIAL



1 Monduhr



1 Mondfigur

68 Plättchen in 4 Farben
(je 17 Plättchen)



84 Scheiben
(je 21 Scheiben
in den 4 Spielerfarben)

Wir beschreiben zunächst die Spielregeln für 2-4 Spieler. Die Soloregeln findet ihr auf Seite 6.

DAS ZIEL DES SPIELS

Wer von euch als erstes alle seine Scheiben auf den Plättchen der eigenen Auslage platzieren kann, gewinnt.

IMPRESSUM

Verlag: Edition Spielwiese
Autor: Uwe Rosenberg
Co-Autor: Corné van Moorsel
Illustration: Lukas Siegmon
Layout: Klemens Franz | atelier198
Realisation: Lars Frauenrath
Lektorat und Support: Kaddy Arendt,
Michael Schmitt

© 2020

Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21

10245 Berlin, Germany

www.edition-spielwiese.de



Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Nachdruck oder
Veröffentlichung
der Anleitung, des
Spielmaterials oder
der Illustrationen ist
nur mit vorheriger
Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

[f](https://www.facebook.com/pegassspiele) [t](https://www.instagram.com/pegassspiele) [y](https://www.youtube.com/pegassspiele) [/pegassspiele](https://www.twitch.tv/pegassspiele)

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: <https://pegasus.de/ersatzteilservice> Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

DER SPIELAUFBAU

Legt die Monduhr in die Mitte des Tisches, sodass alle sie gut erreichen können.

Stellt die Mondfigur in die Aussparung über dem golden markierten Feld der Auswahlbahn (oberhalb des Neumondes). Wie die Mondfigur zusammengesteckt wird, könnt ihr bei Bedarf auf dem gelben Seitenteil der Schachtelunterseite nachschauen.

Mischt alle Plättchen verdeckt. Legt auf den übrigen 11 Auswahlfeldern jeweils 1 zufällig gezogenes Plättchen offen aus.

Bildet aus den restlichen Plättchen beliebig viele Nachziehstapel und stellt sie verdeckt um die Monduhr.

Wählt jeweils eine Spielerfarbe. Nehmt euch die 21 Scheiben der entsprechenden Farbe und legt sie als persönlichen Vorrat vor euch.

Wichtig: Ist dies eure erste Partie, nehmt bei 3 Spielern 18 statt 21 Scheiben und bei 4 Spielern 16 statt 21 Scheiben.

Legt nun die vorläufige Spielreihenfolge fest. Dazu legt jeder 1 Scheibe aus seinem persönlichen Vorrat in die Tischmitte; der größte Langschläfer von euch zieht die Scheiben blind, bis sie alle gezogen wurden und bildet aus ihnen einen Turm in der Reihenfolge, in der sie gezogen wurden: Die zuerst gezogene Scheibe kommt also ganz nach unten, die nächste Scheibe darauf, usw. Stellt diesen Turm auf den Neumond der Mondlaufbahn.



DIE SPIELREIHENFOLGE

Wichtig: Ihr spielt nicht reihum im Uhrzeigersinn!

Die Scheiben auf der Mondlaufbahn zeigen euch jederzeit die Spielreihenfolge an. Es ist immer derjenige Spieler am Zug, dessen

Scheibe auf der Mondlaufbahn am weitesten hinten liegt. Teilen sich mehrere Scheiben die hinterste Position, ist der Spieler am Zug, dessen Scheibe oben liegt.



DIE PLÄTTCHEN

Die Plättchen haben alle den gleichen Aufbau.

Es gibt sie in 4 unterschiedliche Farben: Rot, Blau, Türkis und Gelb.

Oben links auf den Plättchen steht ein **Zahlenwert** zwischen 1 - 7, der die „Zeit“ angibt, die es euch kostet, ein Plättchen zu nehmen und auszulegen.



In den anderen Ecken stehen, je nach Plättchen, 0-3 **Aufgaben**, die ihr durch das Anlegen von weiteren Plättchen erfüllen könnt. Um eine Aufgabe zu erfüllen, muss die Farbe der angrenzenden Plättchen mit den als Aufgabe dargestellten Farben übereinstimmen.

Wichtig: Es ist erlaubt, Plättchen anzulegen, deren Rahmenfarbe mit keiner Aufgabe des angrenzenden Plättchens übereinstimmt. Das ist meist nicht empfehlenswert, lässt sich aber nicht immer vermeiden.

