

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 ...

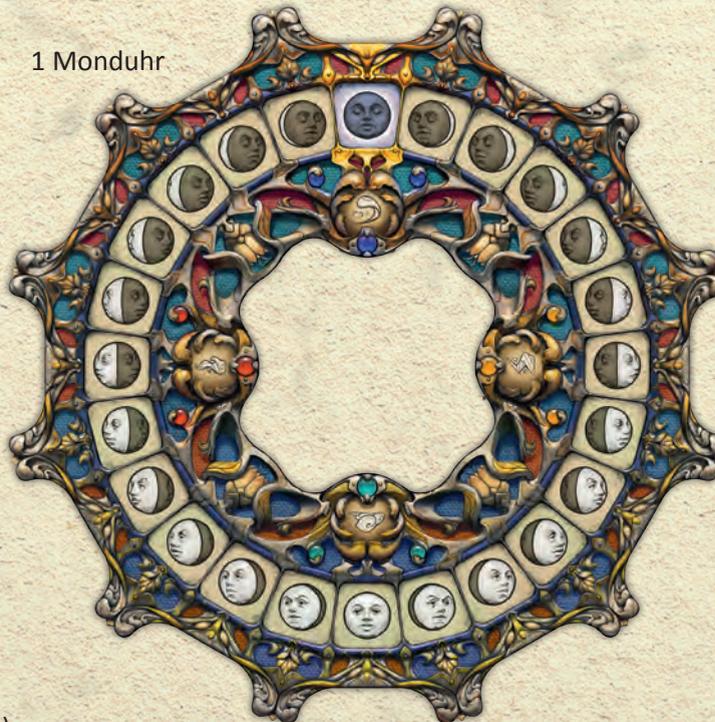
DAS SPIELMATERIAL



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



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)

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 SPIELENDE

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)**.

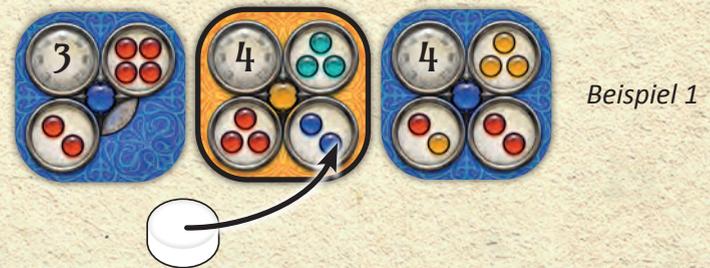
Die Aufgaben

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 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 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.



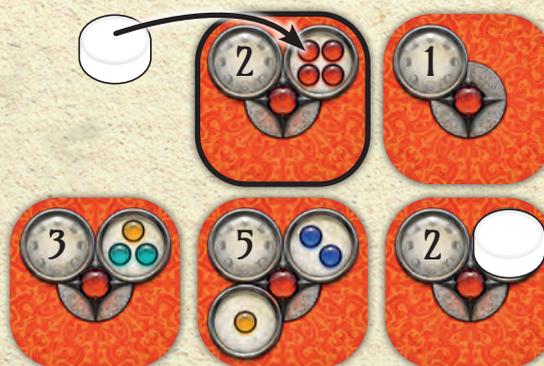
Beispiel 5



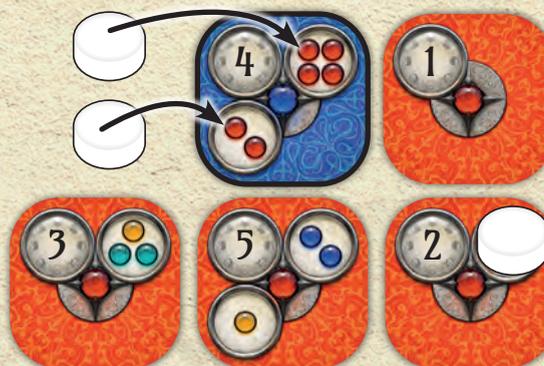
Beispiel 6

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 (erschienen 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 Siegmon für die wunderschönen Illustrationen. Für die Realisation war Lars Frauenrath verantwortlich. Als Testspieler bedanken wir uns insbesondere bei Timon Rosenberg, Marei Zylka, Malte Frieg 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.

