

O inteligente jogo de colocação de peças
de Uwe Rosenberg
para 1 – 4 jogadores.
Nova Luna é baseado em uma ideia
de Corné van Moorsel.

NOVA LUNA



Há muito tempo a lua influencia nossa vida na terra. Ela afeta as marés e mantém as pessoas acordadas à noite. A lua nova é um símbolo de um novo começo; o momento perfeito de iniciar algo novo e planejar seu futuro. E é disso que se trata Nova Luna (“lua nova” em latim). Em cada rodada desse jogo abstrato de colocação de peças, você precisa replanejar seu futuro. Desenvolva uma nova estratégia para lidar com o que a roda da lua tem a oferecer. Decida sabiamente!

COMPONENTES DO JOGO



1 Roda da Lua



1 Marcador
Lunar

68 peças em 4 cores
(17 peças de cada cor)



84 fichas
(21 fichas de cada uma das
4 cores de jogador)



1 Manual de regras

CRÉDITOS

Autor: Uwe Rosenberg
Coautor: Corné van Moorsel
Ilustração: Lukas Siegmon
Layout: Klemens Franz | atelier198
Realização: Lars Frauenrath
Edição: Kaddy Arendt, Michael Schmitt
Tradução: David Lehmann
Revisão: Marcos Franco, Mauricio Torselli e Vanessa Santos
Diagramação: Marcelo Groo

© 2021

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



Distribuição:
Funbox Editora
Rua das Paineiras, 385,
sala 1 – Santo André
São Paulo – Brasil
CEP: 09070-220
www.funbox.com.br
f i /funboxbr



Nenhuma parte desse produto pode ser reproduzida sem autorização prévia e por escrita da Edition Spielwiese e Funbox Editora.

Se notar a ausência ou dano de algum componente, entre em contato com:
sac@funbox.com.br

OBJETIVO DO JOGO

Seu objetivo é ser o primeiro a colocar todas as suas fichas. Cada vez que cumprir uma tarefa em uma de suas peças, você pode colocar uma ficha nela.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Coloque a Roda da Lua no centro da mesa ao alcance de todos os jogadores.

Coloque o Marcador Lunar no espaço acima da área dourada na *trilha de seleção* externa (acima da lua nova). Instruções para a montagem do Marcador podem ser encontradas na aba amarela do fundo da caixa do jogo.

Embaralhe todas as peças viradas para baixo e coloque, aleatoriamente, uma peça virada para cima em cada um dos 11 espaços remanescentes.

Forme múltiplas pilhas de compra com as peças remanescentes e coloque-as viradas para baixo próximas à Roda da Lua.

Selecione sua cor de jogador e pegue as 21 fichas correspondentes.

Importante: se essa for sua primeira partida de Nova Luna, recomendamos reduzir o número de fichas. Com 3 jogadores, pegue 18 ao invés de 21 fichas e, com 4 jogadores, pegue 16 ao invés de 21 fichas.

Agora determine a ordem inicial do jogo. Para isso, cada jogador coloca 1 ficha do seu estoque pessoal no meio da mesa. Então, a pessoa que dormiu mais tarde pega todas as fichas sem ver e forma uma pilha com elas na ordem em que foram pegas; a primeira ficha é colocada embaixo, a próxima em cima dela e assim por diante. Coloque essa pilha na lua nova da *trilha da lua*.

A ORDEM DO JOGO

Importante: você não joga em sentido horário!

As fichas na *trilha da lua* sempre mostrarão a ordem do jogo. É sempre o turno do jogador cuja ficha encontra-se mais atrás

na *trilha da lua*. Se várias fichas estiverem na posição mais recuada, é a vez do jogador cuja ficha estiver no topo.



AS PEÇAS

Todas as peças têm a mesma estrutura.

Elas vêm em quatro cores diferentes: vermelho, azul escuro, azul claro e amarelo.

No canto superior esquerdo da peça tem um número (de 1 a 7) indicando o custo em "tempo" de pegar a peça e colocá-la.

Nos outros cantos existem tarefas (0 a 3 tarefas, dependendo da peça) que você pode cumprir colocando peças adicionais. **Para cumprir a tarefa**, a cor das peças adjacentes precisa corresponder às cores da tarefa.

Importante: é permitido colocar peças cuja cor não corresponda a qualquer tarefa de uma peça adjacente. Isso geralmente não é recomendado, mas às vezes é inevitável.



ANDAMENTO DO JOGO

Conforme o jogo avança, você pega peças da Roda da Lua e as coloca em sua área de jogo, tentando cumprir suas tarefas.

Como você pega as peças?