DER SPIELVERLAUF

Im Spielverlauf nehmt ihr Plättchen von der Monduhr und legt sie in eurer Auslage aus; auf diese Weise versucht ihr, eure Aufgaben zu erfüllen.

Wie nehmt ihr die Plättchen?

Plättchen nehmt ihr euch von der Auswahlbahn der Monduhr. Zugriff habt ihr – von der Mondfigur aus gesehen – immer auf die nächsten drei Plättchen im Uhrzeigersinn. Felder, auf denen kein Plättchen mehr liegt, lasst ihr dabei außer Acht; sie werden nicht mitgezählt. Setzt die Mondfigur dann auf das Feld, von dem ihr euch das Plättchen genommen habt.

Wichtig:

- Plättchen, die ihr nehmt, müsst ihr sofort anlegen. Es ist nicht erlaubt, ein Plättchen zu nehmen, um es erst später (oder gar nicht) in eure Auslage zu legen.
- Immer wenn ihr an der Reihe seid, müsst ihr ein Plättchen nehmen. Es ist nicht erlaubt, darauf zu verzichten.

Das Auffüllen der Auswahlbahn

Wenn zu Beginn eures Spielzugs nur noch **1 oder 2 Plättchen** auf der Auswahlbahn liegen, **dürft** ihr alle leeren Felder mit je einem zufällig gezogenen Plättchen füllen. Nehmt die Plättchen von den Nachziehstapeln und legt sie offen auf die Auswahlbahn. Füllt dabei immer zuerst das Feld auf, das der Mondfigur im Uhrzeigersinn am nächsten ist; füllt die Felder von hier aus weiter im Uhrzeigersinn auf. Das Feld, auf dem die Mondfigur steht, erhält kein Plättchen.

Wenn zu Beginn eures Spielzugs **kein Plättchen** mehr auf der Auswahlbahn liegt, **müsst** ihr alle leeren Felder auffüllen. Beginnt

auch in diesem Fall mit dem Feld, das der Mondfigur im Uhrzeigersinn am nächsten ist und füllt die Felder von hier aus weiter im Uhrzeigersinn auf.

Reichen die Plättchen im Vorrat nicht aus, füllt die Auswahlbahn soweit wie möglich auf.

Wie werden die Scheiben auf der Mondlaufbahn vorgerückt?

Immer wenn ihr euch ein Plättchen nehmt, müsst ihr eure Scheibe auf der Mondlaufbahn so viele Felder vorrücken, wie der Zahlenwert auf dem Plättchen oben links vorgibt (1 - 7 Felder). Bewegt eure Scheibe immer **im Uhrzeigersinn**. Gelangt ihr dabei auf ein besetztes Feld, legt ihr eure Scheibe **oben auf die des Mitspielers** (bzw. der Mitspieler).

Nicht vergessen: Es ist immer der Spieler am Zug, dessen Scheibe am weitesten hinten liegt. Teilen sich mehrere Spieler das hintere Feld, so ist der Spieler am Zug, dessen Scheibe **oben** liegt.

Wann dürft ihr Scheiben auf euren Plättchen platzieren?

Immer wenn ihr wie oben beschrieben eine Aufgabe erfüllt, dürft ihr diese mit einer Scheibe aus eurem persönlichen Vorrat abdecken. Da die Plättchen bis zu drei Aufgaben haben, könnt ihr auch entsprechend viele Scheiben darauf platzieren.

Wichtig:

- Jedes Plättchen könnt ihr für jede Aufgabe heranziehen, sofern die Nachbarschaftsregeln eingehalten werden (siehe Beispiele 4 und 8). Deshalb stört es auch nicht, wenn die Aufgaben nicht mehr zu erkennen sind, sobald ihr sie abgedeckt habt.

DAS SPIELEND

Das Spiel endet sofort, wenn es dem ersten Spieler gelingt, alle seine Scheiben auf seinen Plättchen zu platzieren. Dieser Spieler gewinnt. Das Spiel endet ebenfalls, wenn ein Spieler kein Plättchen mehr nehmen kann, da alle Plättchen ausgelegt wurden. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der die wenigsten Scheiben übrig hat.