THE SOLO GAME

A solo game lasts about 15 minutes. All rules of the multiplayer game apply with the following exceptions:

Take the tokens of one color and form two stacks. One stack consists of 8 tokens, the other of 13 tokens. There is no token on the *moon track*—it is not used in the solo game.

Place the Meeples above the golden marked field of the *selection track* (above the new moon).

As usual, fill the 11 free spaces of the *selection track* with 1 randomly drawn tile each. Just like in the multi-player game, you may take 1 of the 3 next tiles after the Meeples (in clockwise order). Take one tile after the other—but without advancing the numerical value of the tile on the *moon track*. Your goal is to quickly place the 8 tokens of the small pile on the tiles of your choice. As soon as you succeed, add up all the numerical values on tiles in your display and note the value. Fill up the free tiles of the *selection track* again afterwards; tiles that you did not take remain where they are.

In the second phase of the game, try to place your remaining tokens on your tiles by taking additional tiles.

Important:

- In the first phase of the game, it is permissible to take and place more tiles even if you have already placed your 8 tokens. In the short term, this has the disadvantage that you increase your score. In the end, however, you increase your chance of really being able to place all your tokens, because you fill the selection track for the second phase with more tiles.

Also after the second phase, once you have placed all your tokens, add up the numerical values on the tiles in your display and note this value. The sum of the two numbers you wrote down is your overall result: the lower it is, the better. The game also ends, if you have taken all the tiles from the selection track.

Comments:

- Try to stay below 100 points. It is quite challenging to place all tokens. The reason for this is that you have to deal with the tiles that have been uncovered by chance.
- You cannot exchange tiles from the *selection track*! This is particularly tricky if a color is very rare or missing at all. Consider this a special challenge.

Important:

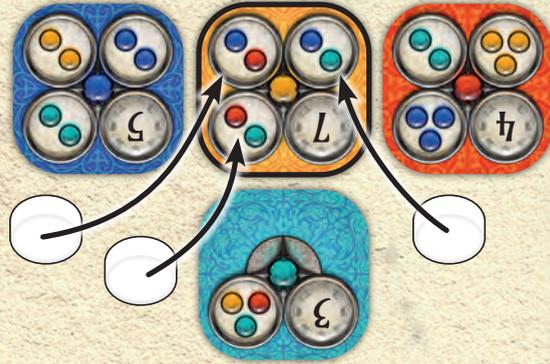
- In the first phase, if you have taken and laid out all 11 tiles that were initially placed, but have not been able to place all 8 tokens on them, note an additional 10 points for each token that is missing. Then fill up the game board and play phase 2 of the game.
- In the second phase, if you took all the tiles and laid them out, but could not place all 21 tokens, add 10 points for each token missing. After that, the game ends.

On our webpage, you can find and download a score sheet for your results: <http://edition-spielweise.berlin>

Author's note

The inspiration for this game was provided by *Habitats* from the Dutch publisher Cwall (published 2016). Unlike "NOVA LUNA", the tiles in Corné van Moorssel's game have a maximum of one task, and the number of points for completion varies depending on the difficulty level. Nova Luna contrasts the difficulties the tasks have with different "acquisition costs". I express my gratitude for this inspiration by naming Corné van Moorssel as co-author and granting him the rights as such. My sincere thanks also go to Lukas Siegmön for the wonderful illustrations. Lars Frauenrath was responsible for the realisation. As a test player we would like to thank in particular Timon Rosenberg, Marei Zylika, Matie Frieg, and a lot of wonderful visitors at the Berlin Con 2019. The whole team owes particular thanks to Kaddy Arendt, as she was the one who came up with the name for the game, and that was not her only precious contribution to this project.

