

Un ingenioso juego
de colocación de losetas
de Uwe Rosenberg
para 1 - 4 jugadores.
Basado en una idea
de Corné van Moorsel.

NOVA LUNA



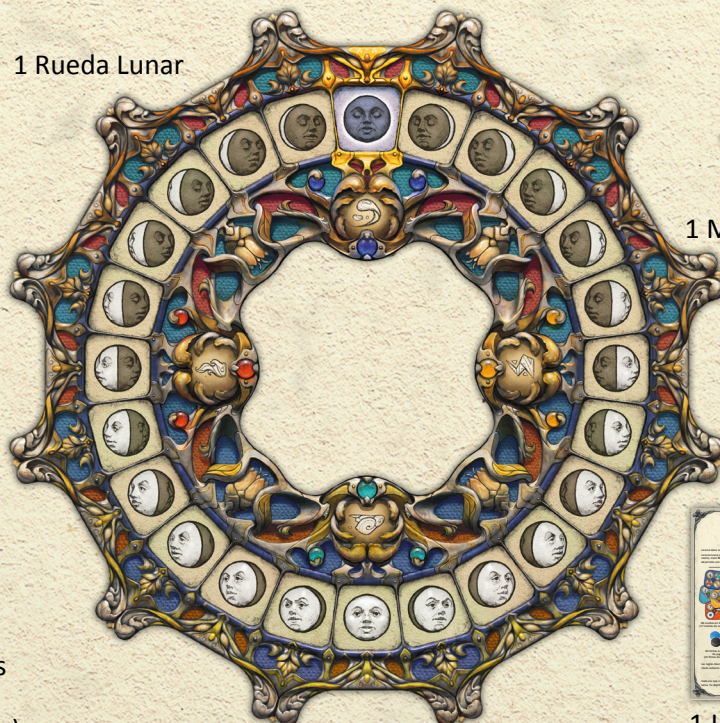
La luna tiene una influencia importante sobre nuestra vida en la tierra. Afecta las mareas y mantiene a la gente despierta por la noche.

La luna nueva es el símbolo de un nuevo comienzo. Es el momento perfecto para empezar algo nuevo y planificar tu futuro. Y de eso, precisamente, trata NOVA LUNA (lat. luna nueva). En cada ronda de este juego de colocación de losetas, tienes que planificar tu futuro de nuevo. Desarrolla una nueva estrategia para enfrentarte a lo que la rueda lunar pueda ofrecerte. ¡Decide sabiamente!

COMPONENTES



1 Rueda Lunar



1 Marcador de Luna

68 Losetas en 4 colores
(17 losetas de cada color)



84 Fichas en 4 colores
de jugador
(21 fichas de cada color)



1 Libro de reglas

Las reglas descritas a continuación sirven para una partida de 2 a 4 jugadores. Las reglas para el modo solitario se pueden encontrar en la página 6.

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada vez que completes una tarea en una de tus losetas, puedes colocar una ficha encima de esta tarea. Tu objetivo es ser el primero en colocar todas tus fichas.

CRÉDITOS

Autor: Uwe Rosenberg

Co-autor: Corné van Moorsel

Ilustraciones: Lukas Siegmon

Diseño: Klemens Franz | atelier198

Realización: Lars Frauenrath

Edición y Soporte: Michael Schmitt



© 2019 Edición Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de



© 2019 Ed. en Español SD Games
c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
Barcelona, España
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com
Traducción: Ewa Jakubowska
Maquetación: Vitamina Disseny
Edición: César Sánchez

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Coloca la Rueda Lunar en el centro de la mesa para que todos puedan alcanzarla fácilmente.

Coloca el Marcador de Luna en el espacio dorado de la *Pista de Selección* exterior (arriba de la luna nueva).

Baraja todas las losetas boca abajo y coloca 1 loseta aleatoria boca arriba en cada uno de los 11 espacios de selección restantes.

Forma pilas con las demás losetas (cualquier cantidad) y colócalas boca abajo alrededor de la Rueda Lunar.

Escoge un color de jugador y toma las 21 fichas correspondientes.