Die weiteren Platzierungen hängen dann von der Anzahl an Scheiben ab, die ihr noch in eurem persönlichen Vorrat liegen habt. Je weniger Scheiben, desto besser.

Bei gleicher Anzahl an Scheiben gewinnt der Spieler, der früher wieder an die Reihe käme, wenn das Spiel fortgesetzt werden würde.

Wie legt ihr die Plättchen an?

Legt das erste Plättchen, das ihr in diesem Spiel nehmt, vor euch aus. Legt im weiteren Spielverlauf immer, wenn ihr an der Reihe seid, genau 1 Plättchen waagrecht oder senkrecht an eure bereits ausliegenden Plättchen an. Plättchen werden immer mit der Aufgabenseite nach oben (also offen) angelegt.

Wichtig:

- Jeder baut seine eigene Auslage. Schaut daher, dass ihr genügend Platz zu euren Mitspielern habt.
- Es spielt keine Rolle, wie und ob ihr eure Plättchen dreht. Legt sie für eine bessere Übersicht am besten immer so ab, dass sich die Zahl immer oben links befindet.

Der Zahlenwert

Immer wenn ihr ein Plättchen nehmt, zeigt der Zahlenwert oben links auf dem Plättchen an, um wie viele Felder ihr eure Scheibe auf der Mondlaufbahn vorrücken müsst (kleinere Werte ermöglichen euch also potenziell mehr Aktionen). Ist das Feld, auf das ihr eure Scheibe legen müsst, besetzt, so legt ihr sie **oben auf die bereits dort liegende(n) Scheibe(n)**.

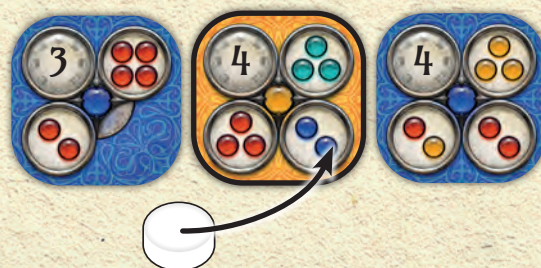
Die Aufgaben

Je nach Plättchen können 0 - 3 Aufgaben abgebildet sein. Diese stehen in den übrigen Ecken des Plättchens und sind getrennt von einander zu betrachten. Jede Aufgabe umfasst 1 bis 4 Farben. Eine Aufgabe ist erfüllt, wenn die **waagrecht bzw. senkrecht** benachbarten Plättchenfarben mindestens den dargestellten Farben der Aufgabe entsprechen – und zwar in der Häufigkeit, in der sie in der Aufgabe abgebildet sind. Dabei gibt es eine Besonderheit: Eine Nachbarfarbe zählt mehrfach, wenn ein Plättchen ein benachbartes Plättchen gleicher Farbe hat. Dies setzt sich beliebig fort: Zählt alle waagrecht und/oder senkrecht benachbarten Plättchen **gleicher Farbe** zusammen. All diese Plättchen helfen euch bei der Erfüllung einer Aufgabe, sofern mindestens eines davon mit dem Aufgabenplättchen benachbart ist. Aber passt auf: Die Farbe des Plättchens, auf dem die Aufgabe steht, zählt selbst nie mit!

Wichtig: Die Ausrichtung der Farben innerhalb der Aufgaben ist völlig ohne Belang. Für das Erfüllen einer Aufgabe ist allein entscheidend, dass die abgebildeten Farben in der entsprechenden Anzahl angelegt werden.

Einige Beispiele für das Erfüllen von Aufgaben:

Das gelbe Plättchen weist unter anderem die Aufgabe „2 Blaue“ auf. Diese Aufgabe kann mit 2 blauen Plättchen erfüllt werden, die beide an das gelbe Ausgangsplättchen angrenzen (Beispiel 1), aber auch mit 2 benachbarten blauen Plättchen (Beispiel 2), von denen nur eines an das gelbe angrenzt. Beispiel 2 zeigt außerdem, dass es in diesem Spiel **keine diagonale Nachbarschaft** gibt. Die Aufgabe „3 Rote“ ist also **noch nicht erfüllt**.