Example 4 shows a 7-tile whose three tasks can be completed with only 3 tiles.



example 4

In the ideal case, the tiles help each other to perform the tasks. Example 5 shows how two tiles do not need any more tiles at all to complete a task on each of them. In example 6, two more tiles help to also fulfill the task "2 Reds" on both tiles.



example 5

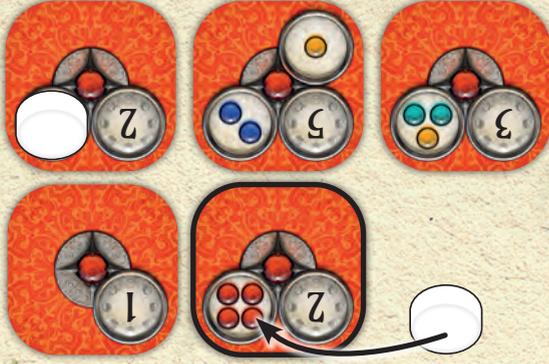


example 6

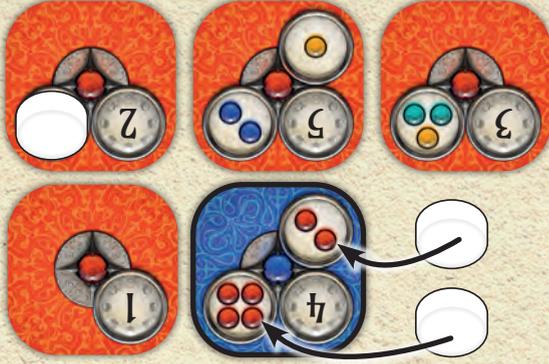
Important: Remember that the color of the origin tile itself never counts. In order to fulfill the task on the red 2-tile in example 7, at least 4 additional red tiles are required. It is ideal if you manage to place two 2-tiles in such a display, as in example 7, because they support each other.

Important: The tasks are independent of each other (see also example 4)! Therefore, the four red tiles in example 8 fulfill both the task "2 Reds" and the task "4 Reds" of the blue 4-tile.

example 7



example 8



How do you place the tiles?

Place the first tile you take in this game in front of you. As you progress through the game, always place exactly 1 tile horizontally or vertically adjacent to a tile you have already placed. Tiles are always placed with their task side face up.

Important:

- Everyone builds their own display. So make sure that each of you has enough room.
- It doesn't matter how and if you turn your tiles. It is best to always place them in such a way that the number is at the top left.

The number

Whenever you take a tile, the number at the top left of the tile indicates by how many spaces you need to advance your token on the moon track (smaller values potentially allow you more actions). If the space on which you must place your token is occupied, place it on top of the existing token(s).

The tasks

Tiles can contain zero to three tasks. The tasks are located in the three remaining spaces of the tile and must be considered separately from each other. Each task includes 1 to 4 colors. A task is fulfilled if the colors shown correspond to the four horizontally or vertically adjacent tiles' colors—in the frequency in which they are represented in the task. There is one special feature: A neighboring color is counted more than once if a tile has a neighboring tile of the same color. This can be continued as desired: Count all horizontally and/or vertically adjacent tiles of the same color together. All these tiles will help you complete a task if at least one of them is adjacent to the task's tile. But be careful! The color of the tile on which the task is written never counts!

Important: The arrangement of the colors within the task is irrelevant. Matching the right colors in the right amount is the only objective in order to complete a task.

Some examples of how to complete tasks:

The yellow tile has the task "2 Blue" among others. This task can be accomplished with 2 blue tiles, both adjacent to the yellow starting tile (example 1), but also with 2 adjacent blue tiles, only one of which is adjacent to the yellow starting tile (example 2). Example 2 also shows that there is no diagonal neighborhood in this game. The task "3 Red" has therefore not yet been completed.

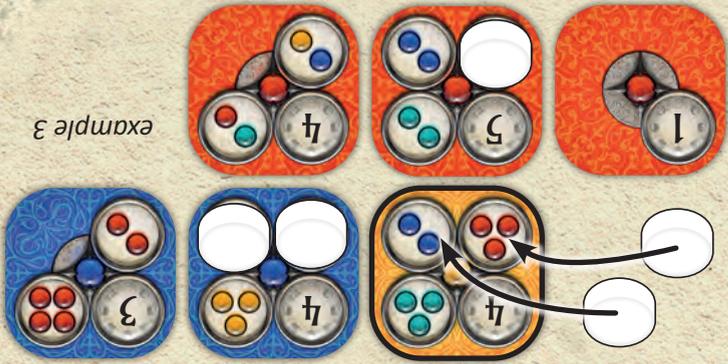


example 1



example 2

Example 3 shows how two tasks can be completed at the same time on one tile: Each completed task is covered with a token from the personal stock. The higher the numerical value of a tile, the easier it is to complete the tasks on the tile.



example 3

THE COURSE OF THE GAME

As the game progresses, you take tiles from the Moon Wheel and place them in your display, trying to complete your tasks.