Importante: Si esta es vuestra primera partida, recomendamos reducir el número de fichas. Para 3 jugadores: tomad 18 fichas en lugar de 21; para 4 jugadores: 16 en lugar de 21.

Determina el orden de juego. Para ello, cada jugador coloca 1 ficha de su reserva personal en el centro de la mesa. El más dormilón de vosotros tomará todas las fichas con los ojos cerrados, y formará con ellas una pila en el orden en que hayan sido tomadas: la primera ficha se coloca en la parte inferior, la siguiente encima de ella, y así sucesivamente. Coloca esta pila encima de la luna nueva de la *Pista Lunar*.



ORDEN DE TURNO

El orden de turno lo indicarán las fichas en la *Pista Lunar*: **siempre va primero el jugador que está más atrás**. Si varias fichas comparten esa posición, irá primero el jugador cuya ficha esté encima de todas.

Importante: ¡No se juega en sentido horario!



LOSETAS

Todas las losetas tienen la misma estructura.

Están disponibles en 4 colores diferentes: rojo, azul, turquesa y amarillo.

En la esquina superior izquierda de la loseta hay un número (del 1-7) que indica el "tiempo" que te cuesta tomar una loseta y colocarla.



En las demás esquinas hay tareas (de 0-3 tareas dependiendo de la loseta), que puedes completar colocando otras losetas. **Para completar una tarea**, el color de las losetas adyacentes debe coincidir con los colores de la tarea.

Importante: Está permitido colocar losetas cuyo color no coincida con ninguna tarea de la loseta adyacente. No es algo recomendable, pero a veces no se puede evitar.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

A medida que la partida avanza, irás tomando losetas de la Rueda Lunar para colocarlas en tu exposición, intentando completar tus tareas.

¿Cómo tomar las losetas?

Toma las losetas de la *Pista de Selección* de la Rueda Lunar: una de las **tres losetas** siguientes al Marcador de Luna, en sentido horario. Los espacios donde no queda ninguna loseta se ignoran. Luego, coloca el Marcador de Luna en el espacio del que tomaste la loseta.

Importante:

- Cualquier loseta que adquieras debe ser colocada en la exposición inmediatamente. No está permitido tomar una loseta para colocarla más tarde (o no colocarla).
- Debes tomar una loseta en cada turno. No está permitido no realizar esa acción.

Rellenar la Pista de Selección

Si al principio de tu turno sólo quedan **una o dos losetas** en la *Pista de Selección*, **puedes** rellenar cada espacio vacío con una loseta robada al azar. Toma las losetas de las pilas y colócalas boca arriba en la *Pista de Selección*. Rellena siempre primero el espacio más cercano al Marcador de Luna, y continúa en sentido horario.

Si al principio de tu turno **no queda ninguna loseta** en la *Pista de Selección*, **debes** rellenar todos los espacios vacíos. Al igual que en el caso anterior, comienza rellenando el espacio más cercano al Marcador de Luna y continúa en sentido horario.

Si no quedan suficientes losetas en la reserva, rellena tantos espacios como sea posible.

¿Cómo avanzar las fichas en la Pista Lunar?

Siempre que tomes una loseta, debes avanzar tu ficha en la *Pista Lunar* tantos espacios como el número que indique la loseta. Mueve tu ficha siempre en **sentido horario**. Si llegas a un espacio ocupado, coloca tu ficha **encima de las fichas que haya de los otros jugadores**.

Recuerda: Siempre será el turno del jugador cuya ficha se encuentre más atrás. Si varios jugadores comparten ese espacio, irá primero el jugador cuya ficha se encuentre encima de todas.

¿Cuándo colocar fichas en las losetas?

Cuando completes una tarea, puedes marcarla con una ficha de tu reserva personal. Dado que las losetas tienen hasta tres tareas, puedes colocar tantas fichas como tareas hayas completado.

Importante:

- Cada loseta se puede usar para cualquier tarea, siempre que se sigan las reglas de vecindad (ver los ejemplos 4 y 8). Por lo tanto, no importa si las tareas no quedan visibles una vez que se hayan marcado.