Pegue as peças da *trilha de seleção* da Roda da Lua. Você sempre tem acesso às **três próximas peças** em sentido horário, contando a partir do Marcador Lunar. Espaços sem peças são ignorados e não são incluídos nessa contagem. Depois de pegar a peça, coloque o Marcador Lunar no espaço de onde tirou a peça.

Importante:

- Qualquer peça que você pegar precisa ser colocada imediatamente. Não é permitido pegar uma peça e colocá-la na sua área depois (ou, simplesmente, não colocá-la).
- Toda vez que for seu turno, você precisa pegar uma peça. Não é permitido pular a escolha de uma peça.

Preenchendo a trilha de seleção

Se no início do seu turno só tiver **uma ou duas** peças remanescentes na *trilha de seleção*, você **pode** preencher todos os espaços vazios com uma peça em cada. Pegue as peças aleatoriamente das pilhas de compra e preencha os espaços em sentido horário a partir do espaço mais próximo do Marcador Lunar, com as peças viradas para cima.

Se não houver mais peças na *trilha de seleção* no início do seu turno, você **deve** preencher todos os espaços vazios. Nesse caso,

também preencha os espaços vazios em sentido horário, partindo do espaço mais próximo do Marcador Lunar.

Se as peças das pilhas não forem suficientes, preencha a *trilha de seleção* até onde for possível.

Como as fichas são movidas na trilha da lua?

Toda vez que pegar uma peça, você deve avançar sua ficha na *trilha da lua* o número de espaços indicado na peça. Sempre mova sua ficha em **sentido horário**. Se chegar num espaço ocupado, coloque sua ficha **em cima de quaisquer fichas que já estiverem lá**.

Não se esqueça: é sempre o turno do jogador cuja ficha encontra-se mais atrás na *trilha da lua*. Se várias fichas estiverem na posição mais recuada, é a vez do jogador cuja ficha estiver no **topo**.

Quando você pode colocar fichas nas suas peças?

Quando cumprir uma tarefa, como descrito anteriormente, você pode cobri-la com uma ficha do seu estoque pessoal. Você pode colocar uma ficha para cada tarefa completa de uma peça. Ou seja, até três fichas, no caso de peças com três tarefas.

Importante:

- Cada peça pode ser usada para mais de uma tarefa, desde que as regras de adjacência sejam seguidas (ver exemplos 4 e 8). Portanto, não importa se as tarefas não são mais visíveis depois de tê-las coberto com as fichas.

FIM DE JOGO

O jogo termina quando alguém conseguir colocar todas as suas fichas em suas peças. Essa pessoa é a vencedora. O jogo também termina quando um jogador não conseguir mais pegar uma peça, porque todas as peças já foram colocadas. Nesse caso, vence quem tiver menos fichas remanescentes.

As outras posições dependem do número de fichas restantes no estoque pessoal de cada jogador. Quanto menos fichas, melhor.

Em caso de empate, vence a partida o jogador com menos fichas remanescentes e que seria o próximo a jogar.

Como você coloca as peças?

Coloque a primeira peça que pegar no jogo na sua frente. Ao longo do jogo, sempre coloque peças novas adjacentes na vertical ou horizontal a uma peça colocada anteriormente. As peças são sempre colocadas com seu lado de tarefas para cima.

Importante:

- Cada um tem sua própria área de jogo para colocar peças, então garanta que todos tenham espaço suficiente.
- Não faz diferença girar as peças, mas é sempre melhor colocá-las de forma que o número fique no canto superior esquerdo.

O número

O número no canto superior esquerdo da peça escolhida indica quantos espaços a ficha do jogador deve ser avançada na *trilha da lua* (valores menores potencialmente permitem mais ações). Se o espaço no qual a ficha deve ser colocada estiver ocupado, coloque em **cima de quaisquer fichas que já estiverem lá**.