How do you take the tiles?

You take the tiles from the *selection track* of the Moon Wheel. You always have access to the **next three tiles** in a clockwise order, as seen from the Meeple. Spaces where there is no tile left are ignored; they are not counted. Then place the Meeple on the space from which you took the tile.

Important:

- Any tiles you take must be placed immediately. It is not permissible to take a tile in order to put it in the display later (or not at all).
- Every time it's your turn, you have to take a tile. It is not permissible to skip selecting a tile.

Filling the selection track

If at the beginning of your turn there are only **one or two** tiles left on the *selection track*, you may fill all empty spaces with one randomly drawn tile each. Take the tiles from the draw piles and place them face up on the *selection track*. Always fill the space closest to the Meeple in a clockwise order first; fill the spaces further clockwise from here.

The game ends when the first player manages to place all their tokens on their tiles. This player wins. The game also ends when a player cannot take any more tiles, as all the tiles have been laid out. In this case, the player with the fewest remaining tokens wins.

THE END

When can you place tokens on your tiles?

Whenever you complete a task as described above, you may cover it with a token from your personal supply. Since the tiles have up to three tasks, you can place as many tokens on them as it has tasks.

Important:

- Each tile can be used for any task, as long as the neighborhood rules are followed (see examples 4 and 8). Therefore, it doesn't matter if the tasks are no longer recognizable once you have covered them.

How are the tokens advanced on the moon track?

Whenever you take a tile, you must move your token on the moon track forward as many spaces as the number on the tile indicates. Always move your token in a **clockwise order**. If you reach an occupied space, place your token **on top of the other player** token(s).

Don't forget: It is always the turn of the player whose token is furthest back. If several players share the backmost space, it is the turn of the player whose token is at the **top**.

The remaining places will depend on the number of tokens you still have in your personal stock. The fewer tokens, the better. In case of a tie, the player with the fewest tokens remaining that would have taken the next turn wins the game.

Place the Moon Wheel in the middle of the table so that everyone can reach it easily.

Place the Meeple on the space above the golden field of the outer *selection track* (above the new moon). An instruction on how to set up the Meeple can be found on the yellow lid of the bottom part of the game box.

Shuffle all tiles face down and place 1 randomly drawn tile face up on each of the remaining 11 spaces.

Form any number of draw piles from the remaining tiles and place them face down around the Moon Wheel.

Select your player color. Take the 21 tokens of your color.

Important: If this is your first game of Nova Luna, we recommend reducing the number of tokens. With 3 players, take 18 instead of 21 tokens, and with 4 players, take 16 instead of 21 tokens.

Now determine the preliminary game order. To do this, each player places 1 token from their personal supply in the middle of the table; the person who slept the latest draws the tokens blindly until they are all drawn. Form a pile out of them in the order in which they were drawn: the first token drawn is placed at the bottom, the next token is placed on it, and so on. Set this pile on the new moon of the *moon track*.

THE GAME STRUCTURE



THE ORDER OF PLAY

back on the moon track. If several tokens share the rear most position, it is the player's turn whose token is at the top.



THE TILES

In the other corners, there are tasks (0-3 tasks depending on the tile), which you can complete by placing additional tiles. To **complete a task**, the color of the adjacent tiles must match the colors of the task.

Important: It is permissible to place tiles whose frame color does not match any task of the adjacent tile. This is usually not recommended, but cannot always be prevented.

The tiles all have the same structure.

They are available in 4 different colors: red, blue, turquoise, and yellow.

At the top left of the tile is a number (from 1—7) indicating the "time" it costs you to take a tile and place it.