FIN DE LA PARTIDA

La partida terminará cuando un jugador logre colocar todas sus fichas encima de sus losetas. Ese jugador será el ganador. La partida terminará también cuando un jugador no pueda tomar más losetas, ya que todas habrán sido colocadas. En este caso, el jugador con menos fichas restantes será el ganador. Los puestos de los

demás jugadores se establecen en función de sus fichas restantes (cuantas menos les queden, más alto el puesto). En caso de empate, ganará el jugador que sería el primero en tener su turno si se reanudara la partida.

¿Cómo colocar las losetas?

Coloca la primera loseta que adquieras en esta partida delante de ti. A medida que avances en la partida, coloca siempre 1 loseta (en horizontal o vertical) adyacente a una loseta que hayas colocado previamente.

Importante:

- Cada jugador forma su propia exposición, así que asegúrate de que todos tengan suficiente espacio en la mesa.
- No importa si giras tus losetas, aunque es mejor colocarlas siempre con el número en la parte superior izquierda.

Número

El número en la parte superior izquierda de la loseta indica la cantidad de espacios que tendrás que avanzar tu ficha en la *Pista Lunar* cuando tomes esta loseta (los valores más pequeños deberían permitirte realizar más acciones seguidas). Si el espacio en el que debes colocar tu ficha está ocupado, colócala **encima de las fichas existentes**.

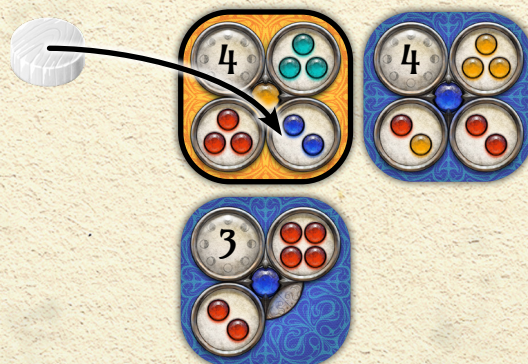
Tareas

Las losetas pueden contener de 0-3 tareas, las cuales deben tomarse en cuenta por separado. Cada tarea incluye de 1 a 4 colores. Para cumplir una tarea, las losetas que coloquemos adyacentes, **en horizontal o vertical**, deben ser de los colores y la cantidad indicados en la tarea. Importante: un color adyacente cuenta el doble si esa loseta tiene a su vez una loseta adyacente del mismo color. Todas las losetas adyacentes en horizontal **O** vertical **del mismo color** pueden ser contadas juntas. Aunque sólo una de ellas esté adyacente a la loseta con la tarea, todas te ayudarán a completar la tarea. Pero ten cuidado: ¡el color de la loseta en la que está la tarea a cumplir nunca se tiene cuenta!

Importante: El orden de los colores en la tarea no tiene importancia. Tu único objetivo es conseguir la cantidad y el color necesarios para cumplir la tarea.

Algunos ejemplos de cómo realizar tareas:

La loseta amarilla tiene la tarea "2 Azules" (entre otras). Esta tarea se puede realizar con 2 losetas azules, ambas adyacentes a la loseta inicial amarilla (ejemplo 1), pero también con 2 losetas azules seguidas, estando sólo una de ellas adyacente a la loseta inicial amarilla (ejemplo 2). El ejemplo 2 también muestra que **no se tienen en cuenta las losetas en diagonal**. Por lo tanto, la tarea "3 Rojos" **aún no se ha completado**.



Ejemplo 1



Ejemplo 2

El ejemplo 3 muestra cómo se pueden completar dos tareas al mismo tiempo: cada tarea completada se marca con una ficha de tu reserva personal. **Cuanto más alto sea el valor numérico de una loseta, más fácil será completar sus tareas.**



Ejemplo 3

El ejemplo 4 muestra una loseta 7, cuyas tres tareas se pueden completar con sólo 3 losetas.



Ejemplo 4

En un caso perfecto, las losetas se ayudarán entre sí para realizar las tareas. El ejemplo 5 muestra dos losetas que no necesitan de más losetas para completar una tarea en cada una de ellas. En el ejemplo 6, dos losetas más ayudan a que estas dos cumplan también la tarea "2 Amarillos".



