

Chytrá abstraktní hra  
od Uwe Rosenberga  
pro 1–4 hráče.  
Hra vznikla podle námětu  
Corného van Moorsela.

# NOVA LUNA

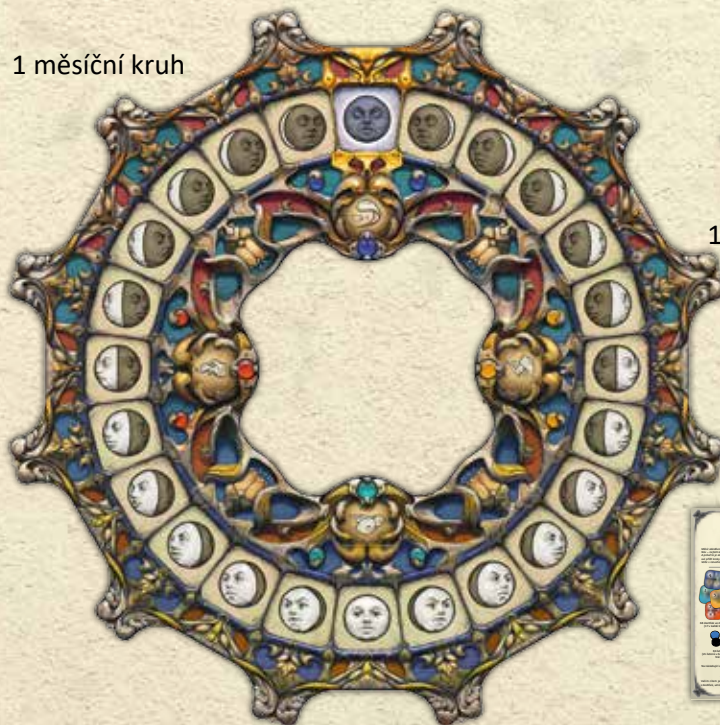


*Měsíc odedávna ovlivňuje život na Zemi. Ovládá mořské proudy a mnohým z nás nedává v noci spát. Nov – nejtemnější fáze měsíce – je symbolem nového začátku: ideální chvíle začít znovu, hledět kupředu a naplánovat svoji budoucnost. A právě to je základem hry Nova Luna (z latiny: nový měsíc neboli nov). V každém kole této abstraktní rodinné hry musíte znovu naplánovat své příští kroky a vytvořit si novou strategii, díky které se vypořádáte s proměnlivou nabídkou měsíčního kruhu. Volte s rozvahou!*

## HERNÍ MATERIÁL

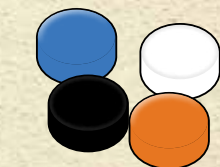


1 měsíční kruh



1 figurka měsíce

68 destiček ve 4 barvách  
(17 v každé barvě)



84 žetonů  
(21 žetonů v barvě  
každého hráče)



1 pravidla

Na následující stranách vysvětlíme pravidla pro hru 2–4 hráčů. Pravidla sólové hry najdete na straně 6.

## CÍL HRY

Vaším cílem je umístit všechny své žetony. Pokaždé když se vám podaří splnit úkol na některé z destiček, umístíte na ni žeton. Hráč, který jako první umístit všechny své žetony, se stává vítězem.

## TVŮRCI

**Autor:** Uwe Rosenberg  
**Spoluautor:** Corné van Moorsel  
**Ilustrace:** Lukas Siegmon  
**Grafická úprava:** Klemens Franz  
atelier198  
**Vedoucí projektu:** Lars Frauenrath  
**Redakce a podpora:** Kaddy Arendt,  
Michael Schmitt

**Vydalo:**  
Edition Spielwiese  
Simon-Dach-Str. 21  
10245 Berlín, Německo  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)



**TLAMA**  
games

**Distribuce:**  
**TLAMA games**  
**Český překlad:** Ondřej Polák  
**Redakce:** Mirek Tlamicha  
**Grafická úprava a sazba:** Michal Hubáček  
**Korektury:** Daniel Knápek  
Český překlad © 2020 TLAMA games.

<https://www.tlamagames.com/>  
 /tlamagames  @tlamagames

Každá hra je pečlivě kompletována a kontrolována, pokud by Vám přesto po rozbalení něco chybělo, neváhejte nás kontaktovat na e-mail [info@tlamagames.com](mailto:info@tlamagames.com).