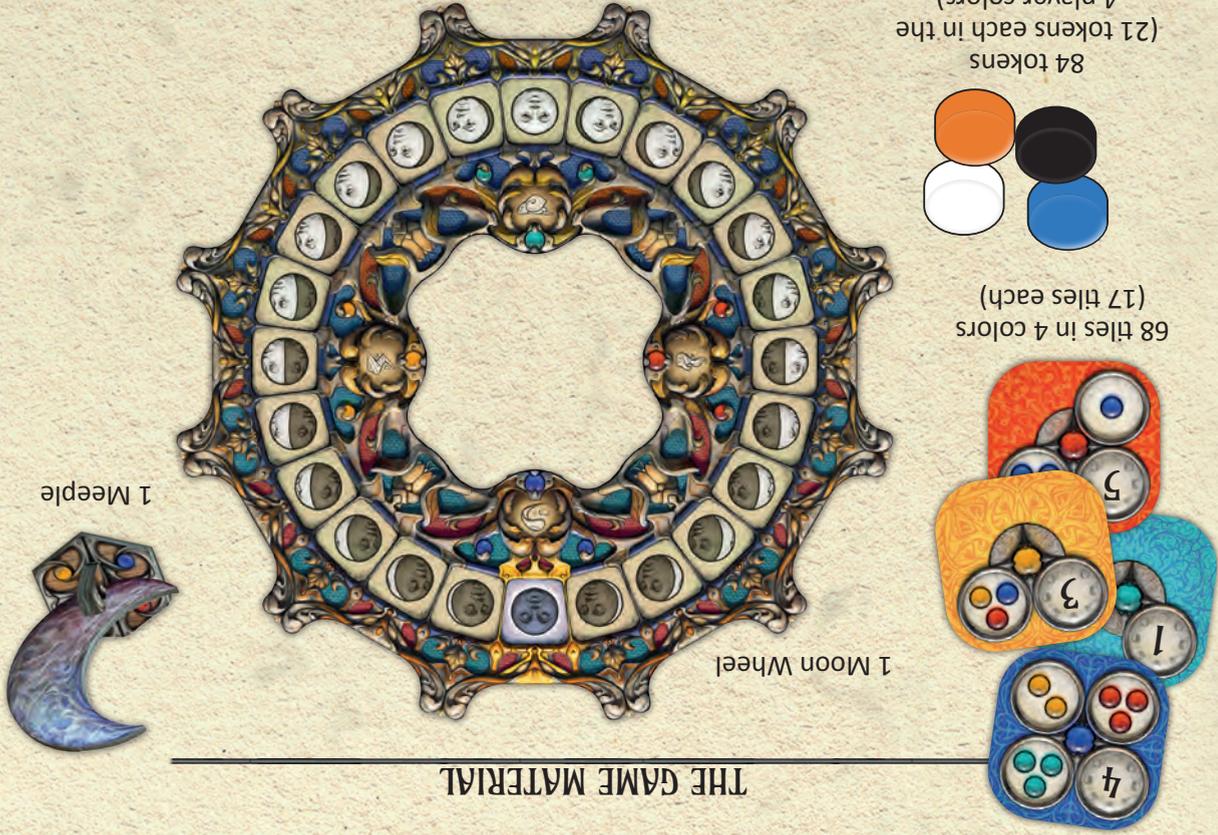
NOVA LUNA



The clever tile laying game
from Uwe Rosenberg
for 1 - 4 players.
The game is based on an idea
by Corné van Moorsel.

The moon has its influence over our life on earth for ages. It affects the tides and keeps people awake at night. The new moon is a symbol for a new start; it is the perfect time to start something new and to plan your future. And that is, what Nova Luna (lat. for new moon) is all about. In every round of this abstract tile-laying game you have to plan your future anew. Develop a new strategy in order to cope with what the moon wheel has to offer you. Decide wisely!

THE GAME MATERIAL



First, we describe the rules of the game for 2-4 players. The solo rules can be found on page 6.

THE AIM OF THE GAME

Your goal is to be the first to place all of your tokens. Each time you complete a task on one of your tiles, you may place a token on it.

CREDITS

Author: Uwe Rosenberg
Co-author: Corné van Moorsel
Illustration: Lukas Siegmon
Layout: Klemens Franz | atelier198
Realization: Lars Frauenrath
Editing and Support: Kaddy Arendt,
Michael Schmitt
Localization: T.R. Knight

© 2020

Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin, Germany

www.edition-spielwiese.de

Distribution:

Pegasus Spiele GmbH,
Am Strabach 3,
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Reprinting or
publishing of the
rulebook, game
components, or
illustrations is
prohibited without
prior permission.

Playing is Passion!
www.pegasus-web.com