Beispiel 1



Beispiel 2

Beispiel 3 zeigt, wie gleich zwei Aufgaben auf einem Plättchen erfüllt werden (3 Rote & 2 Blaue): Jede erfüllte Aufgabe wird mit einer Scheibe aus dem persönliche Vorrat abgedeckt. **Je höher der Zahlenwert eines Plättchens, desto leichter sind die darauf abgebildeten Aufgaben zu erfüllen.**



Beispiel 3

Beispiel 4 zeigt ein 7er-Plättchen, dessen drei Aufgaben mit nur 3 Plättchen erfüllt werden können.



Beispiel 4

Im Idealfall helfen sich die Plättchen gegenseitig beim Erfüllen der Aufgaben. Beispiel 5 zeigt, wie zwei Plättchen gar keine weiteren Plättchen benötigen, damit je eine Aufgabe auf den Plättchen erfüllt wird. In Beispiel 6 führen zwei weitere Plättchen dazu, dass von diesen beiden Plättchen außerdem die Aufgabe „2 Gelbe“ erfüllt wird.



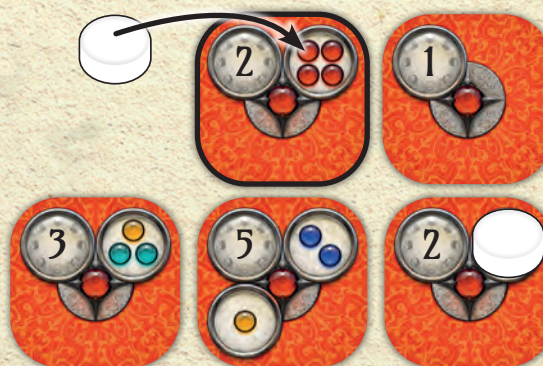
Beispiel 5



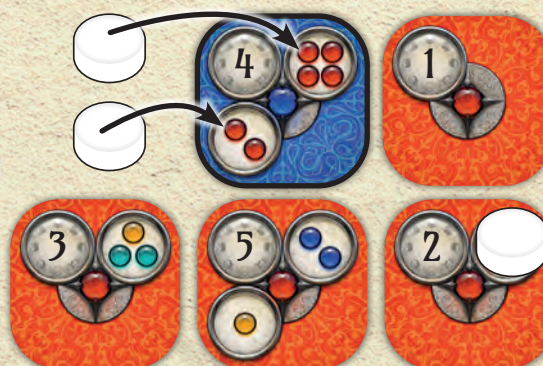
Beispiel 6

Wichtig: Denkt daran, dass das Aufgabenplättchen selbst niemals zur Erfüllung der Aufgabe mitzählt. Zur Erfüllung des roten 2er-Plättchens in Beispiel 7 müssen daher mindestens 4 zusätzliche rote Plättchen angelegt werden. Ideal ist es, wenn es euch gelingt, gleich zwei 2er-Plättchen in einer solchen Auslage unterzubringen (wie in Beispiel 7), da diese sich gegenseitig unterstützen.

Wichtig: Die Aufgaben sind unabhängig voneinander (siehe auch Beispiel 4)! Daher erfüllen die vier roten Plättchen in Beispiel 8 sowohl die Aufgabe „2 Rote“ als auch die Aufgabe „4 Rote“ des blauen 4er-Plättchens.



Beispiel 7



Beispiel 8

DAS SOLOSPIEL

Eine Solopartie dauert etwa 15 Minuten. Es gelten alle Regeln des Mehrpersonenspiels mit folgenden Ausnahmen:

Nimm dir die Scheiben in einer Farbe und bilde zwei Stapel. Der eine Stapel besteht aus 8 Scheiben, der andere aus 13 Scheiben. Es kommt keine Scheibe auf die Mondlaufbahn – diese spielt im Solospiel keine Rolle.

Stelle, wie üblich, die Mondfigur in die Aussparung über dem golden markierten Feld der äußeren Auswahlbahn (oberhalb des Neumondes).

Belege die 11 freien Felder der Auswahlbahn wie gehabt mit je 1 zufällig gezogenen Plättchen. Auch im Solospiel hast du immer Zugriff auf die (im Uhrzeigersinn) nächsten 3 Plättchen vor der Mondfigur. Nimm dir, wie auch im Mehrpersonenspiel, ein Plättchen nach dem anderen – allerdings ohne den Zahlenwert des Plättchens auf der Mondlaufbahn abzutragen. Dein Ziel ist es, die 8 Scheiben des kleinen Stapels zügig auf den von dir gewählten Plättchen zu platzieren. Sobald dir das gelingt, zähle alle Zahlenwerte auf den genommenen Plättchen zusammen und notiere dir diesen Wert. Fülle danach die freien Plättchen der Auswahlbahn wieder auf. Nicht genommene Plättchen **müssen liegen bleiben**.