## PŘÍPRAVA HRY

- 1 Umístěte měsíční kruh doprostřed stolu, na dosah všech hráčů.
- 2 Umístěte figurku měsíce do takzvané nabídky (vnějšího okraje měsíčního kruhu) do výřezu (místa) nad zlatě označeným políčkem (nad měsíční fází nov). Návod na sestavení figurky měsíce najdete na boku spodní části krabice.
- 3 Zamíchejte všechny destičky lícem dolů a náhodně umístěte po 1 destičce do zbývajících 11 míst nabídky (vnějšího okraje měsíčního kruhu).
- 4 Ze zbývajících destiček utvořte několik dobíracích hromádek a umístěte je lícem dolů poblíž měsíčního kruhu.
- 5 Zvolte si svoji barvu a vezměte si 21 žetonů odpovídající barvy.

**Důležité:** Pokud hrajete hru Nova Luna poprvé, doporučujeme vám začínat s menším počtem žetonů. Při hře 3 hráčů si namísto 21 žetonů vezměte 18 žetonů, při hře 2 hráčů si namísto 21 žetonů vezměte 16 žetonů.

- 6 Určete počáteční pořadí hry. Nejprve každý hráč umístí jeden svůj žeton doprostřed stolu. Hráč, který na dnešek spal nejdéle, poté poslepu táhne jednotlivé žetonu zprostřed stolu a utvoří z nich sloupeček v pořadí, v jakém je táhl: první tažený žeton umístí dospodu sloupečku, další položí na něj atd. Takto utvořený sloupeček umístí na fázi nov na lunární stupnici.



## POŘADÍ HRY

**Důležité:** Hra neprobíhá po směru hodinových ručiček!

Pořadí hry určuje pořadí žetonů na lunární stupnici. **Na tahu je vždy ten hráč, jehož žeton je na lunární stupnici nejvíce vzadu.**

Pokud se o poslední pozici na stupnici dělí hned několik hráčů, je na tahu ten hráč, jehož žeton je navrchu sloupečku žetonů.



## ROZLOŽENÍ DESTIČEK

Každá destička je složena ze tří prvků: barvy, časových nároků a úkolů.

- 1 **Barva** – Destičky mají čtyři různé barvy: červenou, modrou, tyrkysovou a žlutou.
- 2 **Časové nároky** – V levém horním rohu destičky je vždy číslo (1–7), které označuje „čas“, jenž musíte za výběr a umístění dané destičky zaplatit.
- 3 **Úkoly** – v ostatních rozích mohou být úkoly (0–3 v závislosti na destičce), které můžete splnit umístěním dalších destiček. Abyste mohli úkol splnit, musí barva sousedících destiček odpovídat barvám úkolu.

**Důležité:** Samozřejmě smíte umístit i destičky, jejichž barva neodpovídá ani jednomu z úkolů na sousedící destičce. To obvykle nebývá výhodné, ale bohužel tomu nejde vždy předejít.





## PRŮBĚH HRY

Během hry si hráči budou postupně vybírat destičky z měsíčního kruhu a umísťovat je před sebe tak, aby jejich pomocí splnili potřebné úkoly. V každém tahu hráč provede následující kroky v tomto pořadí:

- 1) Doplní nabídku (tento krok je většinou dobrovolný)
- 2) Vybere si destičku a posune figurku měsíce
- 3) Posune svůj žeton
- 4) Umístí destičku
- 5) Splní úkoly (pokud je to možné)

### Jak si vyberu destičku?

Destičky si vybíráte z nabídky na měsíčním kruhu. **Z nabídky si vždy smíte vybrat pouze jednu ze tří destiček, které jsou nejbližší figurce měsíce po směru hodinových ručiček.** Prázdná místa v nabídce se do tří dostupných míst nepočítají a smíte je tedy ignorovat. Jakmile si destičku vyberete, umístěte figurku měsíce na místo právě vybrané destičky.

#### **Důležité:**

- Destičku, kterou si vyberete, musíte okamžitě umístit. Je zakázáno vybrat si destičku z nabídky a ponechat si ji na umístění později (popřípadě vůbec ji neumístit).
- Pokaždé když jste na tahu, musíte si vybrat destičku. Tento krok nelze přeskočit.

### Doplnění nabídky destiček

Pokud jsou na začátku vašeho tahu v nabídce pouze **1 nebo 2 destičky, můžete** doplnit **volná místa v nabídce** novými destičkami náhodně taženými z dobíracích hromádek. Destičky dobírejte z hromádek náhodně a postupně. Nejprve doplňte místo nejbližší po směru hodinových ručiček od figurky měsíce. Poté doplňujte prázdná místa dál po směru hodinových ručiček.