Ejemplo 5



Ejemplo 6

Importante: Recuerda que el color de la loseta inicial nunca cuenta. Para poder completar la tarea de la loseta 2 roja en el ejemplo 7, hacen falta al menos 4 losetas rojas adicionales. En una exposición de este tipo, lo ideal sería lograr colocar dos losetas como las que tienen el número 2 (ejemplo 7), porque se apoyan entre sí.

Importante: ¡Las tareas son independientes entre sí (ver también el ejemplo 4)! Por lo tanto, las cuatro losetas rojas en el ejemplo 8 cumplen tanto la tarea "2 Rojos" como la tarea "4 Rojos" de la loseta azul.



Ejemplo 7



Ejemplo 8

MODO SOLITARIO

El modo solitario dura unos 15 minutos. Se aplican las mismas reglas que en una partida a varios jugadores, con las siguientes excepciones:

Toma las fichas de un color y forma dos pilas: una de 8 fichas y otra de 13. No hay ninguna ficha en la *Pista Lunar*, ya que no se necesita en el modo solitario.

Coloca el Marcador de Luna en el espacio dorado de la *Pista de Selección* (arriba de la luna nueva).

Como de costumbre, coloca 1 loseta aleatoria boca arriba en cada uno de los 11 espacios de selección restantes. Al igual que en una partida a varios jugadores, irás tomando una loseta tras otra, pero sin avanzar tu ficha en la *Pista Lunar*. Tu objetivo es colocar lo antes posible las 8 fichas de la pila pequeña encima de las tareas cumplidas. Cuando lo logres, cuenta los valores numéricos de las losetas usadas y anota el total. Luego, rellena de nuevo los espacios libres de la *Pista de Selección*. Las losetas que no hayas tomado deben permanecer en su espacio.

En la segunda fase de la partida, continúa tomando losetas para intentar colocar las fichas restantes.

Importante:

- En la primera fase de la partida, se permite agregar más losetas incluso si ya has colocado tus 8 fichas. A corto plazo, esto tiene la desventaja de que sumarás más puntos. No obstante, de este modo aumentas las posibilidades de colocar todas tus fichas, porque rellenas la *Pista de Selección* con más losetas para la segunda fase.

Después de la segunda fase, una vez que hayas colocado todas tus fichas, cuenta de nuevo los valores numéricos en las losetas utilizadas y anota el total. La suma de los dos números que has anotado es tu resultado total: cuanto más bajo sea, mejor.

Nota:

- Intenta no superar los 100 puntos. Ten en cuenta que es bastante difícil colocar todas las fichas, ya que las losetas que vas descubriendo no siempre te servirán.
- ¡No puedes intercambiar losetas de la *Pista de Selección*! Esto es aún más difícil si un color es muy escaso o falta. Considéralo un reto.

Importante:

- En la primera fase, si has tomado y utilizado las 11 losetas iniciales, pero no has podido colocar las 8 fichas, suma 10 puntos adicionales por cada ficha restante. Luego, rellena la *Pista de Selección* y juega la segunda fase.
- En la segunda fase, si has tomado y utilizado todas las losetas, pero no has podido colocar las 21 fichas, suma 10 puntos adicionales por cada ficha restante. Después de esto, la partida termina.

En nuestra página web podrás descargar una hoja para anotar los resultados de tu partida: www.playsdgames.com/producto/nova-luna

Nota del autor

Este juego se ha inspirado en “**Habitats**” del editor holandés Cwali (publicado en 2016). A diferencia de “NOVA LUNA”, las losetas en el juego de Corné van Moorsel tienen un máximo de una tarea, y el número de puntos para completarlas varía según el nivel de dificultad. Nova Luna contrasta las dificultades que tienen las tareas con diferentes “costes de adquisición”. Quisiera expresar mi gratitud por esta inspiración nombrando a Corné van Moorsel como co-autor y otorgándole los derechos como tal. Mi sincero agradecimiento también para Lukas Siegmon por sus maravillosas ilustraciones. Lars Frauenrath fue el responsable de la realización. Los testers a los que nos gustaría agradecer en particular son Marei Timon Rosenberg, Malte Frieg y a los maravillosos asistentes del Berlin Con 2019.