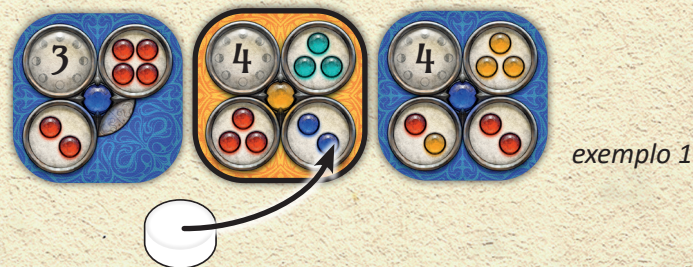
As tarefas

As peças podem conter de zero a três tarefas. As tarefas estão localizadas nos três espaços remanescentes da peça e devem ser consideradas separadamente uma da outra. Cada tarefa possui de 1 a 4 cores. Uma tarefa é cumprida quando as cores mostradas correspondem às cores das 4 peças adjacentes na **vertical** ou **horizontal**, na frequência indicada na tarefa. Um detalhe relevante: uma cor adjacente pode ser contada mais de uma vez se a peça tiver uma peça adjacente da mesma cor. Isso pode ser repetido quantas vezes quiser: conte todas as peças adjacentes na horizontal e/ou vertical da **mesma cor** e as considere como adjacentes. Todas essas peças podem ajudar você a cumprir uma tarefa se pelo menos uma delas estiver adjacente à peça da tarefa. Mas cuidado: a cor da peça na qual a tarefa é mostrada **nunca** conta!

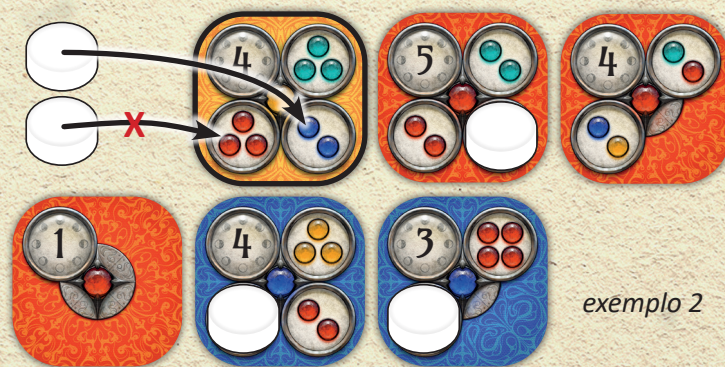
Importante: o posicionamento das cores mostrado na tarefa é irrelevante. Para cumprir a tarefa só é necessário ter as cores certas na quantidade certa.

Alguns exemplos de como cumprir tarefas:

A peça amarela tem a tarefa “2 Azuis Escuros”, entre outras. Essa tarefa pode ser cumprida com 2 peças azuis escuras, ambas adjacentes à peça amarela inicial (exemplo 1), mas também com 2 peças adjacentes azuis escuras, mesmo com apenas uma delas adjacente à peça amarela inicial (exemplo 2). O exemplo 2 também mostra que não existe **adjacência diagonal** nesse jogo. Por isso, a tarefa “3 Vermelhos” **ainda não foi cumprida**.



exemplo 1



exemplo 2

O exemplo 3 mostra como duas tarefas podem ser cumpridas ao mesmo tempo em uma peça. Cada tarefa cumprida é coberta com uma ficha do seu estoque pessoal. **Quanto mais alto o valor numérico de uma peça, mais fácil é cumprir as suas tarefas.**



exemplo 3

O exemplo 4 mostra uma peça de número 7 cujas 3 tarefas podem ser cumpridas com apenas 3 peças.



exemplo 4

Idealmente, uma peça ajuda a cumprir a tarefa da outra e vice-versa. O exemplo 5 mostra como duas peças não precisam de nenhuma outra para cumprir uma tarefa em cada uma delas. No exemplo 6, duas outras peças também ajudam a cumprir a tarefa "2 Amarelos" em ambas as peças ao mesmo tempo.



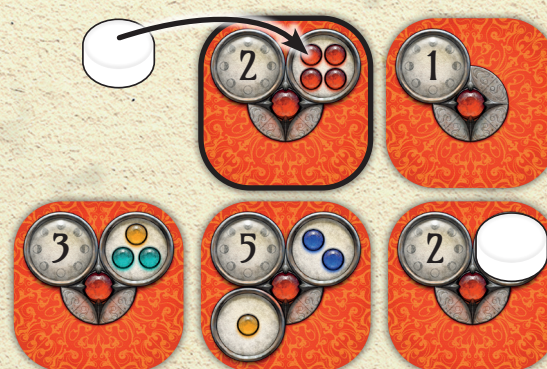
exemplo 5



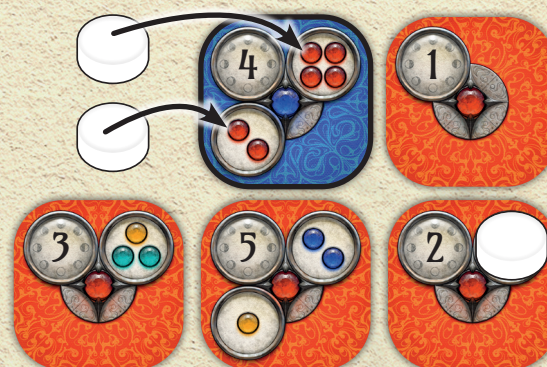
exemplo 6

Importante: lembre-se que a cor da própria peça de origem nunca conta. Para cumprir a tarefa na peça vermelha 2 no exemplo 7, são necessárias, pelo menos, 4 outras peças vermelhas. O ideal é conseguir colocar duas peças de número 2 no mesmo conjunto, como no exemplo 7, porque assim uma conta para a tarefa da outra.