**Pokud na začátku vašeho tahu v nabídce není žádná destička, musíte** doplnit všechna prázdná místa. I v tomto případě také nejprve doplňte místo nejbližší po směru hodinových ručiček od figurky měsíce. Poté doplňujte prázdná místa dál po směru hodinových ručiček.

Pokud už v dobíracích hromádkách není dostatek destiček, doplňte nabídku co nejvíce je to možné.

### Jak se žetony posouvají po lunární stupnici?

Kdykoli si vezmete destičku, musíte za ni zaplatit časem. To znamená, že posunete svůj žeton **dál po směru hodinových ručiček** na lunární stupnici, a to o tolik políček, kolik vám určuje číslo v levém horním rohu vybrané destičky. Pokud máte umístit svůj žeton na políčko obsazené jiným hráčem či hráči, umístěte svůj žeton navrch žetonu tohoto hráče, popřípadě hráčů.

**Nezapomeňte:** Na tahu je vždy ten hráč, jehož žeton je na lunární stupnici nejvíce vzadu. Pokud se o poslední pozici na stupnici dělí hned několik hráčů, je na tahu ten hráč, jehož žeton je **navrchu** sloupečku žetonů.

### Kdy smím umístit žetony na destičky?

Jak už bylo zmíněno výše, kdykoli splníte úkol na některé ze svých destiček, smíte jej zakrýt jedním ze svých žetonů. Na jedné destičce mohou být až 3 úkoly, a smíte na ni tedy umístit právě tolik žetonů, kolik má úkolů. Ovšem samozřejmě až po jejich splnění.

#### **Důležité:**

- Každou destičku lze použít ke splnění i více úkolů, ovšem za předpokladu, že dodrží pravidla o sousedění (viz příklady 4 a 8). Navíc se každý úkol na destičce posuzuje nezávisle. Proto také vůbec nevádí, že splněné úkoly na destičkách už nejsou vidět.

## KONEC HRY

Hra končí, jakmile se některému hráči podaří umístit všechny žetony. Tento hráč se stává vítězem. Hra může také skončit ve chvíli, kdy si hráč ve svém tahu už nemůže vzít další destičku, protože ostatní hráči si již všechny destičky rozebrali. V takovém případě se stává vítězem hráč s nejmenším počtem zbývajících

žetonů. Konečné pořadí ostatních hráčů také závisí na počtu zbývajících žetonů. Čím méně žetonů, tím lépe.

Pokud nastane shoda, vítězí ten hráč, který by byl dříve na tahu, pokud by hra pokračovala dál.



## Jak umístím destičku?

První destičku, kterou si vyberete, umístíte před sebe na stůl. Jakoukoli další destičku získanou v průběhu hry musíte umístit tak, aby sousedila s dříve umístěnou destičkou. Jinými slovy tak, aby se alespoň jednou ze svých stran (ať už vodorovně nebo svisle) dotýkala s některou další destičkou. Destičky vždy umísťujete lícem (stranou s úkoly) nahoru.

### Důležité:

- Každý hráč si před sebe skládá svoji vlastní mozaiku destiček, proto se před začátkem hry ujistěte, že mají všichni dostatek místa.
- Na orientaci destiček vůbec nezáleží. Přesto však pro lepší čitelnost destiček doporučujeme natočit je vždy tak, aby bylo číslo vlevo nahoře.

## Číslo na destičce

Kdykoli si vyberete destičku z nabídky, číslo v jejím levém horním rohu určuje, o kolik políček musíte posunout svůj žeton na lunární stupnici (žeton vždy posouváte po směru hodinových ručiček). Pokud si tedy vezmete destičku s menším číslem, máte větší šanci, že zůstanete na stupnici poslední a budete znovu na tahu. Pokud po posunutí žetonu skončíte na políčku obsazeném jedním nebo více žetony protihráčů, umístíte svůj žeton **navrch ostatních žetonů**.

## Úkoly

Destička na sobě může mít až 3 různé úkoly. Jednotlivé úkoly na každé destičce vždy posuzujete a plníte nezávisle na ostatních. Každý úkol vyžaduje 1 až 4 barvy. Ke splnění úkolu musíte přiložit k destičce s úkolem další destičky odpovídajících barev v patřičném počtu. Úkol na destičce je splněn, jakmile barvy a počet sousedících destiček odpovídají požadovaným barvám a jejich počtu. Pamatujte, že za sousedící se považují pouze destičky, které se dotýkají hranou. **Ovšem POZOR, platí jedno velice zásadní pravidlo:** Řetězce sousedících destiček **stejně barvy** se sčítají. Při plnění úkolu smíte sečíst všechny sousedící destičky stejné barvy do jednoho navazujícího řetězce, jehož celková hodnota vám může při plnění úkolu značně pomoci. Stále ovšem platí, že alespoň jedna z destiček v řetězci musí sousedit s destičkou, na které je úkol vyobrazen. **Ale nezapomeňte:** barva destičky, na které je úkol vyobrazen, se při jeho plnění **nikdy nepočítá**.