Versuche nun in der zweiten Phase der Partie durch das Nehmen weiterer Plättchen auch deine restlichen Scheiben auf deinen Plättchen zu platzieren.

Wichtig:

- Es ist in der ersten Phase der Partie erlaubt auch dann weitere Plättchen anzulegen, wenn du deine 8 Scheiben bereits platziert hast. Kurzfristig hat das den Nachteil, dass du dein Punktekonto belastest. Am Ende erhöhst du damit aber deine Chance, wirklich alle Scheiben platzieren zu können, weil du die Auswahlbahn zur zweiten Phase mit mehr Plättchen auffüllst.

Auch nach der zweiten Phase gilt: Zähle, sobald du alle Scheiben auf Plättchen platziert hast, die Zahlenwerte auf den genommenen Plättchen zusammen und notiere diesen Wert. Die Summe aus den beiden Zahlen, die du aufgeschrieben hast, ist dein Gesamtergebnis: je niedriger es ist, desto besser.

Anmerkungen:

- Versuche unter 100 Punkten zu bleiben. Dabei ist es schon recht herausfordernd, alle Scheiben unterzubringen. Der Grund ist, dass du mit den Plättchen zurechtkommen musst, die zufällig aufgedeckt wurden.
- Du darfst keine Plättchen von der Auswahlbahn austauschen! Besonders knifflig ist das, wenn eine Farbe sehr selten oder gar nicht vorkommt. Sieh das als besondere Herausforderung an.

Wichtig:

- Wenn du in der ersten Phase alle ausliegenden 11 Plättchen genommen und angelegt hast, danach aber nicht alle 8 Scheiben platzieren konntest, notiere dir pro Scheibe, die noch in deinem Vorrat liegt, 10 Punkte zusätzlich. Fülle dann den Spielplan auf und spiele Phase 2 des Spiels.
- Wenn du in der zweiten Phase alle Plättchen genommen und ausgelegt hast, aber nicht alle 21 Scheiben platzieren konntest, notiere dir pro Scheibe, die noch in deinem Vorrat liegt, 10 Punkte zusätzlich. Danach endet das Spiel.

Auf unserer Homepage findet Ihr eine Tabelle, die ihr ausdrucken und für eure Spielergebnisse verwenden könnt:
<http://edition-spielwiese.berlin>

... übrigens: Wir freuen uns, dass es dich gibt und dass du unsere Spiele spielst, ganz egal, welchem Geschlecht du angehörst. Bitte sieh es uns nach, dass wir hier in unserer Anleitung nur in der männlichen Form des „Spielers“ schreiben und fühle dich trotzdem angesprochen!

Anmerkung des Autors

Die Anregung für dieses Spiel lieferte „Habitats“ aus dem niederländischen Verlag Cwali (erschieden 2016). Im Unterschied zu „Nova Luna“ weisen die Plättchen in Corné van Moorsels Spiel maximal eine Aufgabe auf, und das Erfüllen bringt je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich viele Punkte ein. Nova Luna stellt den Schwierigkeiten, die die Aufgaben haben, unterschiedliche „Anschaffungskosten“ gegenüber. Es wurde durch Habitats inspiriert. Meine Dankbarkeit für diese Inspiration bringe ich zum Ausdruck, indem ich Corné van Moorsel als Co-Autor nenne und ihm die Rechte als solchem einräume. Mein herzlicher Dank gilt auch Lukas Siegmöller für die wunderschönen Illustrationen. Für die Realisation war Lars Frauenrath verantwortlich. Als Testspieler bedanken wir uns insbesondere bei Timon Rosenberg, Marei Zylka, Malte Frieß und vielen wunderbaren Besuchern der Berlin Con 2019. Ein besonders herzlicher Dank des gesamten Teams gilt Kaddy Arendt, die den zündenden Einfall zum Namen für das Spiel hatte, und maßgeblich zum guten Gelingen des Spiels beigetragen hat.