Importante: as tarefas são independentes uma da outra (ver também exemplo 4)! Portanto, as quatro peças vermelhas no exemplo 8 cumprem tanto a tarefa "2 Vermelhos" quanto a tarefa "4 Vermelhos" da peça azul escura 4.



exemplo 7



exemplo 8

O JOGO SOLO

Uma partida solo dura cerca de 15 minutos. Todas as regras do jogo com 2 ou mais jogadores se aplicam, com as seguintes exceções:

PREPARAÇÃO

Pegue as fichas de uma cor e forme duas pilhas, uma com 8 fichas, outra com 13 fichas.

Não coloque ficha na *trilha da lua*, ela não é usada no jogo solo.

ANDAMENTO DO JOGO

Fase 1

Como no jogo com 2 ou mais jogadores, preencha cada um dos 11 espaços livres da *trilha de seleção* com uma peça escolhida aleatoriamente. Você continua podendo pegar 1 das 3 peças a partir do Marcador Lunar (em sentido horário). Mas ao pegar peças, não avance o valor numérico delas na *trilha da lua*. Mova apenas o Marcador Lunar. Seu objetivo é colocar, o mais rápido possível, as 8 fichas da pilha menor nas peças da sua área de jogo. Assim que conseguir, você pode preencher os espaços vazios da *trilha de seleção* ou esperar e continuar pegando mais peças. Peças que você não pegou continuam onde estão. Se você pegar todas as 11 peças, você deve preencher a *trilha de seleção* mesmo que não tenha colocado suas 8 fichas.

Depois de preencher a *trilha de seleção*, some todos os valores numéricos das peças na sua área de jogo e anote o valor. Para cada uma das 8 fichas que não foi colocada, adicione 10 pontos.

Importante:

- Por que você selecionaria mais peças após colocar sua oitava ficha se isso aumenta sua pontuação? Porque você aumenta suas chances de conseguir colocar todas as suas fichas na fase 2. Será que vale o risco?

Fase 2

Depois de preencher a *trilha de seleção*, prossiga para a fase 2. Nessa fase, continue pegando as peças normalmente e movendo o Marcador Lunar de acordo. À medida que cumprir tarefas, coloque as fichas restantes nas peças (as 13 fichas da fase 2 e as fichas que sobraram da fase 1). O jogo termina quando você tiver colocado todas as suas fichas ou quando não houver mais peças na *trilha de seleção*.

FINAL DO JOGO SOLO

No final do jogo, some os valores numéricos de todas as peças na sua área de jogo e anote o total. Para cada uma das 21 fichas que não foi colocada, adicione 10 pontos. A soma dos dois números anotados (fases 1 e 2) é seu resultado geral; quanto menor, melhor.

Comentários:

- Tente ficar abaixo de 100 pontos. É bem desafiador colocar todas as fichas, já que você precisa lidar com as peças que foram reveladas aleatoriamente.
- Você não pode trocar peças da *trilha de seleção*! Se uma cor for muito rara ou simplesmente não estiver presente, o jogo fica mais difícil. Considere isso como parte do desafio.

Na nossa página na internet você pode encontrar e baixar o bloco de pontuação para seus resultados:

www.funbox.com.br



Nota do autor

A inspiração para esse jogo veio do jogo *Habitats*, da editora holandesa Cwali, publicado em 2016. Ao contrário de “NOVA LUNA”, as peças no jogo de Corné van Moorsel têm, no máximo, uma tarefa, e o número de pontos por cumpri-las varia dependendo do nível de dificuldade. Nova Luna compensa as dificuldades das tarefas com “custos de aquisição” diferentes. Expresso minha gratidão por essa inspiração identificando Corné Van Moorsel como coautor e concedendo a ele os direitos correspondentes. Meus agradecimentos sinceros também para Lukas Siegmon pelas incríveis ilustrações. Lars Frauenrath foi responsável pela realização. Também gostaríamos de agradecer especialmente a Timon Rosenberg, Marei Zylka e Malte Frieg, que testaram o jogo, bem como vários visitantes maravilhosos na Berlin Con 2019. A equipe inteira deve agradecimentos especiais à Kaddy Arendt, já que foi ela que sugeriu o nome do jogo, e essa não foi sua única contribuição preciosa ao projeto.