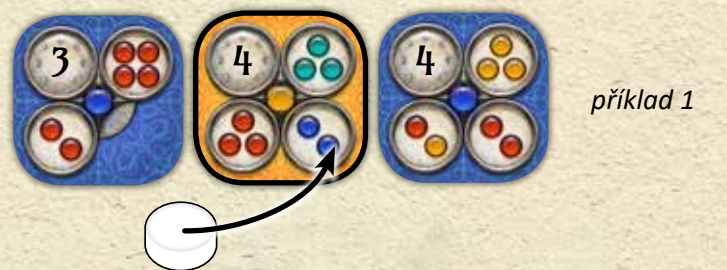
Kdykoli takto splníte některý úkol, okamžitě ho zakryjte jedním ze svých žetonů. Během jednoho tahu lze splnit hned několik úkolů, ať už na stejné destičce nebo na různých destičkách.

### Důležité:

- Pořadí barev vyobrazených v úkolu nemá žádný význam. Pro splnění úkolu je vždy zapotřebí pouze správný počet odpovídajících barev.
- Každou destičku lze použít ke splnění jakéhokoli úkolu, pokud dodržuje pravidlo o sousedění destiček.

## Příklady plnění úkolů

Na žluté destičce je mimo jiných také úkol vyžadující „2 modré“. Tento úkol lze splnit za použití 2 modrých destiček, přičemž obě sousedí se žlutou destičkou (příklad 1), ale také za použití řetězce 2 sousedících modrých destiček, z nichž se žlutou destičkou sousedí pouze jedna (příklad 2). Na příkladu 2 je také jasně vidět, že ve hře Nova Luna spolu destičky nikdy nesousedí šikmo. Jak vidíte, úkol vyžadující „3 červené“ tedy ještě nelze splnit.



příklad 1



příklad 2



Na příkladu 3 je vidět, že lze naráz splnit 2 úkoly na stejné destičce: za každý takto splněný úkol umístíte jeden ze svých žetonů. Čím vyšší je číslo na destičce, tím snadnější bude splnit úkoly na ní vyobrazené.



příklad 3

Na příkladu 4 je vidět, že všechny úkoly na této destičce s číslem 7 lze splnit za použití pouhých tří destiček.



příklad 4

V ideálním případě by sousedící destičky měly vzájemně plnit své úkoly. Na příkladu 5 je vidět, že ke splnění těchto dvou úkolů už není za potřebí žádných dalších destiček. Ba co víc, na příkladu 6 je vidět, že ke splnění obou úkolů „2 žluté“ stačí pouhé 2 sousedící žluté destičky.



příklad 5

**Důležité:** Nezapomeňte, že barva destičky, na které je úkol vyobrazen, se pro jeho splnění **nikdy nepočítá**. Viz příklad 7: Ke splnění úkolu na červené destičce s číslem 2 budou potřeba minimálně 4 další červené destičky. V ideálním případě by se hráč měl pokusit umístit do své mozaiky dvě červené destičky s číslem 2 (jako tomu je v příkladu 7), aby si vzájemně pomohly při plnění úkolů.

**Důležité:** Úkoly na destičce se vždy posuzují a plní zvlášť (viz také příklad číslo 4)! Proto lze 4 červené destičky na příkladu 8 použít ke splnění jak úkolu „2 červené“, tak úkolu „4 červené“, které jsou na modré destičce s číslem 4.



příklad 6



příklad 7



příklad 8



## SÓLOVÁ HRA

Sólová hra trvá zhruba 15 minut. Až na několik výjimek pro ni platí stejná pravidla jako pro hru více hráčů:

Kroky přípravy 1 až 4 jsou zcela stejné, ovšem kroky 5 a 6 se mění:

- 5) Vezměte žetony jedné barvy a utvořte z nich 2 sloupečky. V jednom sloupečku bude 8 žetonů, v druhém 13. Na lunární stupnici žádný žeton nebude – během sólové hry se nepoužívá.
- 6) Protože jde o hru jednoho hráče, hra nemá žádné pořadí.

Sólová hra se hraje na 2 fáze. Vaším cílem je umístit všech 21 žetonů a přitom mít co nejmenší „časové nároky“ (hodnoty na destičkách). Hodnoty destiček použitých během 1. fáze se započítají dvakrát.

### 1. FÁZE

Jako při běžné hře doplňte zbylých 11 míst v nabídce náhodně taženými destičkami. Stále platí pravidlo, že si smíte vybrat pouze jednu ze tří destiček, které jsou nejbližší měsíci po směru hodinových ručiček. Poté přesuňte figurku měsíce na místo právě vybrané destičky. Tímto způsobem si vybírejte destičky, ovšem bez posouvání žetonu po lunární stupnici. Vaším cílem je co nejrychleji umístit na vámi vybrané destičky všech 8 žetonů z menšího sloupku. Jakmile umístitě osmý žeton, můžete nabídku doplnit, ovšem nemusíte tak učinit, pokud si chcete vybrat další destičky. Destičky, které zbyly v nabídce, neodhazujte. Pokud jste umístiti všech 11 destiček z nabídky, musíte nabídku doplnit, i pokud se vám nepodařilo umístit všechny žetony. Jakmile se rozhodnete doplnit nabídku, sečtete čísla na všech destičkách ve vaší mozaice a poznamenejte si výslednou hodnotu. Pokud vám přebývají nějaké žetony, za každý z nich přičtete ke svému skóre 10.

#### Důležité:

- Proč by si někdo bral další destičky, když už umístit svůj osmý žeton? Vždyť jen zvyšuje své skóre, ne? Ano, ale na druhou stranu tak zvyšuje své šance, že v druhé fázi umístit všechny zbývající žetony. Vyplatí se však riskovat vysoké skóre?

### 2. FÁZE

Jakmile doplníte nabídku, pokračujte do druhé fáze. Během této fáze budete i nadále vybírat a umísťovat destičky. Při plnění úkolů na destičky umísťujte jakékoli zbylé žetony (13 žetonů z druhého sloupečku plus jakékoli přebytečné žetony z 1. fáze). Hra končí, jakmile umístitě svůj poslední žeton nebo zcela vyprázdníte nabídku destiček.

### KONEC HRY

Na konci hry znovu sečtete všechna čísla na destičkách ve vaší mozaice, včetně těch umístěných během 1. fáze. Pokud vám stále zbyvají některé žetony, za každý přebytečný žeton přičtete ke svému skóre 10 bodů. Sečtete výsledné hodnoty dohromady a zjistíte své skóre: čím nižší, tím lepší.

#### Poznámky:

Skóre pod 100 bodů je skvělé! Umístit všechny žetony je velice náročné. Velikou překážkou je totiž fakt, že se musíte vypořádávat s náhodně taženými destičkami.

Nemůžete měnit a doplňovat nabídku, aniž byste skončili danou fází! To je obzvláště palčivé, pokud je v nabídce jen několik málo destiček určité barvy nebo některá barva zcela chybí. Považujte to za další výzvu.

*Na této adrese si můžete stáhnout bodovací bloček na své výsledky:  
<https://www.tlamagames.com/deskove-hry/nova-luna-cz/>*

#### Poznámka autora

Tato hra je silně inspirována hrou **Habitats** od nizozemského vydavatelství Cwali (vyšla roku 2016). Na rozdíl od hry „NOVA LUNA“ měly destičky ve hře Corného van Moorsela vždy maximálně jeden úkol a body získané za jejich splnění závisely na jejich obtížnosti. Ve hře Nova Luna se rozdílily v obtížnosti úkolů vyrovnávají „pořizovací cenou“ destiček. Cornému van Moorselovi jsem nesmírně vděčný za tuto inspiraci, a svůj dík bych chtěl vyjádřit alespoň tím, že ho zmiňuji jako spoluautora a dávám mu veškerá s tím spojená práva. Také bych chtěl vřele poděkovat Lukasi Siegmonovi za jeho krásné ilustrace. Za realizaci celého projektu stál Lars Frauenrath. Co se playtestingu týče, mé díky si zaslouží obzvláště Timon Rosenberg, Marei Zylka, Malte Frieg, ale také všichni návštěvníci výstavy Berlin Con 2019. Za celý tým musím také poděkovat Kaddy Arendtové. Právě ona totiž vymyslela název hry, což byl jen jeden z mnoha nápadů, které přinesla tomuto projektu.